

## **LES EQUIPEMENTS**

### **I) Les armes :**

Durant vos parties de Stargate Nemesis, vous aurez les loisirs et surtout l'obligation de vous servir de différentes armes. Chaque soldat du SGC possède un armement de base qui est le suivant :

- FN P90
- M9
- Couteau de survie
- 3 chargeurs pour P90 (soit 150 balles)
- 3 chargeurs pour M9 (soit 45 balles)

Vous devrez noter sur une feuille de personnage le nom de l'arme, ses dégâts et sa distance de fonctionnement.

Bien sur cet équipement est un équipement conventionnel, mais durant certaine de vos mission vous allez très certainement rencontrer d'autre type d'armes que vous emporterez avec vous.

Voici donc la liste des armes utilisable dans le jeu, cette liste ne contient pas toutes les armes possible et imaginables mais en contient assez pour votre plaisir du jeu.

### Zat'nik'tel



1<sup>er</sup> tir: paralysie de 15 min – jet de constitution

2<sup>ème</sup> tir: mort

3<sup>ème</sup> tir: disparition du corps.

Portée: 10/25/50

### Bracelet Goa'uld



Onde de choc: 3D de dommages étourdissants (blessures légères qui disparaissent à la fin du round et qui ne se transforment pas en grave).

Portée: 5 mètres maximum (dégâts physiques si utilisé à moins d'un mètre)

Torture

### Lance Goa'uld



Tir: Dégâts 6D

Portée: 20/50/100

Contact: Force + 1D

### Grenade Goa'ould



Onde de choc : 6D de dommages étourdisants (blessures légères qui disparaissent à la fin du round et qui ne se transforment pas en grave), aucuns effets sur les objets non-animés.

Aire d'effet: rayon de 5 mètres, -1D par tranche de 5 mètres supplémentaires.

### Couteau de survie

Dégâts: Force + 2

### Pistolet semi-automatique M9:



Dégâts: 4D

Chargeur: 15

Portées: 10/25/50

### Pistolet mitrailleur: HK MP5



**Heckler und Koch  
MP5a3**

Dégâts: 4D

Chargeur: 30

Portées: 10/25/50

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### Fusil d'assaut: FN P90



Dégâts: 5D

Chargeur: 50

Portées: 15/30/75

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### Fusil d'assaut: M16-A2



Dégâts: 5D

Chargeur: 50

Portées: 20/50/100

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### Shotgun: Mossberg 590 Compact Cruiser



Dégâts: 7D

Chargeur: 7

Portées: 10/25/50

Note sur la dispersion des plombs:

- à portée moyenne : +1D en Tir et -1D en Dégâts
- à portée longue : +2D en Tir à portée longue et -2D en Dégâts

### Shotgun d'assaut: USAS-12



Dégâts: 8D

Chargeur: 10/20

Portées: 10/25/50

Note sur la dispersion des plombs:

- à portée moyenne : +1D en Tir et -1D en Dégâts
- à portée longue : +2D en Tir à portée longue et -2D en Dégâts

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### Fusil de sniper: M40-A1



Dégâts: 6D

Chargeur: 5

Portées: 100/300/900 m

### Fusil de sniper lourd: M82A1A cal.50



Dégâts: 8D

Chargeur: 10

Portées: 150/500/1400

Notes: -2D en tir si le tireur n'utilise pas l'arme posée sur le bipied

### Mitrailleuse légère: M249 SAW



Dégâts: 6D

Chargeur: boîte de 50

Portée : 40/150/600

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 4 balles → -1D en tir, dégâts fois 4, impossible à longue distance, sauf si le tireur utilise l'arme posée sur le bipied

### **Mitrailleuse lourde: M240B**



Dégâts: 7D

Chargeur: bandes de 100

Portées: 50/200/800

Notes: nécessite 2 personnes pour le transport et l'utilisation

Possibilité de tir en rafale par rafales de 5 balles

-En courte distance :-1D en tir, dégâts fois 5

-En moyenne distance : -1D en tir, dégâts fois 4

-En longue distance : -2D en tir, dégâts fois 3

### **Lance grenades: M203 40 mm:**



Dégâts: selon le type de grenade

Chargeur: 1

Portées: 30/150/400

Notes: S'installe obligatoirement sous le canon d'un M16-A2

## **II) Les véhicules spatiaux :**

Voici maintenant la liste des véhicules que vous aurez la possibilité de rencontrer durant vos parties. Pour pouvoir s'attaquer à de tel vaisseau, il faut utiliser un armement très lourd ou bien un autre vaisseau d'attaque, une arme conventionnelle ne leur ferait aucun dégâts. Pour les toucher il faut faire une jet d'attaque correspondant à « armes lourde », ou le cas échéant « armes à feu ». Les dégâts sont soumis à un jet d'opposition sur la résistance du vaisseau, s'il est réussi tout les dégâts passent, s'il rate aucun dégâts ne passe.

### **Planeur de la mort**

Race : Goa-ould

Vitesse : 3000 km/h

Résistance : 3D

Points de vie : 100

Armement : 2 canons à énergie léger jumelés

### **Vedette At'Zak**

Race : Goa-ould

Vitesse : 4000 km/h

Résistance : 3D

Points de vie : 500

Armement : 1 canon à énergie léger

### **Vaisseau Kheops**

Race : Goa-ould

Vitesse : 10 fois la vitesse de la lumière

Résistance : 9D

Points de vie : 5 000

Armement : 3 tourelles de 4 canons à énergie léger  
3 tourelles de 4 canons à énergie lourd

### **Vaisseau Ha'tak**

Race : Goa-ould

Vitesse : 10 fois la vitesse de la lumière

Résistance : 10D

Points de vie : 10 000

Armement : 12 tourelles de 4 canons à énergie léger  
12 tourelles de 4 canons à énergie lourd

### **Marteau**

Race : Asguard

Vitesse : 15 fois la vitesse de la lumière

Résistance : 15D

Points de vie : 10 000

Armement : 8 canons laser lourd  
6 tourelles de 4 canons plasma

## **Les armes embarquées :**

### **Canons à énergie léger :**

Canons tirant une grosse boule d'énergie faisant des dégâts assimilable à une bombe.

Dégâts : 8D sur la zone d'explosion, -2D par 3 mètres de distances de l'impact.

### **Canons à énergie lourds :**

Canons tirant une grosse boule d'énergie faisant des dégâts assimilable à une bombe.

Dégâts : 15D sur la zone d'explosion, -2D par 10 mètres de distances de l'impact.

### **Canons plasma :**

Canons tirant une boule de plasma faisant des dégâts assimilable à une bombe.

Dégâts : 8D sur la zone d'explosion, -2D par 3 mètres de distances de l'impact.

### **Canons laser lourds :**

Canons envoyant un large rayon laser destiné à détruire les coques des vaisseau.

Dégâts : 15D sur la zone d'explosion, -2D par 10 mètres de distances de l'impact

## **III) Les armures**

Au cour du jeu vous pourrez revêtir différent type d'armure qui diminuerons les dégâts subit

<b>Type</b>	<b>Enleve :</b>
Gilet pare-balle	10 blessures légères subies (au torse)
Armure Goa'uld	20 blessures légères subies (tout le corps)
Armures Jaffas	15 blessures légères subies (tout les corps)

Selon l'armure que vous portez vous enlèverez donc le nombre noté dans le tableau au nombre de blessures légères que vous aurez subis.