

Voilà donc une petite preview de Toongate, qui donne un aperçu de ce qu'il y aura dans le supplément, à savoir un bref résumé des règles de Toon, les spécificités liés à Toongate, plein de tables débiles (La preview en donne 2 en exemple, en bonne partie remplies), et des scénarios.

*De quoi vous faire patienter le temps de terminer le supplément
(Si on ne m'emmène pas à l'asile avant !)*

François / Torog



TOONGATE TG 1

(PREVIEW)

Une libre adaptation des règles
de "Toon !" à l'univers de Stargate



Bienvenue dans l'univers délirant de « Toongate » ! Toongate n'est pas à proprement parler un supplément au JDR Stargate Coalition. Il s'agit d'une adaptation des règles de « Toon ! » à l'univers de Stargate. Si vous ne possédez pas ce JDR, l'essentiel des règles de Toon est exprimé ici. Vous trouverez néanmoins bon nombre d'autres tables délirantes dans les manuels de ce jeu, donc je vous conseille de vous le procurer.

Toongate est à utiliser, soit en tant qu'apéro comique entre deux parties de JDR, soit pour ajouter un peu de fun lors de vos parties de JDR Stargate, ou tout simplement pour claquer le bec à vos PJs (Le TGCM = Ta Gueule, c'est Magique !) quand ils vous cassent un peu trop les c...

Dans Toongate, les personnages sont apparentés à des Toons, c'est à dire qu'ils peuvent faire quasiment tout ce qu'il leur passe par la tête, du moment que ce soit drôle. Ils peuvent mourir une dizaine de fois par partie, écrasés par un vaisseau-ha'tak, aspirés dans le vide spatial, ou même brûlés vifs par la couronne solaire du soleil près duquel il sont malencontreusement passés. Aucune importance ! Etant des Toons, ils reviennent en jeu frais et dispo tout prêt à réaliser de nouveaux délires, après quelques minutes en dehors du jeu en guise de punition !

Ce petit manuel décrit dans un premier temps les principaux concepts du Jeu de Rôle Toon, enchaîne sur l'adaptation de ces mêmes règles à l'univers de Stargate. Un chapitre est également concerné à la nouvelle et terrible race de l'univers de Toongate, les Clounes. Enfin, plusieurs scénarios délirants vous permettront de commencer rapidement une partie !

Torog

Les illustrations du manuel sont issues de la BD délirante de Skay-39, **"SkayDoor SD1"**, disponibles sur <http://www.???>
Un grand bravo à lui pour son travail et son humour !

Sommaire

- I)- Des règles de "Toon !"
- II)- De la façon de jouer à ToonGate
- III)- Des Scénarios, oulà, vous prenez pas la tête
- IV)- Plein de tables débiles
- V)- Et des Credits, ben oui, fallait s'y attendre

I)- Des règles de "Toon !"

Les règles de Toon sont là plus pour aménager un cadre aux parties, étant donné que tout vient souvent de l'imagination délirantes du Meujeu et des joueurs. Ce qui est présenté ici n'a pas vocation à remplacer les règles originelles, ce n'est qu'un bref résumé des principales règles, qui seront complétés par les ajouts de Toongate.

Les dés et les tests

Toon (Et Toongate) ne se jouent qu'aux Dés à six faces, aussi nommés D6. La plupart des tests demandés seront de type, lancez 2D6 (Deux dés à six faces), et comparez avec une valeur associée (Ex: Force). Si le résultat est inférieur ou égal, le jet est réussi.

Ex: Le général O'Null tente d'ouvrir le frigo, coincé, en tapant dessus à l'aide d'un tabouret (Il a envie d'une bière). Le joueur d'O'Null lance 2D6 et obtient 10. O'Null n'a que 9 en "Casser des Portes". Le tabouret explose contre la porte et O'Null se prend des éclats plein la figure.

Points de Vie

Un personnage possède 1D6+6 points de vie de base. Au cours de l'aventure, ces points de vie vont être amenés à varier, mais ils ne pourront jamais dépasser la valeur initiale. Lorsque ceux ci tombent à zéro, le personnage est considéré comme mort (Voir les règles sur "**I'Ascension**")

Créer un personnage

Indépendamment des règles particulières de ToonGate, le personnage possède le même genre de compétences que dans Toon. Ces compétences sont regroupés dans quatre grands groupes : **Muscle** (Liés à la force), **Zip** (La dextérité), **Cerveille** (Intelligence) et **Pêche** (Le Charisme). A la création du personnage, lancez un dé quatre fois : Le premier chiffre donne le muscle, le 2ème le zip, etc. Ces valeurs ne varieront plus par la suite.

Des compétences secondaires sont associées à ces quatre catégories. Leur valeur initiale est égale à celle de la catégorie associée. Celle-ci peuvent être augmentées par contre par la suite, mais leur niveau ne pourra jamais être supérieur à 9.

Ex:

"Casser des Portes", "Soulever des trucs lourds", "Combat" pour **Muscle**
"Tirer", "Esquiver", "Sauter", pour **Zip**
etc

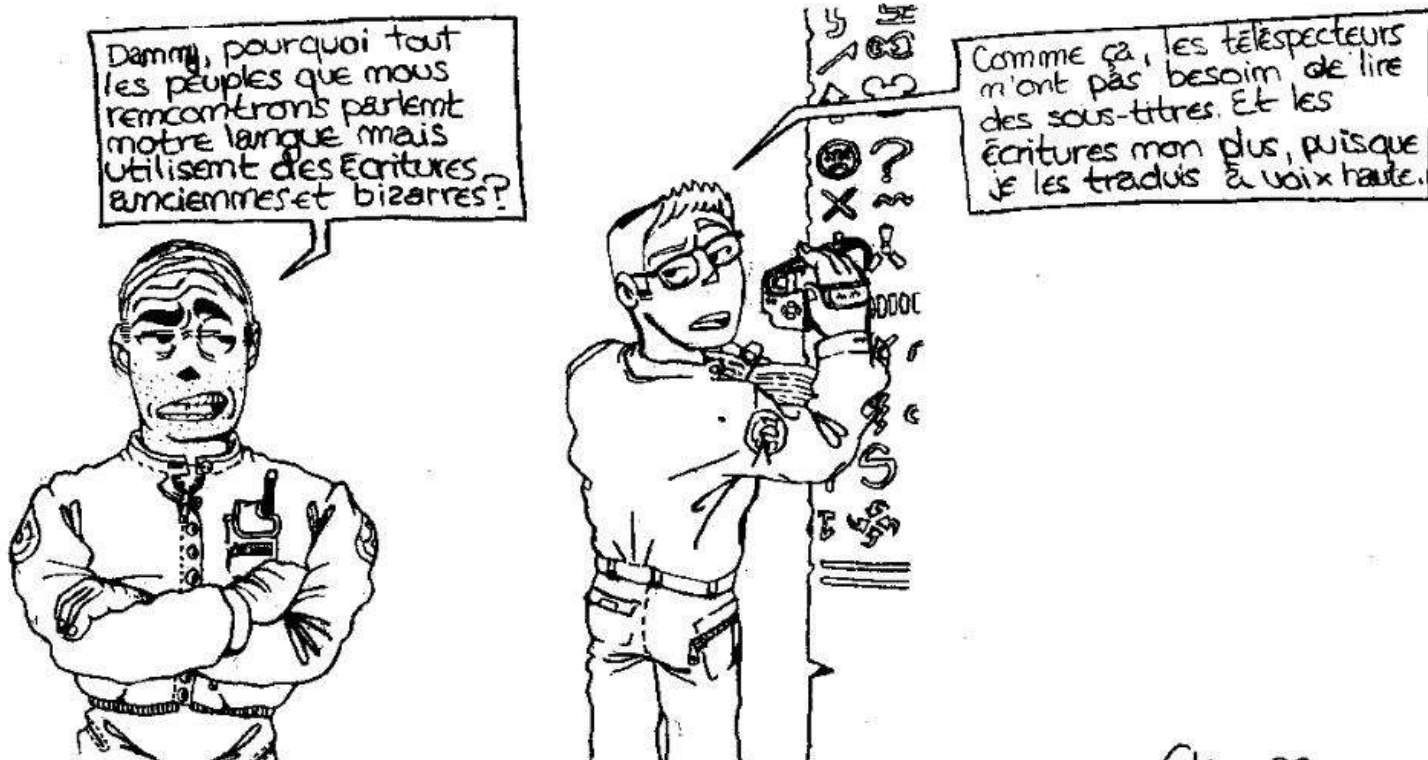
Il existe également des supers compétences, nommés **Délires**, comme "Force Fabuleuse", "Hypnose" ou "Invisibilité". Ces délires sont détaillés dans la partie concernant "Toongate" car ils sont modifiés sur cet univers. Ces super compétences démarrent avec un niveau de base de 5. Elles peuvent être améliorées par la suite

Compétences liées au Muscle

Casser les Portes
Combat
Grimper
Lancer
Soulever les Trucs lourds

Compétences liées au Zip

Conduire des Véhicules
Courir
Equitation
Esquiver
Nager
Sauter
Tir



Skay-39

Compétences liées à la Cerveille

Faire / Défaire des Pièges
Identifier les choses dangereuses
Lire
Resister au baratin
Pister / Couvrir sa piste
Se cacher / trouver ce qui est caché
Voir / Entendre / Sentir

Compétences liées à la Pêche

Baratin
Etre discret
Passe-passe
Refiler / Détecter Camelote

II)- De la façon de jouer à ToonGate

L'univers de Toongate est une parodie de l'univers de Stargate tel qu'on le connaît. Tout les délires possibles y existent forcément. Cela peut aller de races extraterrestres loufoques aux planètes toutes plus étranges les unes que les autres. En passant bien évidemment par la Toongate ...

La Toongate

Cet engin spatial a été construit il y a des millénaires par une race très zancienne qui voulut alors faciliter les déplacements spatiaux (Ou alors tout simplement faire une grosse blague cosmique). Quoi qu'il en soit, la Toongate est capable, moyennant quelques dysfonctionnements assez fréquents, de faire voyager tout aventurier de monde délirant en monde délirant. Bien malin serait celui qui pourrait dire quel genre de catastrophe peut arriver lorsque l'on franchit la Toongate ...

A chaque fois que les personnages décident d'emprunter la Toongate, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, reportez vous à la table des *"Défaillances de la Toongate"*.

Les Furlings

Les Furlings c'est l'un, voire même LE grand mythe de Stargate. Personne ne sait vraiment à quoi ils ressemblent. Il y a bien longtemps, ils ont disparus, on ne sait pas pour quel raison. Beaucoup de théories (débiles) circulent concernant leur apparence et leur disparition présumée. Si bien que dans Toongate, il arrive fréquemment que l'on rencontre des Furlings. Enfin, façon de parler ... De temps en temps, histoire de mettre un peu d'ambiance dans la partie, faites donc un jet sur la table de "Vous voyez un Furling !"

La vérité, en fait, comme l'ont témoigné de récentes fouilles archéologiques sur BP6-349, c'est que les Furlings sont morts en sous-sol, exploités durant des centaines d'années par les Zanciens qui les forcèrent à construire en secret leurs Toongates. A cause de l'extrême instabilité co(s)mique des engins, la quasi-totalité des Furlings succomba. Certains furent balancés dans d'autres dimensions, d'autres enfermés dans de stupides feuilletons téléés pour enfant, d'autres encore se rematérialisèrent sous la forme d'ours en peluches, que tout les enfants Jaffas s'arrachent encore à l'heure actuelle (Ils s'en servent pour s'entraîner au tir). Bref, les Furlings connurent une bien triste fin ...

Le Naquadooh

A venir

Les Clounes

A venir

Plein d'autres trucs

A venir ...

IV)- Plein de tables débiles

Cette partie, comme dans tout supplément de Toon qui se respecte, va vous fournir des tonnes de tables débiles prêtes à alimenter vos parties de bêtises à n'en plus compter ...

Lancez deux dés à six faces en les différenciant. Le premier représente les dizaines, l'autre les unités. Vous trouverez d'autres tables extrêmement utiles dans le manuel de "Toon !" comme par exemple celle des "Choses qui tombent du ciel".

Table des objets bizarroïdes

11		41	
12		42	
13	Le dictionnaire universel qui te traduit "Jaffa Kree!" en n'importe quelle langue	43	Un nain de jardin en forme de Nox qui couine "Protégeons la nature et les pti zoiseaux" (Terriblement agaçant)
14		44	
15	Une grenade goauld qui chante du Bruel pour assommer ses ennemis	45	Un occulteur Goauld podomètre qui ne fonctionne que si la personne court et hurle en même temps
16		46	
21	Une bombe Goauld qui ricane et accélère son compte à rebours une minute avant la fin	51	Des donuts de transfert permettent de téléporter les personnages ailleurs
22	Un oeuf de loutre	52	
23	Un pantalon pour prêcheur, l'Ori-Jean	53	Le livre "Les blagues Jaffa pour les Nuls"
24	Un manipulateur génétique Ancien qui transforme les gens en lapins	54	Des drones Anciens qui rampent par terre et mordent
25		55	
26	Le kit "Construisez votre DHD vous même"	56	De la mayonnaise Unas spécial "Larve Goauld"
31	Une boîte de lego Réplicateur	61	Une machine de Machello échange les personnages des joueurs
32	Un anneau d'invocation d'O'Null (Pratique quand on est à cours de blagues)	62	Du parfum pour symbiote "Barbara Goauld"
33	Le plan des meilleures friteries de Chulak	63	Des lunettes de soleil certifiées "Protection contre les yeux des Goaulds"
34	Le rayon schizophrénique qui fait croire aux gens qu'ils ont un symbiote Tokra (Mais si si j'vous assure, on s'entend très bien en plus !)	64	Un système de soin Goauld utilisable uniquement pour des hémorroïdes
35		65	
36	Un modulateur de phase bipolarisé séquentiel à effet tunnel inversé	66	Un Zat'Nik'Tel détraqué qui ne fait que désapper les gens

Table des Vaisseaux Spatiaux

11	Un vaisseau Cloune	41	Un vaisseau Serrakin (Le Nova) cherchant à emboutir (s'accoupler avec) tout les autres vaisseaux qu'il rencontre.
-	(Forme complètement aléatoire)		
16		42	Un vaisseau (ennemi) en forme de D20
		43	
		44	Un X-301 suicidaire qui cherche toujours à se crasher dans tout ce qu'il voit
		45	
		46	Le NHL Survivaure
21	Un vaisseau Cloune en forme de lapin rose géant	51	Un mini Ha'Tak télécommandé par une IA aggressive
22	Un Asguard sur une trottinette nucléaire	52	
23		53	
24		54	Un vaisseau amiral loutre
25	Une cité volante Nox qui retombe lorsqu'elle est en panne de carburant	55	Un vaisseau Tau'ri dont chaque nouveau capitaine meure régulièrement pour des raisons stupides
26		56	
31	Un vaisseau spatial mi-mécanique, mi biologique, le Moya (Comment ça, c'est pas délirant ? Quoi, ça a déjà été fait?!)	61	Un vaisseau Tollan qui cherche à démolir tout les vaisseaux plus bouseux que lui
32	L'Ori-cochet, le Vaisseau qui rebondit partout, complètement incontrôlable	62	
33		63	Vaisseau Es-cargo Goauld
34	Un machin chose indéterminé	64	
35	Un vaisseau Aschen en forme de Moissonneuse Batteuse	65	Une nef de combat Asguard en forme de Marteau Géant
36		66	

