

SCRAT ENTERTAINMENTS CORPORATION

Présente



LIVRE DES REGLES



Par Angenair
V 2.0

STARGATE NEMESIS^{v2.0}

D'après les règles originales de John Tynes

Basé sur le système D6 de George Strayton

Adapté et arrangé par Angenoir

Beta testeurs:

Colonel John Firstborrow (Kamasuki)

Capitaine Christina MacEnzie (Elaine)

Lieutenant Mélinda O'Connor (Lempvycka)

Alexis Sanders (Mystie)

Frank Shepard (Binabik)

*Les textes qui suivent n'ont pas entièrement été créés par moi
Bien que j'en ai modifié la majeure partie. Les textes de bases ont
été écrits par John Tynes,*

*Créateur de Delta green entre autre. Et c'est à partir de ces textes
que j'ai appliqué mes modifications.*

*Je ne m'approprie pas la création de ce jeu, cependant j'y ai
appliqué de profondes modifications et améliorations. Cette
version est donc la propriété intellectuelle de la Scrat Entertain-
ments Corporation dirigée par Angenoir, il est donc par cela
interdit de reproduire cette œuvre à des fins commerciales.*

*Merci d'avoir téléchargé ce jeu de rôle, je vous
Souhaite de bonnes et longues heures de jeu*

Angenoir

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Lettre du Général Jack O'Neill	p5
Ordres de missions	p6
Ce qu'il faut savoir avant de commencer	p8
C'est quoi un jeu de rôle?	p8
De quelles fournitures ai-je besoin?	p8
Le système de jeu	p9
Le rôle du maître du jeu	p9
Le rôle du joueur	p11

CREATION DE PERSONNAGE

Les races jouables	p13
La création de votre personnage	p14
Choix de la race	p15
Choix d'un archétype	p15

STARGÅTE NEMESIS

STARGÅTE
SG-1



STARGÅTE NEMESIS

INTRODUCTION



Lettre du Général Jack O'Neill, US-Air Force

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 cette nuit. Maintenant je sais qu'il y en a. La majeure partie d'entre eux sont d'origine humaine, enlevés de la Terre il y a des siècles et déposés sur des centaines de mondes. Ils ont voyagé à travers la porte des étoiles, incroyable porte fabriquée par la technologie alien permettant de se déplacer à travers toute la galaxie aussi vite qu'un claquement de doigt. Nous savons que les constructeurs de ces portes, les anciens, ont probablement tous disparus. Mais nous savons qui les exploitent : les Goa'uld, petits vers parasites qui emploient des humains comme hôte et qui ont placé des humains sur chaque monde pour toujours avoir des esclaves à portée de la main. Une autre menace a été découverte récemment grâce à l'expédition envoyée sur Atlantis dans la galaxie de Pégase: les Wraiths, humanoïdes évolués à partir d'une race d'insecte dangereux, cette espèce se nourrit de la force vitale qu'ils aspirent du corps de leur ennemis. A elle deux ces races présentent les deux plus grandes menaces de notre univers connus.

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 ainsi que les Wraiths partout où nous les trouvons. Dans chaque endroit que nous visitons, nous rencontrons le meilleur et le pire de l'humanité que la galaxie est offerte. C'est un travail dangereux, mais c'est aussi une opportunité. Nous devons être plus fûtes, plus rapides, et plus durs que tout ce que nous connaissons. Nous sommes la ligne de front entre l'Humanité et les dangers de notre univers, nous sommes l'étendard 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 grand univers. Faites attention à vous une fois dehors.

Général Jack O'Neill, US-Air Force