

La Maison Blanche  
1600 Pennsylvanie Avenue  
Washington D.C  
30 septembre 1997

**TOP SECRET Classification AUBURN**

**Ordre Présidentiel 9975-TS**

**Sujet :** Rapport d'autorisation et de mission du commandement de l'US Air Force pour le programme STARGATE

Compte tenu que,

La technologie extraterrestre possédée par les Etats-Unis d'Amérique ( SGC/01/001 nom de code STARGATE ) et découverte en 1928 lors d'une expédition en Egypte. L'utilisateur peut voyager instantanément, à travers la galaxie, sur des planètes connues des unités d'assortiment de SGC/01/001.

Et, Les extraterrestres parasites connus sous le nom de : Goa'uld ( référence 1000-789-25) constituent une menace identifiée pour la sécurité nationale.

Et, Des éléments des cultures humaines préindustrielles ont été enlevés par les Goa'uld et employés pour coloniser diverses planètes à des fins d'esclavage et d'infection par des parasites.

Et, La présence d'autres races extraterrestres autres que Goa'uld a été présumée et détectée.

Et par conséquent est décrété :

Que l'armée de l'air des Etats-Unis est autorisée à créer et maintenir le commandement STARGATE ( SGC ), corps d'armée top-secret autorisé à examiner et exploiter la technologie STARGATE à des fins de sécurité nationale, d'exploration de planètes étrangères, d'examen des cultures humaines préindustrielles, et de la défense de l'humanité à travers l'univers. Des sièges sociaux sont établis dans la base de Cheyenne Mountain, colorado. Le haut fonctionnaire pour le SGC est le général Hammond de l'US Air Force. Tout document annexe à cet ordre exécutif, y compris l'ordre exécutif lui-même, doit par ceci être tenu Secret/ Classification supérieure/classification AUBURN.

Dix-sept équipes, de SG-1 à SG-17 inclus, sont par ceci établies avec les objectifs suivants :

Sg-1: Reconnaissance standard, archéologie, technologie alien, missions scientifiques

Sg-2: Reconnaissance standard, recherche et sauvetage

Sg-3: Combat maritime, recherche et sauvetage

Sg-4: Reconnaissance standard

Sg-5: Reconnaissance standard

Sg-6: Reconnaissance standard

Sg-7: Etudes scientifiques

Sg-8: Equipe médicale

Sg-9: Reconnaissance standard, négociation avec les races aliens

Sg-10 : Reconnaissance standard

Sg-11 : Archéologie, cultures aliens, antiquité

Sg-12 : Reconnaissance standard

Sg-13 : Reconnaissance standard

Sg-14 : Reconnaissance standard

Sg-15 : Reconnaissance standard

Sg-16 : Reconnaissance standard

Sg-17 : Exploration

Ordonné et Signé par

William Jefferson Clinton, président des Etats-Unis d'Amérique

Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis

30 septembre 1997

La Maison Blanche  
1600 Pennsylvanie Avenue  
Washington D.C  
18 Août 2004

**TOP SECRET Classification AUBURN**

**Ordre Présidentiel 9975-TS**

**Sujet :** Ordre de lancement d'un nouveau programme Stargate code SGC Bêta

Compte tenu que,

La menace Goa'uld devient de plus en plus pressante et menaçante envers la Terre et donc que notre planète court un danger de plus en plus important.

Et, que nos troupes sur Terre détiennent une stratégie limitée par leur manque de positions dans l'univers.

Et par conséquent est décrété :

Que l'armée de l'air des Etats-Unis est autorisée à lancer un nouveau programme Stargate nommé SGC Bêta. Par conséquent le programme actuel va changer de dénomination pour devenir le programme SGC Alpha. Ce programme par opposition au site Alpha ne sera pas fait pour accueillir nos militaires en cas d'attaque de la Terre mais sera fait pour constituer une deuxième force d'opposition face aux races aliens ennemies.

Le SGC Alpha aura donc un an, à compter de la réception de la présente lettre par le Général Hammond, pour former, entraîner et trouver une planète viable pour les 20 équipes que comptera le projet Bêta. Ces équipes prendront les mêmes dénominations que celle du SGC Alpha suivie du suffixe Bêta en signalisation de leur attachement au projet Bêta.

Durant cette durée de un an les équipes Bêta occuperont les locaux du SGC Alpha et agiront en même qualité que les équipes SG Alpha.

Une fois la planète d'accueil identifiée des équipes Bêtas seront envoyées sur place afin de l'explorer et de mettre en place le nouveau site. C'est à partir de ce moment là que le SGC deviendra entièrement opérationnel et autonome.

Ordonné et Signé par  
George W. Bush junior, président des Etats-Unis d'Amérique  
Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis  
18 Août 2004



# CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE COMMENCER

## C'est quoi un jeu de rôle?

Voilà une question à laquelle il est important de répondre avant de penser à aller plus loin dans ce manuel. Si vous êtes déjà un joueur ou un maître de jeu expérimenté vous pouvez sauter ce paragraphe que vous avez déjà pus lire dans tout les nombreux jeu de rôles auxquels vous avez joués, pour les autres m'obligez pas à vous enchaîner sur votre chaise pour vous forcer à lire ces lignes.

Bien commençons, un jeu de rôle est un jeu où les joueurs incarnent un personnage et lui font vivre des aventures dans un univers purement fictif créé grâce aux joueurs mais surtout grâce au maître du jeu qui organise le scénario qu'il aura confectionné rien que pour vous braves petits joueurs. Le personnage que vous allez incarner aura ses propres caractéristiques que vous allez choisir lors de sa création, toute celle-ci seront réunies dans ce que l'on appelle la feuille de personnage. Ensuite ce sera à vous d'interpréter votre alter ego en jouant ses émotions, ses joies, colères et tristesse ainsi qu'en décrivant au maître du jeu les actions que vous souhaitez que votre personnage réalise.

Bien sur vous ne serez pas capable de tout faire et comme dans la vraie vie vos actions ne réussissent pas toujours, vous allez donc jeter des dés qui décideront de vos réussites et échecs, c'est à cela que sert la feuille de personnage. Vous y indiquerez dessus votre niveau d'habileté à telle ou telle compétence. Plus vous êtes doué plus vous aurez de chances de réussir votre jet et donc votre action.

Le maître du jeu quand à lui va orchestrer la partie en vous donnant les éléments de scénario dont vous aurez besoins pour continuer votre aventure, en incarnant les personnages non joueurs, c'est à dire les personnages autres que vous, et c'est aussi lui qui va décider de la difficulté d'une action à accomplir. Et bien sûr le plus important: c'est lui qui va vous donner les points d'expérience à la fin du scénario, points qui vous permettront d'augmenter les caractéristiques de votre personnage.

Voilà vous savez maintenant l'essentiel pour pouvoir goûter aux plaisirs du jeu de rôle.



## De quels matériels ai-je besoin?

Pour jouer à STARGATE NEMESIS il vous faut principalement le livre des règles que vous avez entre vos mains pleines de doigts, des joueurs prêts à souffrir, un maître du jeu et une dizaine de dés à six faces dont au moins un est de couleur différente que celle des autres ainsi qu'un dé à dix faces pour le maître de jeu. Il faut également des fiches de personnages situées à la fin de ce manuel des crayons de papier ainsi que des gommes, qui peuvent au passage servir de projectile des joueurs contre le maître du jeu mais attention c'est réciproque. Et surtout il vous faut impérativement prévoir de quoi grignoter, des litres de boissons gazeuse ou pas qui font grossir et des petits cadeaux pour que le maître du jeu vous ai à la bonne. Je conseille aussi au maître du jeu de se munir d'un poste de musique ou d'un ordinateur pour donner une ambiance musicale à la partie et ainsi mettre les joueurs en stress bien plus rapidement. Sans oublier une grande dose de bonne humeur et d'humour afin de rendre les parties captivante.





## Le système de jeu

Avant de vous lancer dans la lecture rébarbative de ce merveilleux manuel de jeu, nous allons vous donner plus de détails sur le système de jeu D6 de George Strayton, que les initiés reconnaîtront comme le système de Starwars D6. Les D6 seront donc les seuls et uniques dés que le joueur devra posséder, les maîtres du jeu devront aussi avoir impérativement un D10 pour le système de blessures mais nous vous conseillons d'avoir une série de dés complète (D4, D6, D8, D10, D12, D20).

Durant la création de votre personnage vous allez devoir attribuer à une caractéristique ou une compétence une valeur qui correspondra au nombre de dés que vous lancerez quand vous effectuerez une action sous cette compétence. Parmi ces dés, vous devrez choisir un dé, d'une couleur différente à celle des autres, qui sera votre dé de chance et représentera le facteur chance du jeu (on verra de quelle façon il agit un peu plus loin).

Lors d'une action dite « à risque », c'est-à-dire qui comporte une probabilité de rater, le maître du jeu vous demandera de faire un jet correspondant à votre action, il décidera d'une difficulté (score à atteindre avec les dés) et vous demandera de lancer vos dés.

Si vous faites plus que la difficulté, vous avez réussi votre jet, si vous faites moins, vous avez échoué.

C'est ici qu'intervient le dé de chance, c'est-à-dire que si vous avez fait un 6 sur votre dé de chance, vous avez la possibilité de le relancer encore une fois, et encore une fois s'il en refait un autre et ainsi de suite... Par contre s'il fait 1, deux solutions se présentent :

-Vous avez quand même réussi à passer la difficulté : votre action est réussie mais un problème mineur peut survenir

-Vous n'avez pas passé la difficulté : c'est un échec critique et vous allez très certainement avoir un sérieux problème suite à votre jet.

A titre de référence voici les difficultés moyennes pour une action de base:

- 10: facile
- 15: normal
- 20: moyen
- 25: difficile
- 30: très difficile



Bien sûr ces valeurs ne sont données qu'à titre indicatifs et sont donc soumis aux modifications du maître du jeu ou à des modificateurs de circonstance. *Exemple: si le personnage tir avec un arc sur une cible à 10 mètres de lui la difficulté sera de 15, mais s'il y a un vent fort la difficulté sera augmentée selon le jugement du maître du jeu.*

Il faut aussi savoir que toutes les actions ne sont pas assujetties à ces niveaux de difficulté. C'est le cas des actions d'opposition qui interviennent lorsqu'un joueur tente une action face à un autre personnage.

*Exemple: Pat veut tirer sur Tic, il faut alors que Pat tire ses dés correspondants à sa compétence arme à feu et que Tic fasse un jet correspondant à sa compétence d'esquive arme à feu. Pat et Tic feront donc chacun leur jet et celui qui aura fait le plus grand score remportera l'action qu'il aura tentée.*

## Le rôle du maître du jeu

Cette partie concerne toutes personnes souhaitant maîtriser STARGATE NEMESIS ou tout autres jeu de rôles bien que consacrée à l'univers de Stargate. Vous allez connaître le rôle du maître du jeu, vos devoirs et surtout comment maîtriser un jeu comme STARGATE NEMESIS. Nous vous conseillons tout de même de commencer à maîtriser qu'après avoir obtenus une certaine expérience du jeu de rôle en tant que joueur.

Tout d'abord pour maîtriser convenablement ce jeu de rôle il est fortement recommandé au maître du jeu de connaître l'univers des séries Stargate SG-1 et Atlantis afin de pouvoir créer au mieux vos scénarios et de pouvoir palier à tout imprévu en cours de partie.

La première chose à faire pour un maître du jeu est de prendre connaissance des règles mais surtout de les connaître le mieux possible, ce qui vous permettra d'éviter de casser le rythme de jeu en cherchant des heures dans le livre de règles le détail que vous avez oublié.



Après avoir appris ces règles testez la création de feuilles de personnage sur vous-même, ce qui vous permettra de mieux assimiler leur fonctionnement ce qui va s'avérer très utile car en tant que maître vous allez devoir expliquer la création de ces feuilles à tout vos joueurs pour leur permettre de créer leur personnage. Nous conseillons aux MJ débutants de ne pas avoir plus de 4 joueurs à leur table, avec de l'expérience vous serez capable de maîtriser de plus grosses tables mais essayez de ne pas dépasser les six joueur car sinon cela risque de devenir très rapidement un enfer pour vous comme pour vos joueurs.

Vous connaissez les règles, vous avez vos joueurs, il ne vous manque plus qu'à avoir un scénario. Pour cela vous avez trois moyens: le premier consiste à chercher des scénario tout préparés sur Internet, cette méthode à l'avantage de ne pas demander trop de travail ou de connaissance au maître de jeu, mais les scénario de Stargate ne courent pas les rues et vous vous retrouverez vite à cours de carburant, la seconde solution est de créer vos propres scénario, il vous faut pour cela bien connaître l'univers de Stargate, mais cela demande beaucoup de temps de préparation au MJ, et enfin la dernière solution à pour but de ne pas avoir de scénario mais juste un début, une fin et un fil conducteur. Cette dernière solution est au finale la plus adoptée par les maîtres de jeu expérimentés et vous verrez que même si au premier abord cette méthode paraît barbare vous y viendrez très rapidement de vous-même. Vous verrez que les joueurs ont une capacité spéciale qui n'est pas signalée sur leur fiche de personnage qui consiste à toujours faire capoter les idées que vous avez eues pour votre scénario. Grâce à cette méthode vous verrez que vos aventures deviendront plus vivantes car vous ne serez pas sans arrêt en train de regarder votre scénario et surtout il sera en constante évolution.

Avant d'entamer les devoirs du MJ, je vous recommande d'utiliser un fond sonore pour diriger vos parties. Cela plongera pleinement les joueurs dans l'univers et vous pourrez ainsi plus facilement jouer avec leurs nerfs.

Le MJ va être en fait comme le réalisateur d'un film ou d'une série. Il va décrire les décors dans lequel évoluent les joueurs, il va aussi incarner les personnages non joueurs (PNJ), et grâce à ces deux éléments les quêtes du scénario vont se mettre en place et les joueurs vont interagir avec ce monde fictif.

Durant la partie les joueurs vont vouloir faire des actions qui seront plus ou moins difficiles à réaliser, et quand ces actions ont une chance de rater, le MJ va demander au joueur de faire un jet de dés sous compétence qui correspond au type d'acte que le personnage joueur (PJ) souhaite faire. Vous allez donc fixer une difficulté que vous garderez secrète, et oui dans la vraie vie nous ne savons pas toujours le niveau de difficulté de nos actes, cette difficulté définira le score minimum à réaliser par le PJ. La différence entre la difficulté et le score du joueur va déterminer le taux de réussite ou d'échec. L'échec ou la réussite critique sont déterminés par le dé de chance, s'il fait un et que l'action est ratée, ce sera un échec critique, vous devriez donc rendre assez pénalisant pour les PJs cette échec. S'il fait un mais que l'action est réussie, il pourra y avoir une complication mais elle sera plus anecdotique.

Vos joueurs vous demanderont certainement à plus d'une reprise à réaliser une action pour laquelle vous ne trouverez pas de compétence associée dans la fiche de personnage, ne vous inquiétez pas il vous suffit simplement de leur demander un jet de dés sous un attribut principal (vous comprendrez ce que c'est dans la partie création de votre personnage) qui correspond le plus au type d'action

souhaité.

*Exemple: Pat veut savoir s'il entend des bruits qu'il n'est pas sensé percevoir dans son entourage, vous vous rendrez compte qu'il n'y a aucune compétence pour cela, cependant il souhaite faire une action de « perception » de son environnement et la perception utilise « l'esprit » du personnage. Vous demanderez donc au PJ de faire un jet sous l'attribut secondaire « esprit ».*





A la fin de chaque scénario vous donnerez un certain nombre de points d'expérience qui permettront aux joueurs d'améliorer leur personnage. N'hésitez pas à pénaliser les joueurs qui auront fait de grosses boulettes et que vous avez décidé de sauver grâce à votre pure bonté. Récompensez aussi les joueurs ayant eus des actions héroïques. Pour ce qui est de la quantité de points d'expérience à donner, elle sera expliquée plus loin.

Grâce à ces quelques indications et à la connaissance des règles vous serez capable de parfaitement maîtriser STARGATE NEMESIS. Mais surtout n'oubliez jamais que le dirigeant de la partie c'est vous, ce sera à vous de régler les litiges entre les joueurs s'il y en a, c'est aussi votre jeu donc s'il y a certaines règles que vous ne comprenez pas ou que vous n'aimez pas, et bien supprimez les carrément.



## Le rôle du joueur

Les joueurs de jeu de rôle sont presque aussi importants que le maître de jeu, en tant que joueurs vous allez être les acteurs de votre aventure, et sans acteurs!! Pas d'aventure!!

Une partie va en fait consister à vous comporter comme un acteur de théâtre, à la seule différence que vous allez rester assis autour d'une table, d'un feu de bois, d'un poulet sacrifié pour l'occasion ou bien affalé sur des canapés bien confortables.

Le maître de jeu va donc commencer par décrire la situation de départ, jouer les éventuels personnages non joueurs présent et ce sera à votre tour, joueurs, d'interpréter votre personnage. C'est ce que l'on appelle le rôleplay. Vous allez à votre tour décrire les actions de votre alter ego, mais aussi le faire parler en lui créant sa propre personnalité, comme le ferais Johnny Depp dans pirates des caraïbes par exemple.

A chaque fois que vous voulez faire une action qui comporte une chance de ne pas réussir, vous le signalez au maître de jeu qui vous demandera de faire un jet de dés sous la compétence associée à votre action.

Ne perdez pas de vue que bien qu'ayant un très bon entraînement en situation difficile votre personnage n'est pas un super héros et donc par conséquent il n'est pas immortel. Prenez soins de sa santé et ne lui faites pas faire des actions inconsidérées comme tirer au fusils d'assaut dans une pièce saturée de gaz, cela serait très certainement fatal pour votre personnage.

A la fin de la partie la partie vous recevrez des points d'expérience pour récompenser vos efforts, vous pourrez vous en servir pour améliorer votre alter ego. Donc pour en avoir le plus possible respectez bien votre rôleplay, ne faites pas d'actions inconsidérées et surtout n'oubliez pas de préparer les repas au maître de jeu qui saura vous montrer sa gratitude.

