

---

# Making-Off Stargate Coalition !

---

**Making-Off Remixed** : RDV à la page 20 pour continuer la lecture, pour ceux qui avaient déjà lu la précédente version du Making-Off ^^

Ce petit bonus vous entraîne dans les coulisses de SGCoalition, le Guide du jeu, certaines questions que vous vous posiez peut être, sur le comment je travaille pour faire le manuel et tout le reste, pour éventuellement faire de même de votre côté sur un autre jeu si vous en avez envie (Surtout pour satisfaire votre curiosité en fait ;) ) Et en plus, il est illustré ... grande première ... TADAAA, avec des photos de la série, mes screenshots persos que je trouve les plus beaux ;)

Et pour commencer .... Qui suis-je donc, moi le créateur de SGCoalition ? ;)

Une petite présentation rôliste sommaire :

## Torog

(Jeune) MJ de 20 ans, trois ans de masterisation derrière moi (Masterisé 95% du temps, joué 5% du temps, snif ...). Découverte du JDR sur une grande campagne de Donjons et Dragons. A fait ses débuts de MJ sur le JDR **Les Terres de Légendes** de Dave Morris, puis enchaîné sur deux ans de **Donjons et Dragons 3.5**, une petite escarmouche de **Shadowrun** entre temps (je connais les règles, mais de là à les mettre en pratique ...) Sinon, j'ai joué également à pas mal de petits jeux, en vrac **Cthulu**, **Le Petit Peuple**, **Vampires**, etc.

Quand je joue, c'est habituellement sur des persos avec une carrure de bourrin, légèrement stupides (avec un petit grain de travers pour certains ...) et surtout complètement imprévisibles, capable du mieux comme du pire. Pas grobillistes pourtant. Des « grands bêta » en quelque sorte.

En tant que MJ, est particulièrement flemmard, improvise très très souvent sur les règles et ne jette que rarement un coup d'oeil au manuel. Ne prépare jamais ses scénarios de façon précise, commence à réfléchir aux grandes lignes le jour d'avant la partie, et improvise le reste du temps (C'est plus marrant et moins fatigant ;))

Alignement : Loyal Neutre

Races Préférés : Homme-Lézard (Serrakiiiiiiiiin !!), Nain

## Stargate Coalition

Etant particulièrement fan de la série, j'ai fini par me demander s'il existait un JDR basé sur Stargate. Effectivement, il y en avait même plusieurs (Un officiel plus un amateur (celui du SDEN, traduit des règles de John Tynes) Grosse déception, les gens ne voyaient Stargate que par les yeux des gens de la terre. Moi, quand je vois Stargate, je vois l'univers dans toute sa globalité, les terriens n'en étant qu'une toute petite parcelle. Que de limitations de ne réaliser que des missions sous l'égide du Sgc et se concentrer sur des équipes SG ou les variations entre perso tiendraient surtout de leurs professions respectives.

De là vient l'idée fondatrice de Stargate Coalition : Permettre de jouer n'importe quelle race de Stargate et jouer entre autre les méchants, dans le camp des Goa'ulds ! Tout viens vraiment de là.

Plus loin, je vais vous expliquer comment je travaille et également l'historique de ce projet. Bonne lecture !

## Comment je conçois le manuel ?

Habituellement, j'ai pas mal de facilité à écrire, donc je vais assez vite, et côté orthographe / grammaire, ça va aussi. Je connais bien l'univers de Stargate donc j'ai rarement besoin de trop vérifier une information (J'ai quand même les zodes à disposition au cas où). Et puis surtout, quand je regarde Stargate, je garde toujours ce cher WordPad ouvert pour prendre des notes sur le vif, si j'ai des idées pour plus tard. Mes notes sont d'habitudes extrêmement bordéliques. Pour vous donner un exemple, petit extrait des notes pour la future version :

v2.1 :

pistolet à fléchettes paralysantes  
aschens 9 planètes confédération téléporteurs à cercles  
plus puissants que les goaulds  
vaisseaux de ravitaillements wraiths  
changer bel'tak -> pel'tak  
ha'tak -> système de contrôle des portes et de sécurité, protégé par un champ de force, compartiment derrière une cloison. languettes transparentes  
al-kesh capable de tirer derrière lui  
ha'tak, tir, mouvement, deux consoles de commande !=  
rajouter delmak fief de sokar, puis d'apophis, puis de baal  
rajouter station spatiale zone neutre goauld  
oktar : humain évolué (nirtii)  
tollan établis tollana car trinium  
combinaison de combat Tollan - technologe tollan basée sur le trinium  
dirigé par curie tollan deux personnes au maxi peuvent utiliser module déphasage en se tenant par la main  
vorash -> revanna  
système neutre -> dassara  
lothar -> esclave de plus haut rang dans la maison d'un grand maître  
drogue dérivé des facultés reols  
générateurs d'énergie base tokra commandé à l'aide console de commande  
bastet et kali tuèrent sobek  
morrigan, holokun  
poison anti symbiote  
mastabah : art martial jaffa (avec les pieds) renversement de l'adversaire (imothep)  
bashak (arme d'entraînement jaffa en bois) (équivalent long baton)  
répartir puissance entre bouclier, hyper espace, déplacement et furtivité (consomme beaucoup)  
oktar, cherchent l'ascension : prédiction de l'avenir, pouvoir de guérison, lecture de l'esprit, télékinésie  
le bel'tak contrôle également toutes les portes du vaisseau, on peut aisément faire sauter ces portes avec du C4  
nacelles de survie + tubes de lancement de celles-ci dans un Ha'Tak (même type que celle des tel'tak)  
le kel norim permet de survivre en environnement hostile (moins d'oxygène, du froid),  
pulsations cœur à une ou deux par minutes  
conduit d'aération central, salle des machines, partie basses du vaisseau  
compte à rebours, à peu près 17/20 minutes  
le prométhée peut transporter 8 X302  
rajouter langariens, super mémoire, perception ++ ?  
des dommages neuraux ou psychologiques peuvent empêcher l'ascension  
transmission tau'ri se font par subspace  
conduits d'aération ha'tak  
lampe jaffa (demi lance en taille)  
forteresse goauld, poste de contrôle géant, armurerie  
armure d'invisibilité ashvak  
le prométhée voyage en vitesse conventionnelle à la moitié de la vitesse de la lumière : après, hyperpropulsion  
ville près de cheyenne mountain : colorado springs  
le trust = comité, agents corrompus du NID à la solde de multimilliardaire -> Baal impliqué, des Goaulds infiltrés  
bijoux goauld : œil de Râ, Tiamat, Osiris, etc (6 en tout), confère une grande puissance séparément et

réunis  
aiguille de mort : peut tirer minimum 7-8 coups (Osiris)  
augmenter vulnérabilité ondes sonores serrakins  
assassin jaffa a la solde d'anubis, tenues noires, armés de Katanas  
plusieurs cités des anciens et avants postes dans la galaxie : vis uban, praclarush taonas  
les anciens avaient effacés toute trace et écrits de leur départ vers Atlantis pour masquer leur départ aux Oris  
molécule radioactive de furtivité : se masquer aux senseurs goaulds  
mission to'kra : faire parvenir la fausse tablette truquée de SG1 à Anubis  
soldat jaffa, tatouage, primat, brulure puis fonte d'or massif  
le bel'tak possède une console de commande / déplacement (orange jaune) et une console de combat / tir (bleue)  
diminuer temps de guérison pour Jaffas, To'Kra et Goauld (sauf tretonnynne)  
augmenter résistance physique de l'armure kull  
thot, goauld mineur au service d'anubis, scientifique comme nerus et la goauld au service de cronos  
modifier prior -> prêcheur  
dégâts armes wraith localisés ?  
trancher membres -> OK

Par la suite je me sers de ça, et je vide le fichier au fur et à mesure que je modifie le manuel, ce qui permet d'avoir des informations complètes et précises.

Comme matos, j'utilise OpenOffice pour rédiger mes documents, comme Word m'énerve avec ses demandes de mises à jour et ses plantages inexpliqués. De plus, OpenOffice possède déjà la fonction d'exportation en PDF, donc c'est nickel pour faire un Manuel propre sans avoir à acheter et installer Acrobat Writer.

Sinon, pour prendre mes notes, j'emploie plutôt NotePad++, plus complet que le bloc-note de base.



L'endroit idéal pour faire un scénario one-shot, c'est assez petit, y'a des souterrains et le plan devrait pas être trop dur à faire

## La Version 1.0

Mi-Janvier 2005, je commence à taper le manuel v1.0 de « Stargate Coalition ». Je cherchais un nom qui sonnait bien, et de même, on peut effectivement parler de « coalition » entre les races de par la mixité des groupes de personnages. Après avoir établi un plan général au manuel (Règles, Univers, Scénarios, Annexes), je me suis attelé à la tâche, sans même savoir si j'allais terminer le projet. La v1.0 a été achevée

un mois seulement plus tard, à la mi-Février. Par la suite, en regardant les conseils sur « comment créer un jdr » sur certains sites rôlistes, je me suis aperçu que j'avait pris tout seul la bonne orientation et que ça correspondait à peu près à ce qui se faisait :)

### *Races Jouables à l'époque*

La première grosse difficulté consistait à définir avec quelles races l'on pouvait jouer. Certaines ne posaient pas de problèmes, comme les terriens, les Jaffas ou les Goa'ulds. Mais d'autres .... Etait-il raisonnable de placer des races particulièrement fortes comme les Noxs, ou les Anciens ? De même, une race physiquement faible comme celle des Asgards avait-elle la place dans ce genre d'équipe ? La question avait été contournée dans la première version, les races jouables n'étaient qu'au nombre de 8 : Tau'ri, Jaffa, Goa'uld, Tokra, Unas, Tollan, Serrakin, Reol.



Ah ... ça ne correspond pas exactement aux photos de toi que tu m'avait envoyé sur msn ...



Bonjour, je viens en paix

Il fallait de même pouvoir placer des races ayant un minimum d'intérêt par rapport à la série. Par exemple, les Aliens possédant une technologie de changement d'apparence ayant envahi le SGC étaient intéressants mais .... Quel est leur nom ? Leur société ? Leurs défauts ? La série ne laissait filtrer aucune information sur cela, c'était juste des envahisseurs avec ces technologies là. Aucun moyen d'adapter ce genre de race.

Après, il fallait définir quels étaient les grosses caractéristiques de chaque race, LE point important. Pour les Goa'ulds par exemple, il m'est apparu évident que ce qui les caractérisait n'était pas leur technologie, vu le nombre assez élevé de races plus puissantes qu'eux (et puis ils l'ont piqués à d'autres). Non, leur puissance résidait sur l'organisation de leur société et leur capacité à dominer les foules, donc leur « Charisme » (Regardez donc l'épisode où Apophis soulève les prisonniers de Netu, là vous pourrez voir la grandeur et le charisme d'un vrai Goa'uld !)

J'ai voulu créer des races ayant un potentiel de défaut et d'avantages respectifs se compensant. Au final, et à l'heure actuelle, ce n'est pas tout à fait vrai .... Les Jaffas se trouvent être les plus avantageux à jouer, le Kel Norim n'étant que rarement appliqué par les Mjs et ils possèdent un background conséquent. De même, la race des Serrakins a très peu de défaut par rapport aux avantages qu'ils confèrent (ça c'est juste parce que j'ai avantage la race que je préfère :P)

Il y a d'autres avantages qui n'apparaissent pas tout de suite : Par exemple, les Tau'ris sont les personnages ayant droit à l'équipement de combat de base le plus puissant (En considérant le fusil à pompe).



Je mettrai bien une petite laine brrr ...

### *Les règles*

L'essentiel de Stargate Coalition actuel, le socle de règles de base était déjà défini à l'époque dans la v1.0. J'ai voulu un système simple, basé sur des caractéristiques un peu comme dans un Donjons et Dragons, mais moins lourd à définir (Quand on connaît le Jeu, une feuille de perso se fait en un quart d'heure). Quand au style de combat, je souhaitai des tests de combat semblables au jet très simple du D20 à Donjons mais avec un système de Combat et de gestion des compétences semblables à celui de Shadowrun, que j'avais trouvé excellent. Le système final provient de ces

inspirations entre ces deux jeux (L'un des scénarios d'origine du manuel a d'ailleurs été appelé *Shadowrun/Courir les Ombres* ;)). On obtient des règles très souples et pouvant être adaptées instantanément tout en restant équilibrées. Les combats se résolvent souvent très vite car j'ai voulu qu'on puisse tuer un adversaire en un coup, pour coller à la série. Et ça correspond bien à ma mentalité de MJ flemmard ;)

Le système d'expérience ressemble plutôt à celui de Shadowrun étant donné que je n'aime pas les « niveaux » issus de Donjons et Dragons, ça fait trop Jeux Vidéos. Il n'y a rien que je déteste plus que les PJ qui « réclament » leurs Pxs car ils sont tout près de monter un niveau :( Là, pour des personnages de haut niveau, il ne peuvent pas augmenter à l'infini leurs compétences, cela devenant de plus en plus difficile. Par contre, ils compensent toutes leurs vieilles compétences négatives et deviennent à peu près correctes partout. La quête de puissance se présentera par la suite par la recherche d'un équipement de plus haut niveau.

### *Les dégâts et les armes*

A l'origine du système de dégât de Stargate Coalition, il y a une hypothèse fondatrice : **Une Lance Jaffa est capable de tuer en un coup**. A partir de là, tout découle. Ayant défini l'énergie des personnages comme 5 niveaux de dégâts à monter, un peu comme Shadowrun, la Lance Jaffa faisant des dégâts (non compensés) devait être : « +5 » ! J'ai défini la puissance de toutes les autres armes à partir de là. Qu'est ce qui est plus puissant qu'une Lance Jaffa, qu'est ce qui est moins puissant ? C'est l'étalon de mesure de puissance des armes.

### *L'Univers de Stargate*

Une partie qui ne m'a pas posée de problèmes, comme je connaît bien l'univers. Juste un peu long à taper à cause de la somme pas possible d'informations à écrire. J'étais quand même effaré du peu d'informations à ce sujet que l'on pouvait donner sur Internet. Et TOUT, TOUT, TOUT était dit du point de vue des Tau'Ri, cela allant carrément jusqu'à précéder certaines descriptions de « rapport de l'armée n°xxx sur l'observation de la race alien machin » Il est très rare que je fasse de même dans le manuel, essayant au maximum de me mettre dans la peau d'un observateur extérieur. J'ai également défini ici aussi les races qui ne figuraient pas encore dans les règles, mais l'idée de les mettre dans la prochaine version me trottait déjà dans la tête (Un joueur m'avait demandé c'était quoi les caracs d'un Asguard alors ... ;) )

La partie concernant les planètes était à l'époque un listing que j'ai vite trouvé complètement inutile c'est pourquoi il a disparu et a été transformé par la suite pour être plus pratiques en « Lieux Importants ». En comparaison, le Manuel Officiel détaillait chaque planète de chaque épisode sur les trois premières saisons ... Franchement, quel intérêt à ça si ce n'est de refaire exactement ce qu'on fait les membres de SG1 .... ? Il fallait GENERALISER, et ne prendre que l'essentiel ! :)





Idem, un lieu idéal pour un scénar : Une pyramide Goauld, une mine de naquaddah, rajoutons la porte à un km de là et le petit village (au pied de la pyramide) ou habitent les mineurs et le tour est joué !

### *Les scénarios*

Toujours dans l'optique de Stargate Coalition, le premier scénario écrit devait être dans cet esprit : J'ai donc choisi une mission que l'on confierait à un groupe sous les ordres d'un goauld, et plus que ça, une mission où il est peu probable que l'on entende parler des terriens, celle-ci concernant la guerre que se livrent deux Goaulds. La deuxième mission était plus classique, plus dans l'esprit du SGC, et j'ai voulu faire quelque chose d'exotique. J'aimais bien les répliqueurs, et à l'époque je jouais à Half-Life 2, d'où l'idée des répliqueurs Tripodes dans les rues d'une ville dévastée. Enfin, le troisième scénario devait prouver qu'on n'était pas obligé de jouer un scénario de Space Opera avec des grosses batailles et des enjeux à l'échelle d'une planète. C'est donc un scénario minimaliste d'infiltration, à la sauce Cyberpunk, que j'ai voulu écrire. Quelle est l'unique MégaCorpo (Shadowrunners, vous me comprenez) de l'univers de Stargate ? Tech Com, la société de la planète des Serrakins ! On rajoute le fait que les PJ jouent pour le compte du NID (Histoire d'innover et de faire encore une fois les méchants), qui volent des technologies habituellement, et on obtient le scénario « Courir les Ombres »

### *Les annexes*

Très peu d'annexes dans la première version. J'ai juste mis un petit descriptif des seigneurs goauld, car je voulais utiliser les tatouages goauld dessinés par Budvar Kree, et puis je les citais car qu'il fallait bien faire un listing à un moment ou à un autre. L'autre grande annexe était celle des vaisseaux, particulièrement importante. En effet, quasiment aucun manuel de Stargate ne traitait des vaisseaux jusque là, comme ils n'adaptaient que les premières saisons de Stargate, et que du point de vue des Tau'ri, ceux-ci avaient que dalle en vaisseau à l'époque, les premiers vaisseaux n'apparaissant vraiment qu'à la Saison 6. Les règles de vaisseaux ont été très simples au début, c'était plus pour donner cette éventualité aux MJs s'ils le souhaitaient d'où le nom (Vaisseaux et Règles de Pilotages **additionnelles**).

Enfin, figurait la première feuille de perso, particulièrement moche et pas très fonctionnelle, mais il en fallait bien une.

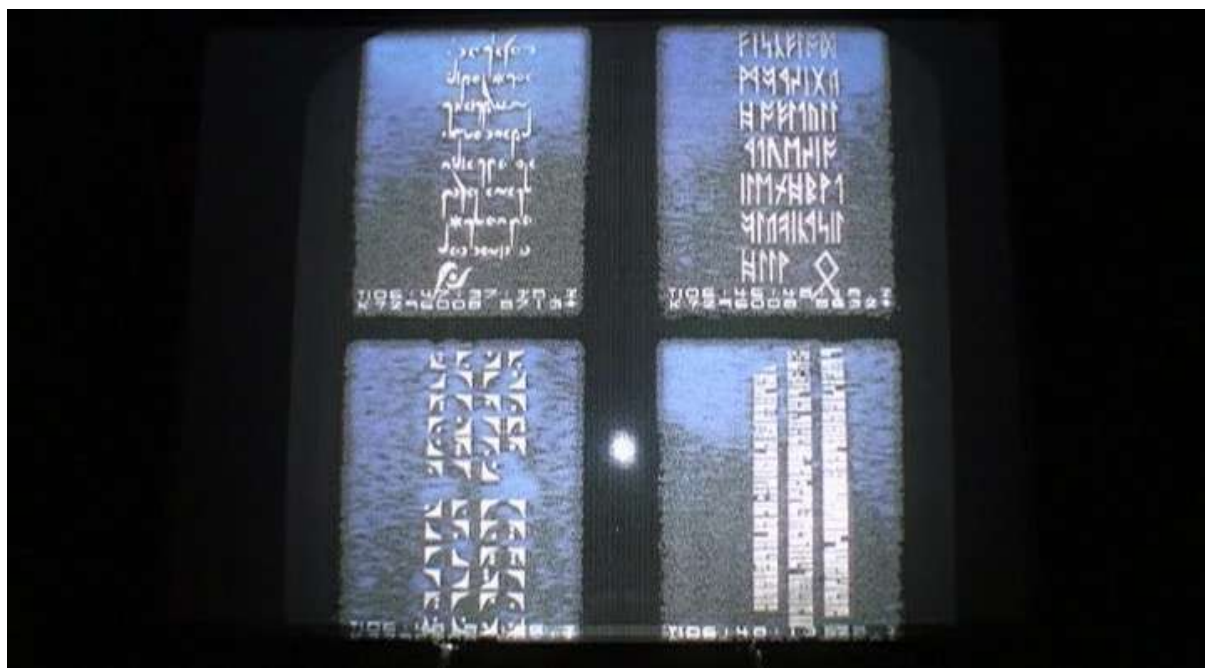
Il y avait également déjà le « petit » dico Jaffa, que je précise, je n'ai pas écrit moi-même. On le trouve très facilement sur Internet sur bon nombre de sites et il ne figure là que pour faire tripper les PJ entre eux en cours de partie en fait ;)

### *Les dessins de la v1.0*

Le manuel faisant 85 pages, ça faisait un peu léger à l'époque le peu d'illustrations que j'avait. Budvar Kree m'a laissé utiliser ses dessins et m'a également fait deux ou trois autres dessins (P90 + Zat'Nik Tel) ce qui permettait un peu d'illustrer mon propos. Ça faisait partie des trucs à améliorer par la suite je pense.

### *Le site internet*

Le premier site internet était moche et pas pratique j'ai rapidement changé d'interface. Je précise que c'est pas moi qui a fait le graphisme, j'ai juste adapté des kits graphiques déjà existants. Je voulais un site facile à mettre à jour et fonctionnel pour distribuer le matos, avec une interface sobre. La version 1.0 est sortie fin février.



Domage qu'on n'ait pas plus d'informations sur cette fichue alliance ....

## **Le premier supplément : PREDATOR**

Après avoir terminé la première version j'ai végété un bon moment de ce côté là, ne réfléchissant que rarement au fait de faire une suite et d'améliorer la version actuelle. Mais j'avais envie de sortir au moins un supplément. Fan depuis peu (Novembre) de la saga Alien et celle des Predators que j'avait découvert à la sortie du film opposant les deux monstres, j'ai voulu écrire quelque chose sur ça. Les Aliens (comme je l'ai dit dans l'intro du supplément) étaient injouables, mais les Predators (Mes préférés), pouvaient valoir le coup. J'ai donc écrit le petit supplément de 15 pages (avec un scénario Predator + Goauld), afin de montrer que l'univers de Stargate était également extensible dans ce sens là. Quel ne fut pas ma surprise quand j'ai su deux semaines après la sortie qu'un gars avait déjà utilisé le supplément et qu'un de ses PJ l'avait supplié de pouvoir jouer Predator. Je peux vous dire que ça m'avait fait rudement plaisir. Actuellement, je pense que je devrais remixer et refaire ce supplément, réadapter ses règles et sa graphie. Il commence à se faire un peu vieux.

## **La première Partie**

Durant les huit mois qui vont suivre, je vais bosser de temps en temps sur la v2.0, quand l'envie m'en prendra, surtout durant l'été et à la rentrée (Sortie en Novembre).



Aussi étonnant que cela puisse paraître, je ne vais tester moi même pour la première fois le jeu que longtemps après sa sortie. Ainsi, le premier scénario que j'ai masterisé se passa durant l'été 2005, soit près de cinq mois après la sortie. Notre partie, avec des potes, consistera en un petit one-shot. Le scénario de cette première partie est connu : C'est celui de « Mascarade », le premier scénario du supplément « Terres d'Aventures ».

A la rentrée scolaire, je refais un peu de Donjons et Dragons, mais, gavé par les deux ans de DD qui viennent de passer, j'arrête de jouer et c'est là que je me mets sérieusement à la v2.0.

## **La Version 2.0**

La v1.0 était particulièrement bancale sous tout abords. Après avoir réalisé tant de modifications, je ne pouvais pas seulement faire une v1.1, tant de choses ayant été ajoutées ou changées. La v1.0 avait une police d'écriture de taille 12 pour 85 pages de textes. La v2.0 comptait 135 pages, pour une police d'écriture de ... 10 !

### *Atlantis et la Saison 9*

Déjà, j'avait visionné la fin de la Saison 8 de Stargate sur M6, ainsi que la première Saison de Stargate Atlantis, que je ne connaissait pas, et il paraissait indispensable d'inclure les éléments de ce nouvel opus au jeu. En effet, à part Patrice et son supplément « Pegasus Crisis » pour « Antiquitarium Viae », je ne connais personne qui ait adapté les éléments d'Atlantis en JDR. De nouvelles races, technologies, etc à rajouter. A la rentrée, et du fait que j'avait pu me procurer les saisons passant à ce moment là aux Etats-unis, j'ai également pu connaître en avance les éléments de la S9 concernant entre autre les Oris, et les faire figurer dans le manuel. Autant de modifications déjà à envisager !



Une cité Genii, encore un plan qui pourrait être défini ...

### *Races Puissantes*

Le premier ajout fut l'apparition d'une nouvelle partie dans les règles de base : Races puissantes. Il fallait que j'intègre les Asgards, Anciens, Noxs, etc. La solution pour laquelle j'ai opté afin de ne pas déséquilibrer le jeu était de dire « Utilisez les seulement si ... et préférez le plus souvent possible les autres races de base » Donc, je doublais quasiment le nombre de races disponibles. Certaines, comme les répliqueurs humains ou les Kulls d'Anubis restèrent indéfinissables en terme de règles de jeu, mais on a fait avec. J'ai donc intégré les éléments Atlantis & S9 en rajoutant Wraiths et Prêcheurs.

Les Races jouables de base ont également été amélioré car j'avais dans l'intervalle de temps revisionné une bonne partie de la série et pris pas mal de notes. Les Esprits sacrés paraissaient viables, ainsi que les Langariens comme Jonas Quinn. Certaines anciennes races ont été modifiées, comme les Unas qui ont gagnés en puissance, et ont eu des règles spécifiques à eux (constitution surhumaine). Il manquait également des précisions vis à vis du fait de jouer un simple humain plutôt qu'un Tau'Ri, d'où l'ajout d'une règle spéciale pour ça (Ex: Runners comme Ronon Dex). On ajoute un petit paragraphe sur la modulation d'aptitude et la création personnelle de nouvelles races (Ce qui permet d'ailleurs de donner les caracs des Sodans, Geniis et Aschens sans déborder sur l'espace de races autrement plus importantes ;))



Nos amis les Noxs, dur dur à définir leurs caractéristiques sans tomber dans du n'importe quoi tellement ils sont puissants ....

### *Modifications des règles*

Il y a eu surtout pour cette nouvelle version du rééquilibrage de règles, et l'invention du système d'étourdissement. Je m'en étais rendu compte quand dans le scénario « Mascarade » que j'avais fait jouer, des situations incohérentes se produisaient (ex: un jaffa en face se prend trois tirs successifs de zat dans le bide sans broncher ...) étant donné que ce qui valait comme un étourdissement se basait sur un test de seuil à dépasser. Or ces dégâts devaient forcément être de nature cumulative, plus on mange, plus on risque de s'écrouler, d'où la modification des règles.

Il y a eu sinon beaucoup de petits ajouts : Une règle concernant les grades, dont j'avais discuté sur le forum avec une testeuse avisée. Il s'agissait dans tout les autres

JDR Stargate d'une partie fondamentale, étant donné que tout se basait sur la hiérarchie militaire, tout le monde étant tau'ri. J'ai décidé de faire un système simple basé sur le charisme, qui donnait plus d'importance aux goaulds et aux militaires tau'ri, et rajouté de surcroît des grades exprès pour les goaulds et Jaffas, ce que ne faisait pas le JDR d'origine (Na ! ;))

D'autres petites règles ont été mises, comme le coup du « point de destin » pour se sauver d'une situation désespérée, dont le système « Faveur des Dieux » fonctionne un peu comme celui de Shadowrun mais en beaucoup beaucoup plus simplifié. J'ai mis également des règles de guérison, réclamées par pas mal de monde.. A présent, entre les races aux pouvoirs de soin ou de régénération, la technologie correspondante, la compensation de dégâts ou la régénération naturelle, je pense que l'on devrait s'en sortir à peu près.

J'ai ajouté sinon beaucoup de nouvelles armes et armures et redonné une importance selon la race avec l'accession à des armes de haut niveau si on est de la race correspondante (amélioration des tau'ri avec ça). On mets également quelques armes de haut niveau, de nouvelles armures (Kull entre autre), et voilà, c'est quasiment bon ! J'ai également simplifié le système en virant les règles d'enrayage, de recharge et de portée qui étaient chiantes et ne venaient qu'alourdir un JDR censé être fluide. En plus, je ne m'y connais pas du tout en arme (tau'ri j'entend) donc pour moi c'est « un fusil à pompe », un « pistolet », etc je saurai pas faire la différence entre une marque et une autre (Le desert eagle, c'est parce que j'avait adoré cette arme dans opposing force, l'extension d'half life ;))



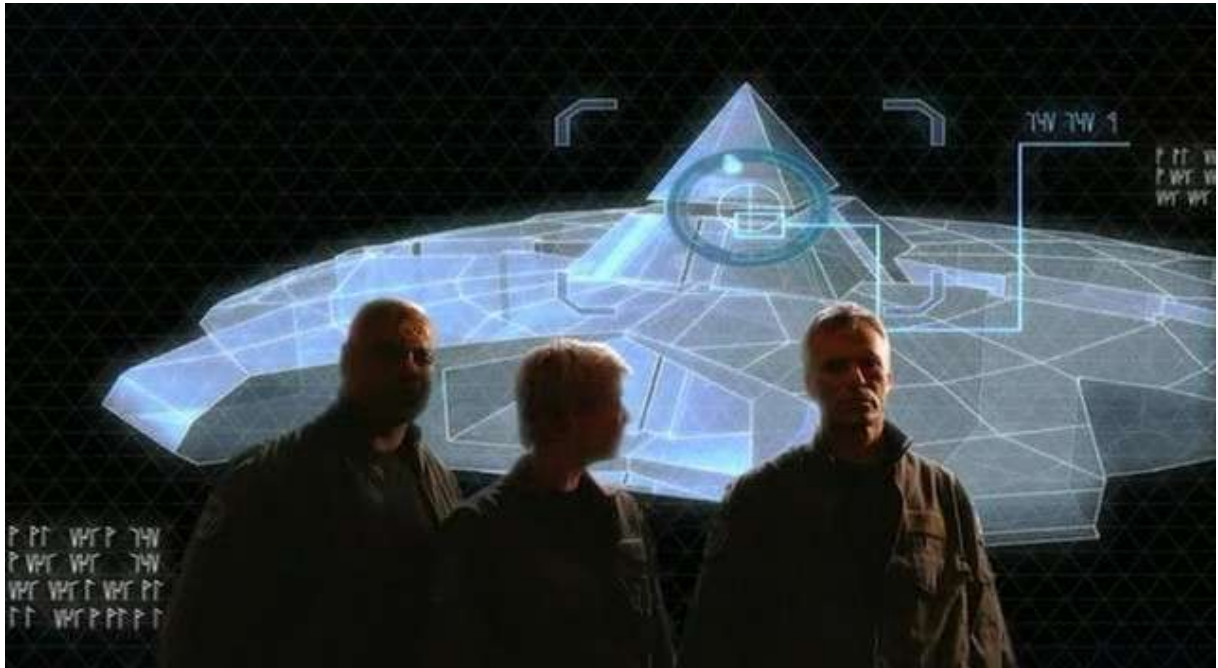
La raison pour laquelle j'en ai fait la meilleure arme du jeu, il est terrrrrible ce flingue :P

### *Modification de L'univers*

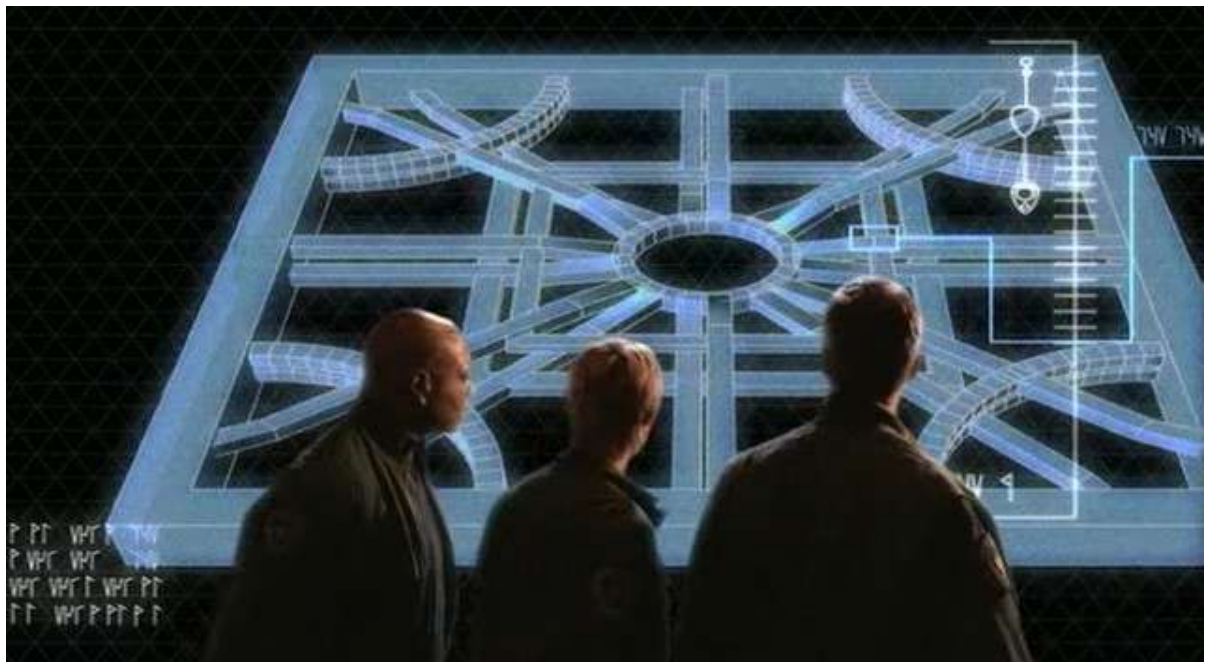
Beaucoup de modifications dans cette partie, dont le rajout de pas mal de nouvelles races. Avec la S9, l'histoire des Anciens était devenue tellement fondamentale et un pilier fondateur de l'univers plus grand encore que celui des goaulds que j'ai décidé de lui consacrer une partie entière. Les autres races, dont la description était complètement bordélique, ont été complètement réécrite pour certaines et améliorées pour d'autres, comme j'avais revue la série entre temps.



La partie sur les planètes a été transformée, devenant donc « Lieux importants ». J'en ai profité pour décrire Chulak et Dakara. Là se pose une question qui intrigue pas mal de monde. Pourquoi ne pas avoir mis de plans de vaisseaux ? Déjà parce qu'il n'y en a pas d'officiel existant et parce que je pense que tout les vaisseaux (ha'taks par exemple) ne sont pas construits de la même façon. Je conçois qu'on puisse fournir le plan d'un cargo Tel'Tak, étant relativement petit, mais pour le reste ... J'ai préféré décrire moi même les lieux importants indépendamment pour coller au mieux à la réalité. Libre à vous de dessiner des plans par la suite. Mais j'y ait réfléchis pourtant :



Le carré cible sur le screenshot ci-dessus est agrandi ci-dessous :





Cellule de confinement ci-dessus, couloirs ci-dessous

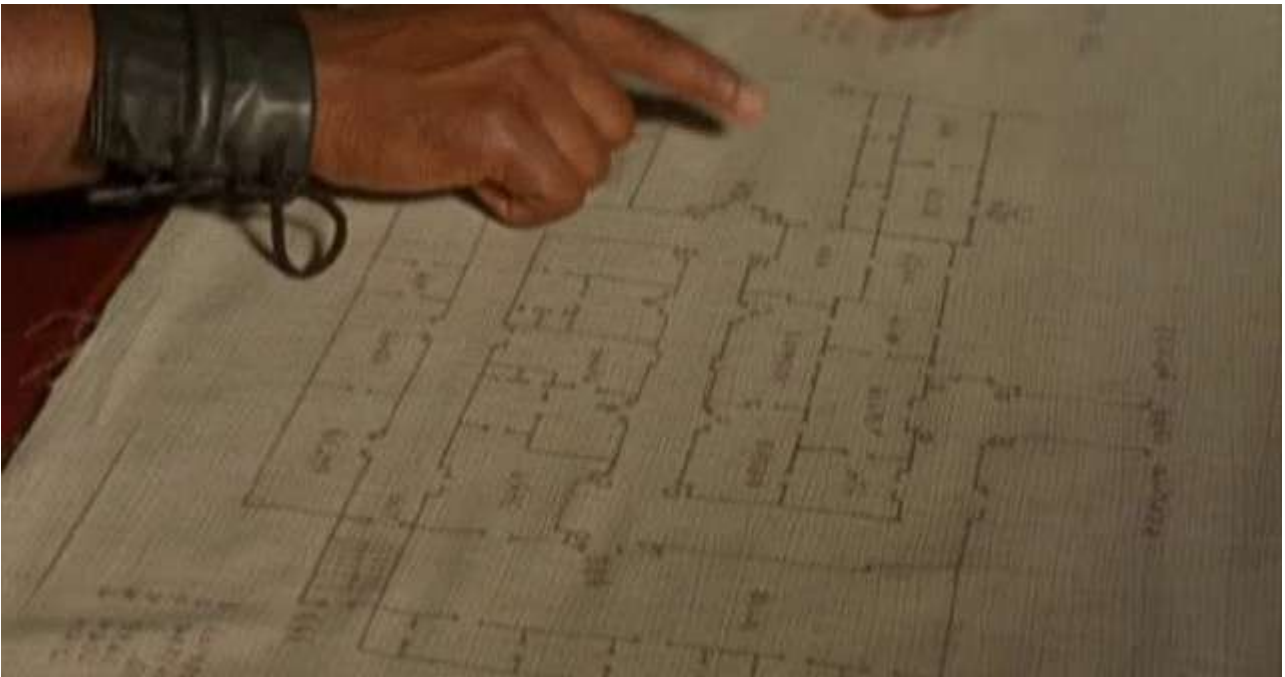


Ces screenshots sont par exemple ce que j'ai pu obtenir de mieux sur le plan d'un vaisseau ha'Tak, mais ils sont difficilement exploitables pour réaliser le plan complet ...

Il semblerait néanmoins que la deuxième photo présente une vue en coupe d'une section qui semble se répéter dans tout les Ha'Taks et pour plusieurs parties du vaisseau. A vous d'en conclure ce que vous voulez ...



Dans le même style, le meilleur aperçu qu'on ait du **plan du palais de chulak** :



Vous conviendrez également qu'on ne peut pas en faire grand chose ...

Pour Tollana et ses jardins, avec une vue d'ensemble :



Un endroit propice à une bonne petite bataille urbaine avec des stratégies militaires (Regardez donc le scénario « L'expédition punitive » dans « Terres d'Aventures », qui se déroule à cet endroit ;) )



Pour faire une carte des environs de Chulak :



Un peu maigre, non ? Il y a aussi des vues en hauteur de la région en Jumper dans l'épisode « Moebius » (Retour vers le Futur) à la fin de saison 8, mais elles sont trop rapides.

Enfin ... Tout ça pour dire que j'y ait réfléchis longuement et que je n'ai pas trouvé de solutions plus viable que celle que j'utilise actuellement. Le manuel officiel d'ailleurs ne donnait aucun plan, et c'est normal, ça permet aux scénaristes de laisser libre cours à leur imagination pour les prochains épisodes. Les trois seuls endroits pouvant être à peu près définis sont selon moi le SGC, la cité d'Atlantis et la Région de Chulak. Si je n'ai pas défini le SGC dans le Manuel, c'est simple : J'avais la flemme d'écrire un truc

que tout le monde connaissait forcément à force de voir la série ;) Le manuel officiel s'attarde énormément sur ça (Logique, étant centré sur les Tau'Ris)



Le réacteur central d'un ha'Tak, également présent dans les forteresses Goaulds

#### *Modification de la partie sur les Scénarios*

Ici, j'ai juste rajouté une petite précision sur les trois différents univers principaux issus de stargate dans lesquels se dérouleraient forcément les scénarios (Atlantis, Stargate Pré-S9, Stargate Post-S9).

Les scénarios d'origine n'ont pas bougés, et j'ai ajouté une toute nouvelle partie appelée « exemples de personnages ». Là, ceux qui s'attendaient à voir les caracs de Jack O'Neill ont dûs être déçus. Comme je voulais me démarquer de la vision Tau'ri de la série, j'ai pris attention à ne faire figurer aucun « grand personnage » (A part peut être le Major Sheppard, mais il a quand même moins de notoriété qu'O'Neill). Donc, je ne donnerai JAMAIS les caracs des membres de SG1. Tout au plus ai-je fourni celles de Vala, comme j'adore ce personnage ;)

Egalement, j'ai ajouté une partie que j'ai trouvé moi même super pratique. Des exemples d'ennemis à réutiliser avec des caracs toutes faites et équilibrées exprès pour ça, histoire de ne pas s'ennuyer à inventer ça en cours de scénar. Quelques précisions sur comment éventuellement les modifier et moduler, et le tour est joué !

#### *Modifications des Annexes*

Rien n'a été changé dans la partie sur les Seigneurs Goaulds. Par contre, pour les règles de vaisseaux, les règles ont été affinées, elles en avaient besoin, et j'ai complété avec tout les vaisseaux que j'avait oublié jusque là, toujours en gardant des vaisseaux généralistes, qu'on voyait à plusieurs reprises dans la série (on évite le seberus de Warrick quoi...) Toujours beaucoup de difficultés avec les règles ... on s'aperçoit ici qu'à haut niveau ça merde : Petit vaisseau contre petit, ok, les règles fonctionnent. Gros contre petit ok. Gros contre gros, là ça ne va plus. Statistiquement, les vaisseaux pètent en très peu de coups car les seuils, même si on a plein plein de dés de bouclier pour tenter de les compenser, sont tellement haut que pas un seul dé ne peut les compenser .... J'ai voulu faire des règles simples pour les vaisseaux mais on est obligé de s'accomoder d'incohérences de ce genre ... peut être que par la suite je transformerai complètement le système.



Ici, et comme pour les armes, je me suis basé sur une hypothèse, partant du canon goauld au sol, qui est une version démonté de celle des chasseurs de la mort. En gros, on divise par deux le seuil d'une arme habituelle pour connaître ses dégâts en catégorie de vaisseau. J'ai quasiment tout défini à partir de ça. Mais les règles concernant les vaisseaux sont là plus en qualité démonstrative qu'autre chose.



Un Croiseur Wraith au sol (Atlantis 2x18)



Appelez le « Aurora » ou « Orion » (Chuuuuut, faut pas spoiler !!!)

Il y a par contre un petit truc que je suis fier d'avoir trouvé, c'est le coup de piloter un vaisseau par « leadership », avec une équipe sous ordres, ce qui permet à plusieurs persos de piloter en même temps et donc de s'entraider. C'est pas mal je trouve :)  
Le dictionnaire Jaffa n'a pas changé.

La feuille de perso est toute nouvelle. En effet, c'est une joueuse qui m'a proposé la feuille qu'elle avait faite, et que j'ai trouvé quasi-nickel et que j'ai décidé (avec son accord bien sûr) de mettre comme feuille officielle. On m'a souvent reproché que la feuille était trop donjonsetdragonnesque .... mais bon, c'est quand même un type de feuille de perso qui a fait ses preuves et qui est efficace, donc je jugeais ça parfait; Oui, une autre remarque qu'on m'a fait, c'est à propos du dessin du Jaffa (pour les dégâts), qui selon certains, « coulait un bronze » (hein Kâzh ;)), et pour d'autres, était constipé, je vous passe les détails ...



Un gag qui m'a toujours fait marrer  
(Bon, c'est une photo truquée, vous l'aviez compris ;))

Au final, on rajoute le petit mot de l'auteur, une table des illustrations et une jolie conclusion et voilà. Dur .. dur ..... Et c'est pas encore fini car :

#### *Les dessins de la v2.0*

La v2.0 a vu son stock de dessins s'accroître considérablement, entre autre avec une illustration par race (Merci beaucoup à Matrix2) pour donner une idée de « a quoi ça ressemble ». J'ai dû contacter beaucoup de dessinateurs, notamment des fans du forum de stargate fusion, et leur demander si ça les intéresserait que j'utilise leurs dessins. Après ... Je peux vous dire que ça a été la galère de mettre tout ça en forme de façon plus ou moins jolie ...

#### **Le second supplément : Terres d'Aventure**

Un gros regret également c'est que, officiels ou pas, il existait très peu de scénarios vraiment originaux et fun sur l'univers de Stargate. J'ai donc décidé de faire un supplément entièrement consacré aux scénarios, dans l'esprit de Coalition ou non, histoire d'en faire profiter également les joueurs des autres JDRa Stargate, ou Stargate officiel. J'écris toujours des scénarios pour le manuel et vous devriez donc en voir régulièrement apparaître. Je compte sur vous également pour m'en envoyer. Pas



grand chose d'autre à dire sur ce supplément, si ce n'est que j'ai décidé, là par contre, de faire apparaître plus de plans de lieux et d'opter pour une graphie simple.



Une superbe armée Jaffa, on voit bien les différents types de Vaisseaux

## **Le Problème des Dessins / Photos**

On m'a souvent demandé pourquoi je ne mettais pas de photos de la série dans le manuel. Comme vous avez pu le constater, c'est pas que j'en ai pas, au contraire, ça tient d'un choix personnel. Comme c'est un travail de fan, je veux des dessins de fans, et j'aime bien le noir et blanc dans les manuels de JDR, c'est mieux pour l'impression papier. La série, c'est la série, le JDR, c'est autre chose. Mettre des photos reviendrait à se rapprocher de la série. Je préfère m'éloigner donc et laisser vagabonder mon imagination comme je l'entends et faire du neuf, tout en restant bien entendu dans l'esprit Stargate.

## **Extrapolation**

Il m'arrive souvent, dans le manuel, outre l'attitude neutre que j'adopte envers chaque race, de faire un peu d'extrapolation. En gros, je rajoute des infos dans le manuel qui sont dans l'esprit de la série, même si je ne les ai jamais vu. Par exemple, j'ai précisé récemment dans la v2.1 que les Croisés des Oris de grande puissance pouvaient porter des Epées énergétiques. Pourtant, on ne les a vu que brièvement sur cette fin de Saison 9, et pour l'instant, aucun d'entre eux n'en portait. MAIS, au cours de la saison, le Colonel Mitchell à combattu un chevalier avec ce type d'arme, issu de la technologie ancienne, cousine de celle des oriis, et les croisés oriis portent une épée. Donc pourquoi pas une super épée ? ;)

De même, j'explique que les Oannès furent hôtes des Goaulds à une époque. Qu'est ce qui me permet de le dire ? De un, on sait que les Goaulds parasitèrent d'autres races entre la période Unas et la période humain, entre autre pour s'approprier leur technologie. Or, la technologie Oannès consiste en de la manipulation, recherche et modification mémorielle, comme certaines célèbres technologies goauld (ex: Zatarcs). De trois, les Oannès détestent les Goaulds, et ils ont quasiment disparus, exterminés par eux. De là à dire qu'à une époque ils furent leurs hôtes, il n'y a qu'un pas. Je

compte d'ailleurs sous peu écrire un scénario en ce sens dans « Terres d'Aventures » qui se passerait sur une planète océan, avec le Goauld ... Neptune ? où peut être Poséidon ? Il aurait pour hôte un Oannès, et des gardes Jaffas Squales (Comme le dessin de Skay-39 sur le forum de Stargate Fusion, équipés d'armures spéciales pour aller sous l'eau, et entraînés pour cela. Comme je le dis, pourquoi s'en tenir toujours au cadre de la série, autant innover un peu ;) )



J'adore ce genre de pose, pas vous ?

---

### Suite du Making-Off originel

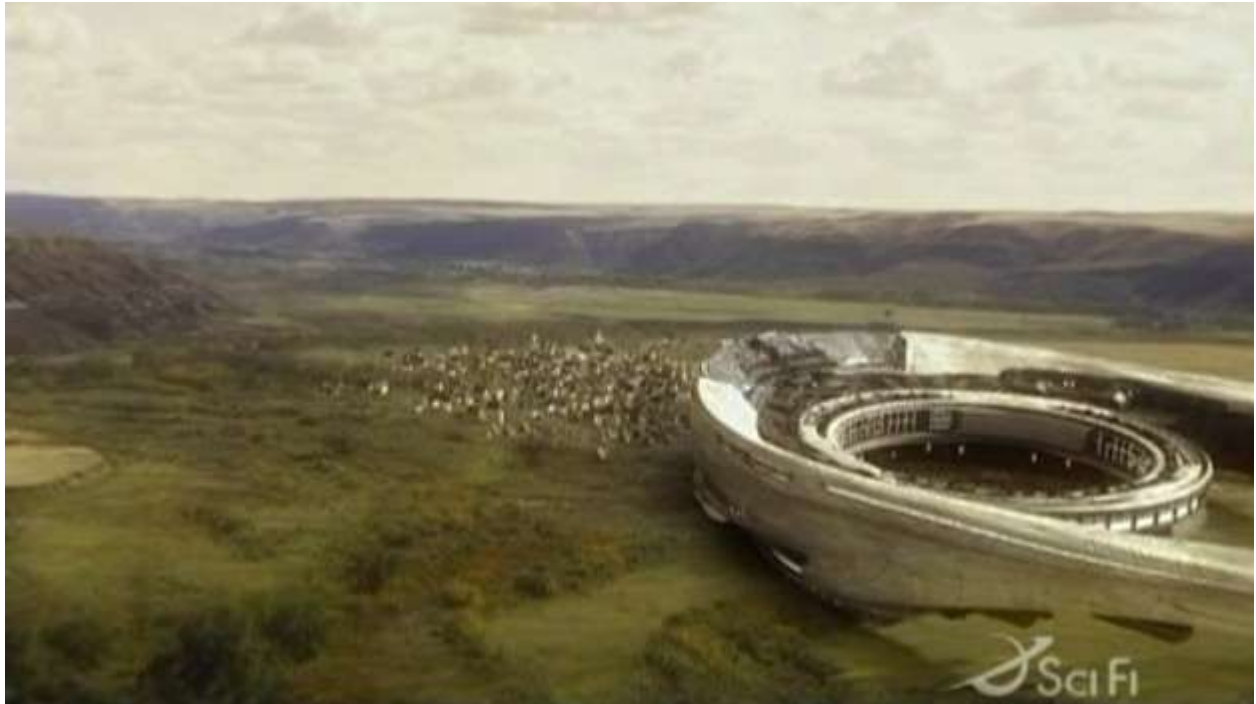
---

#### La v2.1

Après quelques mois passés avec la v2.0, je me suis aperçu de quelques problèmes. Il y avait une grosse modification à faire, non plus sur le fond, mais bien sur la forme. M'informant (un peu) des conseils de tonton Alias (Quoi, comment ça vous connaissez pas Tigres Volants ?!), via son site de conception de JDR, j'ai commencé à refaire toute la graphie du manuel, ce qui s'est étalé sur deux trois bons mois.

Ainsi est arrivé la v2.1, et là on pouvait enfin dire que le Manuel avait de la gueule ! Je ne pense pas que le graphisme ira beaucoup plus loin par la suite, déjà parce que je ne suis pas très bon avec les logiciels de mise en forme, deuxio parce que je n'ai pas le temps, tertio car je n'ai pas la prétention de me faire éditer, donc c'est bien suffisant ^^

Bien sûr, avec cette nouvelle version, on a eu un peu de MAJ vis à vis de la série, et de nouveaux dessins, mais le gros changement concernait surtout la graphie.



Vachements gros, ces vaisseaux Ori !

## Direction SDEN

Peu de temps après avoir achevé la v2.0, je me suis enfin décidé à bouger, pour pouvoir essayer de diffuser le mieux possible le jeu. Trouvant dommage que la section Stargate du SDEN soit en rade, je me suis dit, autant remettre ça en route, et en profiter par la même occasion pour le jeu.

N'ayant ni le temps, ni la motivation de reprendre le jeu amateur existant du SDEN, j'ai demandé à la personne la plus confirmée possible de le faire : Angenoir, qui avait déjà travaillé sur un remix de ce jeu. Ainsi est arrivée la nouvelle rub' du SDEN, c'était en Décembre 2005 (Si je me souviens bien), après deux-trois ans de rub' morte. Depuis, on essaye de mettre à jour régulièrement, en espérant que vous passez régulièrement ^^

## La Compagnie de la Mule Ardente !

Et là (On était en Avril 2006), l'histoire de Stargate Coalition connaît un gros tournant ! Alors que je me remettait à masteriser mon propre jeu (Pas fait depuis longtemps), avec un nouveau groupe de PJ (Dont la moitié débutant), un gros trip à démarré au sein du groupe, et ils ont eux-mêmes décidés de se donner un nom, et de se faire un nom au sein de l'univers, voulant se poser avec cohérence (Base, vaisseau, etc).



Sautant sur l'occasion, et également surpris et ravi de cet engouement, sans plus tarder je leur consacrais un supplément, décrivant cette compagnie hétéroclite. Ainsi est né "La compagnie de la Mule Ardente", au sein de ces parties de JDR déjantées. Et là, je me suis dit : C'est chouette, on peut vraiment tripper avec le jeu et se détacher de la trame de la série, en restant dans l'univers.

La compagnie a fourni au jeu son âme, la façon dont je voulais qu'il soit joué. Ayant entre-temps vu Farscape, c'était un peu le même genre d'ambiance délirante et imprévisible que je voulais pour mon jeu, avec des scènes d'action bien épiques, et beaucoup de trip et de fun. Du pop-corn space opera quoi ^^ Et puis, fichtre, ça faisait enfin un exemple potable d'utilisation du jeu !



Atlantis dans toute sa splendeur

## **Toongate**

Bon, à peu près en même temps que la compagnie précédemment citée, à démarré un nouveau projet (Qui est toujours dans cet état d'ailleurs), Toongate, non plus supplément à Stargate Coalition, mais bien au JDR Toon. Pas mal de boulot a été fait là-dessus, mais tant que c'est pas achevé, je ne risque pas de le publier, argh ...

## **La v2.2**

Après quelques mois passés à jouer avec la mule ardente (Ils étaient vachement motivés et enthousiastes, je l'ai déjà dit, non ?), et aidé par leurs conseils, je me suis aperçu de nombre de problèmes dans les règles. Il y avait beaucoup de cas particuliers, et d'aspect de jeux qui concernaient des personnages de plus haut niveaux.

J'ai donc commencé à réécrire une bonne partie des règles, en séparant bien les règles de base (l'essentiel qu'il faut connaître pour pouvoir jouer), et les règles de haut niveau (Super pouvoirs, Métiers, Combat avancé), nommé dans ce qui allait devenir la version 2.2 "Amélioration de personnage". Avec ces règles, il est possible, autant de jouer très rapidement au jeu, que de faire des parties à persos optimisés, et particulièrement bourrins .... Avec beaucoup de sérieux (Sigh...), j'ai également commencé à partir de cette version à répertorier toutes les modifications faites depuis la version précédente, histoire de maintenir un certain historique de mes actions.



Avec les règles de bases, les règles liés aux vaisseaux ont été grandement améliorés et rééquilibrés, ainsi que les règles de combat au corps, qui étaient terriblement mal équilibrés (En fait, n'importe quel perso, pouvait même avec un niveau relativement bas, décapiter n'importe qui ...). A présent, les règles sont dans un état que je considère à peu près stables, et elles ne devraient plus évoluer des masses. C'est bien simple, ayant continué à regarder la série, j'y ai retrouvé, même dans les nouveaux épisodes, tout ce qui était déjà dans le Manuel, sous une forme ou une autre, preuve que tout ce boulot d'investigation et de recensement à payé ^^



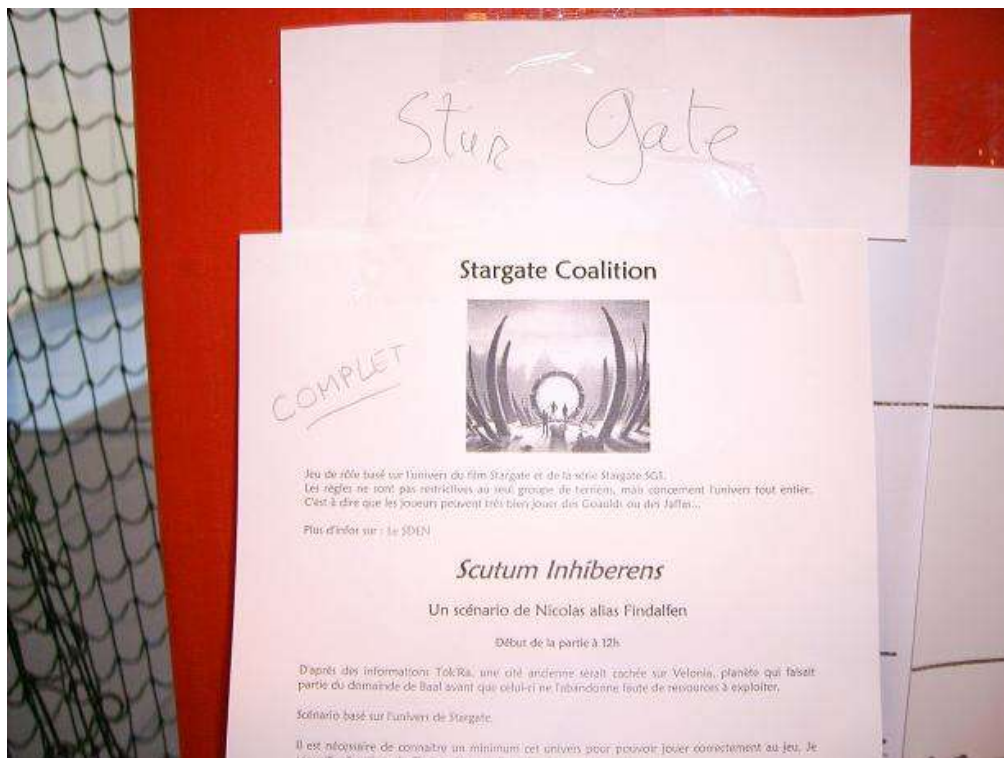
Un plan graphique que je trouve magnifique, la Croisade a commencé !

Le seul truc par exemple à rajouter aux pouvoirs psychiques serait la "*Génération de Plasma*", une extension de la Télékinésie, et que j'avait pourtant évoqué auparavant en disant que les Prêcheurs pouvaient lancer des boules de feu (Ce qui n'était jamais arrivé, encore de l'extrapolation), ce qui a fini par se produire, les persos télékinésiste générant des jets de plasma destructeurs dans la série ^^ Bon, ce sera pour la v2.3 !

### **Première convention rôliste !**

Octobre 2006 : la consécration. Stargate Coalition connaît sa première convention Rôliste, celle de l'INSA de Rennes (Le FOG). Bon, c'est pas grand chose, mais ça fait quand même super plaisir que le jeu soit reconnu, en dehors du jeu officiel ! En plus, je n'ai ni participé en tant que joueur, ni en tant que Meujeuh, d'autres s'en sont chargés, et je suis juste venu mater un peu la partie, mais c'est clair que ça fait super plaisir de voir ça ! :D





Youpi, c'est le bonheur ^^



La fameuse partie, masterisée par Findalfen. ça s'est d'ailleurs fini en carnage : Les deux Tau'Ri sont morts, le Jaffa qui avait dû perdre deux membres, décapités, a rempli sa mission en trahissant tout le monde, et le Tokra s'était déjà barré, exaspéré par le reste du groupe.

Comme quoi, j'ai bien fait de sortir un écran de jeu ^^

D'ailleurs je me demande si je vais pas à l'avenir réaliser un plateau avec des cases et des règles spécifiques à un jeu avec figurines (Optionnel à jouer bien sûr, c'est quand même assez lourd à gérer).



## Les versions "Remixed"

La v2.2 bien établie, tout semblait rouler, mais il y avait un petit hic : Les vieux suppléments, qui commençaient justement à prendre de l'âge. "Predator", par exemple, se basait sur la v1.0 ! Il fallait dépoussiérer tout celà, et c'est ce que je me suis employé à faire en re-faisant donc "Predator", la feuille de Perso, l'écran de Jeu, et enfin le présent Making-Off que vous lisez ! Maintenant, tout est nickel chrome, ça faisait plaisir de remixer tout ça et de se souvenir avec nostalgie des premiers temps du manuel des règles ^^



Elle est même pas de moi celle-là !

## Et maintenant ?

Eh oui, c'est la question. Car si Stargate Coalition fête aujourd'hui son deuxième anniversaire, tournons nous d'abord vers la série. On sait que Stargate SG1 va bientôt s'arrêter, mais Stargate Atlantis repart pour au moins une saison, et une nouvelle race devrait apparaître dans Pégase, ce qui fait de sacrés modifications à faire, d'autant plus qu'une troisième série Stargate est en cours de développement ! (Et puis vu le chamboulement que fera Stargate Worlds le MMORPG, ce serait bien le diable si je n'intégrait pas des éléments qui en viennent dans le jeu ^^)

Donc non, Stargate Coalition ne mourra pas, et continuera d'accompagner la série ! Simplement, comme maintenant le Manuel a atteint une forme et un fond à peu près correct, il y aura surtout des mises à jour de contenu vis à vis de la série, et comme on va pas faire une mise à jour pour quatre pages, celles-ci se feront juste moins souvent (Au pire, je mettrai des mini versions, avec seulement les éléments supplémentaires, en attendant la grosse modif' du Manuel).

Ayant (encore) moins de temps à présent avec des activités liés à la Japanimation, je pense sortir moins de suppléments, mais j'essayerai de faire vivre quand même la rub' de temps en temps, en espérant que Angenoir se décide (enfin), à apporter lui aussi un peu de contenu ! (Mais bon, lui aussi il a un gros emploi du temps alors ... N'empêche qu'on aimerait bien voir sa v2.0, depuis le temps qu'on l'attend ! ;)).

J'espère que vous prendrez encore beaucoup de plaisir à jouer !

*François/Torog, 24 février 2007*