

ARMEMENT

RUBRIQUES

Mun : nombre de munitions et type de recharge : chargeur détachable (ch), canon ouvrable (o), magasin interne (m), barillet cylindrique (cy), bande de cartouches (b).

Auto : nombre de projectiles tirés dans une rafale.

Prec : Précision de l'arme. Deux chiffres séparés par un slash indiquent une arme avec visée laser intégrée. La Précision inclut tous les compensateurs de recul intégrés dans l'arme.

Fiab : fiabilité de l'arme en cas d'échec critique. L'arme s'enraye ou devient inutilisable selon sa fiabilité

- Très Fiable (TF) : 1 chance sur 10
- Fiable (F) : 3 chances sur 10
- Peu Fiable (PF) : 5 chances sur 10

Recul : ce chiffre indique la valeur en FORCE minimale que vous devez posséder pour manier correctement une arme. Pour chaque point de FOR manquant vous avez une pénalité de -1 à tous vos tirs.

- note 1 : les reculs des pistolets sont calculés pour des armes tenues à une main. Si vous tenez le pistolet à deux mains, diminuez le recul de 1 point.

- note 2 : les pistolets-mitrailleurs, les fusils et les armes lourdes sont considérées comme étant toujours tenues à deux mains. Si vous n'employez qu'une seule main, ajoutez deux points à la valeur du recul.

- note 3 : les armes portant avec leur valeur de recul la note (comp) sont déjà munies d'un Compensateur de Recul et leur valeur de recul est calculée en conséquence.

Portée

La valeur indiquée est celle de l'unité de portée de l'arme. Pour chaque unité de portée au delà de la première qui sépare l'attaquant de la cible, appliquez une pénalité de -1 cumulative au jet d'attaque jusqu'à une valeur de -10 au delà de laquelle on considère la cible comme totalement hors de portée.

Dispo : l'arme désirée est disponible si un jet de 1d10 est inférieur ou égal à la valeur indiquée. Les équipements marqués T sont toujours disponibles dans des circonstances normales. Le code légal (voir chapitre La Loi) de l'arme est donné après le /. Si aucun code légal n'est donné, l'équipement est en vente libre et ne nécessite aucun permis.

Dissim : score à battre en Perception pour repérer l'arme cachée sous les vêtements Modificateurs : veste +3, grand manteau +6.

Note sur les Equipements Intégrés : ils sont assemblés dans l'arme au moment de sa construction et ne peuvent normalement être modifiés ou retirés à moins de la faire démonter entièrement par un armurier.

PISTOLETS LEGERS

Streetline Special

Le petit calibre le plus répandu parmi les couches sociales défavorisées. La plupart des loubards qui se mettent aux armes à feu commencent avec ce flingue facile à dissimuler.

Tiffany Self Defender

Produit par Fichetti Firearms, le Self Defender Tiffany est une arme de petite taille élégante, le vrai pistolet pour dames.

Walther Palm Pistol

Pistolet miniature fabriqué en Europe, le WPP comme son nom l'indique est une arme qui tient entièrement dans la main. Peu précis, il est pourvu de deux canons superposés, chacun contenant un projectile. Le WPP est considéré comme une arme de la dernière chance.

PISTOLETS MOYENS

Ares Light Fire 70

Arme compacte et légère, le Light Fire 70 possède une bonne puissance de feu qui en fait une arme de choix pour l'autodéfense et la sécurité discrète. Pour 650 Nuyens de plus, vous pouvez acheter le Light Fire Silencer, un silencieux amovible deux fois plus léger que les autres ! Malheureusement, ce silencieux spécial n'est compatible qu'avec le Light Fire 70.

Ares Viper Slivergun

Ce pistolet utilise comme munitions des balles fléchettes spéciales coûtant deux fois plus cher que les balles fléchettes standard (v. accessoires pour armes). Ce type de munitions fait que le Slivergun occasionne des dégâts moindres que les autres pistolets légers mais les armures souples ont une PA/3 et les armures rigides PA/2.
Intégré : silencieux

Beretta Model 101 T

Un autre pistolet plat apprécié dans le monde entier par les gardes du corps et les agents de sécurité en civil en raison de ses bonnes performances et de sa structure facile à dissimuler.

Ceska vz/120

Produit par Ceska Zbrojovkain de Prague, ce flingue est un des meilleurs du marché européen, utilisé par la plupart des forces militaires d'Europe orientale et même en Russie.

Colt America L36

Un automatique de grande précision aux formes profilées et relativement facile à dissimuler. Un must pour les shadowrunners qui font dans le style et la discrétion.

Fichetti Security 500

Conçu pour les opérations de sécurité dans les conditions les plus diverses, le Fichetti 500 est capable d'accepter une vaste gamme d'accessoires optionnels parmi lesquels un chargeur étendu (22 balles) en lieu et place du chargeur de 10 balles d'origine et une crosse d'épaule détachable (200 ny) pour le tir de précision (pénalités dues à la distance réduites de 1 point lorsque l'on prend le temps de viser).

Fichetti Security 500 F Slivergun

Résultat d'un accord spécial passé entre Ares Arms et Fichetti, le 500 F Slivergun utilise les munitions spéciales AresSliver avec une puissance de feu légèrement supérieure à celle de l'Ares Viper. Une nouvelle arme à destination des firmes et services de sécurité.

Seco LD-120

Version moderne du vieux Seco LD-100 israélien. Un bon rapport qualité prix mais rien de bien extraordinaire.

Intégré : visée laser miniature (20 m de portée)

PISTOLETS LOURDS**Ares Predator et Predator II**

Considéré par beaucoup comme le nec plus ultra des pistolets lourds, le Predator est une arme appréciée autant par les mercenaires et les forces de sécurité que les shadowrunners qui aiment l'artillerie. La version Predator II possède une interface d'arme intégrée.

Intégré : le Predator II inclut un smartlink normal ou un Smartlink II pour 100 Nuyens de plus.

Browning Max Power

Principal concurrent de l'Ares Predator. Connue pour sa robustesse et sa résistance aux mauvais traitements.

Browning Mega Power

Avec le Megapower, Browning lance le premier pistolet conçu spécialement pour les trolls et leur grande force physique. En raison des spécificités de l'arme et de sa crosse, tout utilisateur ayant des mains plus petites qu'un troll aura un malus de -2 supplémentaire pour se servir de cette arme quelle que soit par ailleurs sa force physique.

Intégrés : compensateur de recul

Browning Ultra Power

Version améliorée du Max Power, ce pistolet est capable de tir semi auto (Rafale de 2 coups, 1 point de recul supplémentaire).

Intégré : visée laser

Colt Manhunter

Réalisé par Ares (sous licence Colt) avec le concours d'Andrea McBaine, un des dix meilleurs chasseurs de prime au monde le Manhunter est conçu pour être utilisé dans les conditions les plus rudes et sa puissance de feu est impressionnante.

Remington Roomsweeper

Le Roomsweeper est en fait un shotgun à canon ultracourt avec une crosse de pistolet. C'est une des armes les plus renommées dans la Rue en raison de sa puissance d'arrêt et de son aspect intimidant. Les attaques avec le Roomsweeper obéissent aux règles sur les Shotguns.

Ruger Super Warhawk

Revolver à barillet conçu sur les modèles des anciens "six coups", le Warhawk possède une puissance de feu impressionnante et une bonne stabilité. Malheureusement, c'est une arme bruyante dont le canon ne peut accepter de silencieux. Utilisé par ceux que la discrétion n'embarrasse pas.

PM LEGERS**Ares Crusader MP**

A peine plus volumineux que les pistolets automatiques lorsqu'elle est déchargée, cette arme utilise un chargeur spécial (40 balles !) qui rendra plus d'un possesseur de fusil d'assaut jaloux. Le Crusader accepte bien sur les chargeurs de taille plus classique pour ceux qui veulent vraiment tirer partie de sa taille (d'où les deux valeurs en Dissimulation).

Intégré : Compensateur de Recul

Beretta 200 ST

Une arme dont les rafales sont particulièrement dévastatrices pour un PM léger, le Beretta 200 ST commence à faire parler de lui dans les périodiques militaires et corporatistes.

Ceska Black Scorpion

Fabriqué par Ceska en utilisant les concepts de l'Ares Crusader, le Black Scorpion accepte les chargeurs standard, des chargeurs spéciaux (25 balles) et même des chargeurs étendus de 35 projectiles ! Une bonne copie du Crusader.

PM MOYENS**Beretta Model 70**

Dans sa catégorie, le Model 70 est le PM moyen dont le chargeur est le plus fourni avec une capacité de 35 balles.

Intégrés : silencieux, visée laser

Heckler & Koch MP-5TX

Adaptation du PM lourd HK227 décrit plus loin, le MP-5 TX est de calibre plus petit tout en conservant une bonne partie des qualités de son grand frère. Elu premier PM de sa catégorie au Salon de l'Armement 2051 à Paris.

Intégré : compensateur de recul

Sandler TMP

La Corporation Sandler a fabriqué cette arme pour ceux qui veulent beaucoup de puissance de feu mais qui n'ont qu'un petit budget. Pour pas cher votre gang à enfin de quoi tenir son quartier.

Uzi III

Descendante du célèbre Uzi 9mm israélien, l'Uzi III est une arme officiellement fabriquée pour les forces militaires françaises, belges et israéliennes mais qui est devenue par le jeu des trafics un des PM les plus utilisés dans les combats de rue en Europe et en Amérique.

Intégrés : visée laser, crosse repliable (pénalités dues à la distance réduites de 1 dans les attaques avec visée).

PM LOURDS**Heckler & Koch HK227 et HK227 S**

Les services de sécurité corporatiste et les forces paramilitaires du monde entier considèrent souvent cette arme comme un atout de poids. Le modèle HK227 S est une version spéciale très populaire auprès des escouades de choc et des extracteurs corporatistes. Il utilise un silencieux intégré en lieu et place du compensateur de recul.

Intégrés : crosse d'épaule repliable (réduction de 1 point des pénalités de distance lors des attaques avec visée), visée laser, compensateur de recul (version classique) ou silencieux (version spéciale).

Ingram Smartgun

Considéré dans la Rue comme l'arme de prédilection de ceux qui veulent du bruit, des morts et de la précision, élu "l'arme de choix" par le magazine américain Street Fighting Man en 2050.

Intégrés : Module d'Interface, compensateur de recul, crosse repliable (pénalités dues à la distance réduites de 1 dans les attaques avec visée).

SCK Model 100

La plupart des corpos d'origine japonaise fournissent leur personnel de sécurité avec le Modèle 100 de chez Shin Chou Kogyo (de Tokyo). Même les Samurai Rouges de Renraku s'en servent. Lorsqu'il faut choisir la meilleure arme, prenez celle choisie par les meilleurs ...

FUSILS D'ASSAUT**AK-97 et AK-98 Assault Rifle**

Utilisé à l'origine par les troupes russes, on le trouve désormais un peu partout dans le monde. Le AK-98 est simplement une version plus lourde de ce fusil.

Intégrés : lance-grenade (AK-98 seulement)

Colt M22A2

Le fusil d'assaut de l'armée des UCAS ! Elu meilleur fusil d'assaut au monde en 2048 par la Guilde Internationale des Mercenaires ! Et il

est à la hauteur de sa réputation ... un produit fiable et justement reconnu, fabriqué par Ares Arms sous licence Colt.

Intégrés : lunette de visée (Indice 2), lance-grenades, compensateur de recul

Fabrique Nationale Heavy Assault Rifle (HAR)

Ce fusil d'assaut d'usage courant en Europe devient de jour en jour plus célèbre parmi les forces privées devant intervenir dans les zones à haut risques.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

Hecker & Kock G12A3z

Descendant de l'illustre G11A4z qui fut longtemps le meilleur fusil d'assaut au monde (avant le Colt M22A2). Le G12 est plus léger que son parent, plus fiable et sert actuellement de fusil d'assaut dans plusieurs NAO.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

Samopal vz88v

Fusil d'assaut de l'armée tchécoslovaque, le vz88v possède de nombreux accessoires habituellement présents seulement sur les armes occidentales.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul, lunette de visée (Indice 1).

FUSILS A POMPE (SHOTGUNS)

Defiance T-250

Shotgun célèbre en Amérique, le T-250 est sans doute le modèle le plus utilisé dans la Rue.

Enfield AS-7

Shotgun d'assaut à la puissance de feu impressionnante. On peut utiliser l'AS-7 avec un chargeur de 10 cartouches ou un tambour de 50 cartouches (-1 en Précision et Dissimulation).

Intégrés : visée laser

Mossberg CMTD et 5M-CMTD

Considéré comme le meilleur fusil à pompe d'assaut en démonstration durant les Desert Wars de l'hiver 49,e Mossberg CMTD existe en version standard ou interfacée (5M). Un exemplaire d'une de ces armes fait souvent partie de l'équipement des voitures de patrouilles de la Lone Star.

Intégrés : Visée laser (et Module d'Interface sur le 5M)

FUSILS DE SNIPER

Ranger Arms SM-3

Le SM-3 est un must pour les tireurs d'élite. Ce fusil est très facilement démontable et peut être rangé dans une simple mallette. La stabilité des pièces de cette arme est primordiale pour une bonne utilisation et il n'offre aucun bonus de précision si on s'en sert dans un combat classique, en raison des secousses et mouvements brusques inhérents à ce genre d'activité. Par contre, c'est l'arme idéale pour un assassin.

Intégrés : silencieux, compensateur de recul, lunette de visée (indice 3 et amplification de lumière)

Walther MA-2100

Après deux ans de tests par les snipers de l'armée confédérée, le MA-2100 vient juste de devenir l'arme officielle des tireurs d'élite des CAS. Sans doute appelé à devenir aussi l'arme de prédilection des snipers UCAS et d'autres nations américaines. Le MA-2100 ne souffre pas de l'instabilité des autres fusils de sniper grâce à un système de gyroscopes internes contrôlés par un système expert qui aide également le tireur à prendre ses mesures.

Intégrés : Module d'Interface

FUSILS DE SPORT

Remington 750 et 950

Fusil long et fin utilisé pour la chasse au gibier et le safari, le Remington 750 suscite l'enthousiasme des chasseurs depuis plus de 50 ans. Le 950 est simplement une version destinée au gros gibier. Intégrés : les deux versions possèdent une lunette de visée d'Indice 1

Ruger 100

Léger et totalement fiable quel que soient les conditions climatiques, le Ruger 100 rivalise avec les Remington sur le plan de la résistance et de la durée de vie.

Intégré : Lunette de visée (Indice 3)

ARMES TRANCHANTES

Ares Monoblade

Après le succès de sa ligne Monosword décrite ci-après, Ares Arms a croulé sous les demandes de versions plus discrètes de cette arme capables d'offrir les avantages de l'original. Le couteau de combat Monoblade a donc vu le jour et comme la Monosword, il divise la protection des armes rigides par deux et celle des armures souples par trois. L'Ares Monoblade existe en version classique ou conforme aux normes des couteaux de combat Redstone décrits plus loin (+100 Ny et tous les accessoires Redstone sont inclus dans la poignée du Monoblade).

Ares Monosword

Cette arme récente qui remporte déjà un certain succès parmi les adeptes du bon vieux "hack & slash" est en fait une lame forgée par les meilleurs ateliers d'Ares Arms. Les redoutables tranchants de l'arme se sont vus renforcés par de fines lames monocristallines mortellement dangereuses. On est encore loin des fameuses épées de monocristal mais même les maîtres armuriers japonais et espagnols ont dû reconnaître les qualités sans précédent de la Monosword.

Les armures rigides ont leur PA divisée par deux quand elles sont frappées par une Monosword et la PA des armures souples est divisée par trois.

Couteau

Il s'agit de la classique lame polyvalente qui sert aussi bien aux cuisinières, aux campeurs et aux loubards. Pour un prix à peine plus élevé, on peut avoir des modèles papillons, à lame rétractable, pliables ...

Couteau de Survie

Le couteau de survie (aussi nommé Couteau de Combat) décrit ici est le Redstone, produit pour les marines des UCAS. Cette arme est rapidement apparue dans la rue. En plus de sa lame digne de celle des poignards de commandos, le couteau Redstone renferme plusieurs gadgets utiles dans sa poignée : une boussole, une lampe miniature et un timbre "Dernière Chance" de puissance 1. L'arme préférée de ceux qui opèrent dans la jungle, dans toutes les jungles.

Épée

Sous ce terme sont regroupées toutes les lames, de celles produites par les artisans armuriers jusqu'aux maxicouteaux utilisés par les trolls. Courtes, longues, droites ou courbes ... y'en a pour tous les goûts.

Hache de Combat

Si vous n'aimez pas les épées et que votre hache de bûcheron ne fait pas l'affaire, voilà l'arme qu'il vous faut. Appréciee partout dans le monde par les Nains et les Orks, ce type d'arme comprend souvent une pointe rétractable lorsque vous préférez tuer l'adversaire sans le réduire en hachis.

Hache Laser Centurion

Conçue pour flanquer la pâtée aux grosses bestioles Eveillées, cette arme possède une lame dont le tranchant est en fait un laser de soudeur surpuissant. Les blessures qu'elle occasionne sont très facilement reconnaissables.

Katana

L'épée à deux mains du samouraï antique, de plus en plus portée par son homonyme urbain. Très appréciée par ceux qui aiment les armes anciennes qui font toujours leurs preuves. Les véritables katana ne sont cependant produits (en petit nombre) que par les meilleurs maîtres armuriers. Ces armes rarissimes hors du Japon ont les modificateurs suivants : Précision +2, Dégâts 3d6+3, Dispo : 3, Prix : 10.000 Ny au minimum.

ARMES CONTONDANTES**Bâton**

Taillé et équilibré avec soin, cette arme est plus dangereuse qu'on ne l'imagine.

Massue

Ce terme générique désigne les armes contondantes de grande taille comme la masse d'armes, le marteau à deux mains et autres ...

Matraque

Il s'agit du modèle ultraléger utilisé par les forces anti-émeutes et la police.

Stunstaff

Aussi nommée "électro-matraque" c'est l'arme des unités anti émeutes par excellence. Un simple contact et le voltage vous expédie dans les vaps pour un bon moment (Jet de Sauvegarde ajusté à -1 ou inconscience pendant 2d10 rounds). Et c'est encore plus douloureux qu'une bonne vieille matraque de flic ... vous pouvez aussi vous en servir comme d'une matraque normale.

Super Stunstaff AZ-150

Les casseurs que vous interpellerez sont souvent des trolls balèzes à mort que votre Stunstaff chatouille à peine ? Désormais, ils devront compter avec cette arme qui a été spécialement conçue pour ceux qui estiment que leur taille les place au dessus des lois (Sauvegarde ajustée à -3, inconscience pendant 4d10 rounds). Un produit Defiance Industries, sous licence Aztechnology.

ARMES DIVERSES**Arme d'Hast (générique)**

En dehors des excentriques, personne n'utilise ce type d'arme dans lequel on regroupe : hallebardes, lances, guisarmes ...

Fouet Monofilament

Constitué d'un monofilament quasiment invisible (bien que certains aiment épater la galerie avec des modèles phosphorescents ...) relié à un poids minuscule à son extrémité. Difficile à manier mais extrêmement létal. Certains modèles sont conçus pour être logés dans une prothèse cybernétique. Les armures ont leur PA/3 contre cette arme.

Fouet Synthécut

Le truc qui figure dans l'attirail de tout bon sado-maso, ou contremaître ... Vous rirez moins lorsque vous aurez vu la balafre en travers de votre gueule !

Gants Electrochocs

Ces gants sont fait de fibres isolantes interlacées de contacteurs électriques dans la paume et sur le dessus des doigts. Une paire de batteries extra plates accrochées aux avant-bras alimente les deux gants vendus ensemble. La victime doit réussir un jet de sauvegarde ou être étourdie pour 1d10+10 rounds. Même si le jet est réussi, les spasmes musculaires dû à l'électrochoc occasionnent une pénalité aux REF de -2 pendant 1d3 rounds.

ARMES DE TRAIT**Arbalètes**

De taille et puissance variables. L'arbalète de précision est un modèle léger prévu pour être manié d'une seule main sans effort. C'est aussi le seul modèle que l'on peut réarmer à la main (cadence

de tir = 1/round), les modèles plus lourds devant utiliser une poulie (cadence de tir = 1/2 rounds) à moins de disposer d'un système de réarmement automatique (prix x 2.0, prec = -1, cadence de tir = 1/round).

Les arbalètes acceptent sans problèmes les visées laser et les lunettes de visée.

Arcs

Les armes de ce type incluent les modèles en bois ou en fibre de verre. Le Ranger X est un modèle réalisé dans les NAO qui tire partie des dernières applications en matériaux semi élastiques. Le Half-Bow est un terme générique désignant les arcs en fibres ultra légères que l'on peut démonter en deux parties pour un transport plus discret.

ARMES DE JET**Couteau de Lancer**

Lame spécialement équilibrée pour le lancer mais tout aussi dangereuse dans le corps à corps.

Shuriken

Ben, on avait déjà les katana, alors ...

GRENADES

Les grenades à main ont un rayon d'explosion de 6 mètres. Les grenades pour lanceur (mini grenades) sont cylindriques et ne peuvent exploser que si elles sont projetées par un lance-grenade. Leur rayon d'explosion est de 3 mètres seulement.

Concussion

Ce type de grenade est surtout dangereuse en raison du "bang" gigantesque qui l'accompagne. Toutes les personnes dans l'aire d'effet doivent tirer une Sauvegarde ou être étourdies par le choc pour 1d4 rounds en plus de 1 hit de dégâts aux tympans qui sont lésés par le choc.

Lancer une telle grenade dans une pièce la rend encore plus dangereuse puisque la résonance ajuste tous les jets de Sauvegarde à -2.

Flash

Utilise une charge de magnésium pour projeter un flash blanc éblouissant. Jet sous REF pour fermer les yeux ou être aveuglé pendant 2d10 rounds (-4 à toutes les actions). Les personnes pourvues de dispositifs antiflash sont immunisées mais les individus ayant une vision en Lumière Faible ont une pénalité de -1 à leur jet.

Fumigène

De couleur variée, inodore et sans danger sur le plan respiratoire. En extérieur et sans vent, le nuage se disperse en 2d10 rounds. En intérieur, il dure 2d10 minutes. Il n'a aucun effet sur les individus dotés de vision nocturne ou thermographique. Il existe cependant des versions plus difficiles à trouver (prix x 1.5, dispo -1) qui contiennent un mélange spécial perturbant ce genre de vision.

Incendiaire

L'explosion cause 4d6 de dommages. Le round suivant, 2d6 de dégâts par le feu et encore 1d6 le round qui suit. Les matériaux inflammables pris dans l'aire d'effet ont 75 % de chances de prendre feu. Toutes les armes incendiaires infligent une perte de 1 PA à toutes les armures par round d'exposition et même l'eau ne permet pas de les éteindre facilement. La mousse carbonique ou les déplacements d'air causés par d'autres grenades (notamment à concussion) sont encore le meilleur moyen de lutter contre ce type d'incendie.

Narcos

La grenade libère dans un rayon de 3 mètres du gaz Narcoject qui est totalement incolore. Les victimes doivent tirer un jet de

Sauvegarde ou tomber dans les vaps pour une durée de 3d10 minutes.

Offensive

Modèle classique à explosifs chimiques et shrapnel.

Winter Systems FlashPak

Déjà utilisé depuis plusieurs années par Winter Systems de Manhattan en tant que prestataire de sécurité de l'île du même nom, le FlashPak a été récemment déclassifié et s'est retrouvé sur le marché. De la taille d'un paquet de cigarettes, le FlashPak est composé de quatre lampes halogènes à quartz stroboscopiques produisant des flashes aléatoires dans tout le spectre lumineux. Une fois activé, un FlashPak fonctionne en continu pendant 3 rounds et peut être rechargé par la suite pour seulement 10 Nuyens... les flashes aléatoires ont été spécialement calculés pour pouvoir affecter les personnes protégées par un dispositif anti-éblouissement mais leur jet en REF est ajusté avec un bonus de +2. Par contre, les individus pourvus de vision en lumière faible ont un malus de -2.

LANCE AIGUILLES

Narcoject Pistol et Rifle

Les armes Narcoject™ utilisent des aiguilles capables de pénétrer les armures légères (1d6 de force de pénétration, 1 point de dégâts, doublés avec le fusil). La victime doit réussir son jet de sauvegarde ou subir les effets de la drogue et rester inconsciente durant 3d10 minutes.

LANCE FILETS

Net Gun et Super Net Gun Rifles

Ces armes tirent des filets en cartouche dont les fibres se détendent au contact de l'air. Le modèle Super est comme on s'en doute prévu pour capturer des trolls et autres indésirables de grande taille. Se libérer d'un filet nécessite la dépense d'une action et un jet de FOR + 1d10 contre 15 pour les filets normaux et 20 contre les superwebs.

Intégrés : visée laser

LASERS

Ares MP Laser

Le premier laser de combat portable vraiment efficace. Le MP laser de chez Ares Arms est un fusil compact relié à un harnais dorsal comprenant six batteries capables de délivrer 20 charges chacune. Chargé à plein, le MP Laser peut délivrer un total de 120 décharges d'une puissance incroyable ! Le poids total du système avoisine 30 kg mais on peut déduire environ 4 kg pour chaque batterie retirée du harnais (il doit en rester au moins une, pour un poids minimum de 10 kg). Le seul inconvénient du faisceau laser est qu'il perd de sa puissance (- 1d10) pour chaque centaine de mètres entre le tireur et la cible. Les paracratures bénéficiant d'une immunité partielle aux armes normales ne sont pas plus protégées que les autres contre ce laser.

Nota : les armures souples n'offrent aucune protection contre les faisceaux lasers

TASERS

Defiance Super Shock

Defiance Industries fabrique cette arme qui tire des projectiles à courte portée, dotés d'une batterie interne et d'une tête conductrice. Par simple contact avec un obstacle solide, l'enveloppe protectrice du projectile éclate et celui-ci décharge son énergie. La victime d'un Taser doit réussir un jet de Sauvegarde ajusté à -1 ou être étourdie durant 1d6 rounds. Seules les armures rigides protègent efficacement contre les tasers.

STEYR AUG CBT SYSTEM

Digne représentant de la nouvelle génération des armes Combat System, le Steyr Aug est encore peu répandu bien qu'il soit utilisé

comme fusil d'assaut par l'armée confédérée des CAS. Ce fusil est composé de plusieurs pièces amovibles qui permettent de le convertir selon les besoins : PM lourd, carabine, fusil d'assaut ou même mitrailleuse légère ! Et toutes les pièces tiennent dans une simple mallette ...

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

MISSILES

Ares MultiLauncher

Modèle de lance missiles très répandu, le MultiLauncher Ballista de chez Ares est prévu pour accepter la plupart des missiles pour lanceur d'épaule actuellement sur le marché. L'allumage du missile est fait par commande électronique ce qui permet d'utiliser l'arme sans problème sous les climats les plus humides.

Missile Anti-Personnel (MAP)

Ce type de projectile est armé d'une ogive à fragmentation remplie de shrapnel. Il a une aire d'effet de 12 mètres de rayon.

Les blindages lourds (PA de 40 ou plus) ont le double de leur valeur contre ce type d'arme.

Missile Anti-Véhicule (MAV)

La charge perforante de ce missile le rend particulièrement efficace contre les blindés. Son aire d'effet n'est que de 3 mètres de rayon.

MITRAILLEUSES

Ares MP-LMG

La mitrailleuse légère portable la plus célèbre au monde. Utilisée partout par des unités mercenaires et militaires et capable de tirer continuellement pendant des heures grâce à son système de refroidissement. Utilise des chargeurs de 50 projectiles et accepte les bandes de 100 cartouches.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

FN MAG-5 MMG

Utilisée autant comme arme portable que fixée sur un point d'ancrage de véhicule, cette arme produite par la Fabrique Nationale accepte aussi bien les chargeurs que les bandes de munitions.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

GE Vindicator Minigun

Ne vous laissez pas tromper par son nom de "Minigun" ! La mitrailleuse Vindicator est en effet une variante portable du célèbre engin de mort des hélicoptères aztlans, le GE M134 Minigun. Avec ces six canons rotatifs, la Vindicator possède une cadence de tir et une puissance de feu incroyables.

Ingram Valiant

A peine moins célèbre que l'Ares LMG, la Valiant est une mitrailleuse légère très répandue dans le monde.

Intégrés : compensateur de recul

Stoner-Ares M107

Choisie par l'armée des UCAS comme mitrailleuse lourde multi usage. La M107 de Stoner-Ares Weapon Systems (Detroit, Michigan) est la digne héritière de la M98tz qui a longtemps servi dans l'armée des USA, puis des UCAS.

Intégrés : visée laser, compensateur de recul

CANONS PORTABLES

Canon d'assaut Panther

Produit par Aztechnology (sous licence Panther Industries), ce canon à main est le seul modèle relativement stable actuellement sur le marché. Les Trolls des sections d'assaut lourdes en raffolent.

LANCE FLAMMES

Saeder-Krupp "Dragon"

Une entrée remarquable du géant européen, le Dragon est un modèle de lance-flammes à faible portée très fiable comparé à ses cousins

plus lourds. Par défaut, il utilise un réservoir interne blindé et de taille réduite, donc difficile à percer par l'ennemi mais cette arme compacte peut également être reliée à un réservoir de grande taille (150 Nuyens, poids : 10 kg, PA : 15, capacité : 30 tirs). Le mélange inflammable à base de napalm du Dragon coûte 100 Nuyens les 10 litres (un litre donne une capacité de 3 tirs). Lorsqu'il fait feu, le Dragon couvre une zone conique de quatre mètres de profondeur par deux mètres de large à son extrémité. Les cibles prises dans cette zone encaissent 3d6 points de dommage sur le champ, 2d6 durant le round suivant et encore 1d6 le round d'après. Les cibles réussissant un jet d'Esquive lors de l'attaque ne reçoivent que 2d6 de dommages initiaux et 1d6 le round suivant.

MUNITIONS

La compatibilité des divers types d'arme s'est accrue et l'on peut facilement utiliser des balles d'un calibre donné avec toute autre arme du même calibre, sauf cas exceptionnels. La taille du chargeur peut cependant poser problème, ainsi que le mode de chargement de l'arme.

Balles APDS (Armor Piercing Discarding Sabot)

Ces munitions divisent par deux la PA des armures et blindages tout en occasionnant des dégâts normaux. Elles sont illégales pratiquement partout sur la planète.

Balles Capsules

On utilise une balle dont la charge propulsive est moindre car elle contient un mélange de DMSO et d'une substance au choix de l'utilisateur. La balle capsule est prévue pour éclater à l'impact et son mélange obéit aux mêmes règles que celui utilisé dans les armes Squirt.

Les balles capsules vides coûtent seulement un nuyen/pièce mais il faut y ajouter le coût du mélange. Une dose de DMSO et de sa substance d'accompagnement (à choisir dans la liste des Composés Chimiques) permet de remplir 10 balles capsules.

Le fait de remplacer une partie de la charge propulsive de la balle par la capsule réduit de 20 % la portée de tir tant que l'on utilise des balles capsules.

Balles DPU (Depleted Uranium)

Ces munitions en uranium appauvri utilisent la technologie anti-armure la plus moderne. Elles causent des dégâts accrus (+1 par dé, donc 3d6 devient par exemple 3d6+3 alors que 3d6+2 devient 3d6+5) et divisent par deux la PA de toutes les armures. De plus, la chaleur qu'elles dégagent en entrant dans des armures métalliques leur occasionne une perte de 2 PA et non 1 PA comme à l'accoutumée. Cet effet n'est pas valable sur les armures rigides en céramique ou plastique.

Balles Explosives

En explosant au contact, elles sont peu efficaces contre les armures et blindages (PA multipliée par deux) mais les éclats qui pénètrent sont particulièrement dangereux (dégâts doubles). Elles sont impopulaires car elles ont tendance à exploser dans le canon lorsque l'on réalise un Echech Critique en utilisant l'arme. Sans parler des risques lorsqu'on les utilise dans un immeuble en flammes ou que l'on est victime d'une boule de feu.

Balles Fléchettes

En fait, les balles fléchettes sont analogues à des munitions de chevrotine pour shotgun : une série de minuscules fléchettes tranchantes sont stockées dans une cartouche et projetées vers la cible au moment du tir.

Le design particulier de la cartouche évite la dispersion propre à la chevrotine, ce qui assure une volée ultraserrée de projectiles. Bien que la puissance de pénétration des munitions soit notablement diminuée (1/2 dégâts une fois l'armure passée), les effets des balles fléchettes sont dévastateurs sur les armures : PA divisée par deux.

Les armes portant le logo Slivergun sont les seules à pouvoir utiliser une version spéciale de balles fléchettes, les AresSliver. Ces munitions coûtent deux fois le prix des fléchettes standard mais causent des dégâts normaux et leur puissance anti-armure est considérablement accrue puisque la PA des armures souples est divisée par trois contre les AresSliver (la PA des armures rigides demeure divisée par deux).

Balles Gel

Constituées d'une substance gélifiée, elles n'occasionnent que la moitié des dégâts par blessure mais leurs effets de choc (dégâts par étourdissement) demeurent les mêmes

Balles Incendiaires

Elles causent des dégâts classiques à l'impact mais le round suivant, elles occasionnent 1d6 de dommages par brûlure et 1d6/2 pendant encore un round. Il y a 50 % de chances que des matériaux inflammables touchés par ce type de balles prennent feu.

Balles Taser

La tête de la balle est remplacée par un minuscule accumulateur qui va libérer une violente décharge électrique par simple contact. Une balle-taser cause seulement la moitié des dommages normaux et la relative faiblesse de la charge électrique ajuste à +2 les jets de Sauvegarde de la cible (+3 si elle porte des vêtements épais ou un Fashionarmor, les armures rigides offrant une protection totale contre les balles-taser). La charge propulsive de la balle étant partiellement remplacée, sa portée est réduite de 20 %.

Cartouches pour Shotgun

Une cartouche pour Shotgun peut contenir divers types de munitions décrites ci-dessous. Les cartouches de chevrotine sont les seules auxquelles sont appliquées les règles de dispersion, toutes les autres munitions étant en fait des balles de gros calibres.

- Cartouches à Ailettes : bien que sa puissance anti-armure soit assez réduite sur les armures rigides (PA doublée), la chair et les armures souples sont littéralement déchirés par ce type de munition (PA normal pour armures souples et les dégâts qui pénètrent sont doublés).

- Cartouches de Chevrotine : la cartouche crache une gerbe de plombs susceptibles de blesser ou tuer plusieurs cibles rapprochées mais peu efficaces contre les armures lourdes. C'est la munition la plus utilisée dans les combats de jungle ou à portée relativement faible (la volée de plombs perd 1d6 en puissance par 10 mètres parcourus).

- Cartouches Grenades : ce type de munition permet d'insérer dans la chambre du shotgun une grenade de puissance identique à celle d'une grenade à main et donc d'obtenir une puissance de feu respectable à grande distance contrairement aux grenades pour lanceurs. Toutes les versions de grenades à main à l'exception du fléchettes existent en version pour Shotgun avec une dispo réduite de 1 point et un prix x 1.5.

- Cartouches Polymères : un vieux rêve enfin réalisé, ce type de munitions libère à l'impact des fibres de polymères adhésifs qui vont s'enrouler autour de la cible avec un effet analogue à celui d'un Webgun. Néanmoins, il faudra utiliser un dissolvant spécial pour libérer la cible si elle n'y parvient pas par ses propres moyens. Plusieurs cartouches tirées sur la même cible ajoutent +2 à la Diff de ses tentatives de libération et 1 chance sur 10 (cumulative) à partir de la deuxième cartouche que les polymères pénètrent dans les voies respiratoires et étouffent le sujet.

Les munitions suivantes sont également disponibles pour Shotgun : APDS, Gel et Taser.

Flèches et Carreaux

Par convention et bien qu'il s'agisse de deux types de projectiles distincts et non interchangeable, on considérera que les caractéristiques des flèches (pour arcs) et des carreaux (pour arbalètes) sont similaires

- Basique : le projectile destiné au tir à la cible ou à la chasse
- Broadhead : la tête du projectile est lourde et composée de tranchants aiguisés. La pénétration des armures souples et les dégâts sur la cible sont doublés.
- Explosive : analogue à une balle du même type (1/2 pénétration des armures doubles dégâts sur la cible)
- Stun : les dégâts causés par ce projectile à tête arrondie sont de type étourdissant (1/2 réels) mais la précision de l'arme perd 1 point et sa portée 50 %. Les armures rigides protègent totalement de ce type de projectiles et les souples doublent leur PA qui n'est pas diminuée par ce type d'attaque.
- Spinner : un projectile vicieux rappelant le principe du harpon, la tête s'ouvrant en barbelures tranchantes une fois dans le corps de la cible et rendant difficile toute tentative de retirer le projectile. Dégâts sur les armures normaux mais ceux qui blessent la cible sont triplés.

Obus Anti-personnel

Sa charge est composée en majorité de shrapnel. Les blindages lourds (40 PA ou plus) ont le double de leur valeur contre ce type de projectile destiné principalement à neutraliser des combattants. Son aire d'effet est de 10 mètres de rayon.

Obus High Explosive

Il s'agit des projectiles standard utilisés par les canons de type Panther. Leur explosion a un rayon de 4 mètres.

ACCESSOIRES POUR ARMES

La plupart des options peuvent être rajoutées sur l'arme (options externes) ou être incorporées durant sa construction (options intégrées). Les options intégrées sont parfois plus légères ou pratiques d'utilisation que les options externes. Il est assez fréquent qu'une arme avec option intégrée coûte moins cher que la même arme et l'option achetées séparément. Par contre, une option externe à l'avantage de pouvoir être démontée pour être utilisée sur une autre arme si le besoin s'en fait sentir.

Bipied

Ce dispositif pliable accorde deux points de compensation de recul à condition que l'arme soit posée sur une surface solide et n'en bouge pas. L'indice de Dissimulation est pénalisé de 3 points si le bipied reste monté sur l'arme.

Compensateur de Recul

Il s'agit d'un système évacuant les gaz qui surviennent dans le canon de l'arme au moment où l'on ouvre le feu, de façon à éviter la hausse de l'arme après le tir. Ce dispositif doit être monté sur le canon. Il réduit le Recul d'une arme d'un point mais réduit d'autant le score en dissimulation.

Gyro Stabilisateur

Il s'agit d'un gros harnais corporel auquel est attaché un "bras" articulé sur lequel on fixe un fusil ou une arme lourde. Le gyrostabilisateur est très lourd mais il neutralise tout recul ou mouvement nuisible induit par le tir (compensation de recul -3). Certains modèles militaires (6000 ny) incluent des lunettes Marksman (v. ci-dessous).

Holster dissimulable

Réalisé sur mesures en moins d'une heure, ce gadget peut être porté sur la hanche, l'avant-bras, sous l'aisselle, dans le creux du dos, sur la cheville ... et offre un bonus de +2 en Dissimulation pour les pistolets légers ou moyens uniquement.

Lance-Grenade

Fixé sous le canon d'une arme, il peut être déclenché manuellement, les modèles intégrés étant actionnés par une détente double. Les lance-grenades doivent obligatoirement utiliser des grenades spéciales. Ils ont une unité de portée de 30 m, une Précision de 0, un Recul de 5 et un magasin de 6 grenades. Un lance-grenade externe fixé sur une arme occasionne un malus de -3 en Dissimulation.

Lunettes Connectées Marksman

Très semblables à des lunettes de ski, elles sont prévues pour se connecter par un câble ultraléger à toute arme possédant un Module d'Interface. Les microprocesseurs de l'arme affichent sur les Marksman la quantité de munitions disponibles et une mire de visée qui suit les mouvements de l'arme, permettant ainsi de bénéficier d'un bonus de +2 au toucher. La plupart du temps, cet accessoire est incorporé dans un casque mais on peut pour le double du prix l'obtenir en version luxe, style lunettes de soleil ou verres miroirs

Certains modèles émulent les options des implants cyberoptiques à raison de 1000 ny par option (5000 ny pour les versions de luxe). On ne peut installer plus de deux options sur les Marksman. La version de luxe peut être reconnue pour ce qu'elle est réellement sur un jet en Perception de 15. Les lunettes Marksman sont très pratiques pour les gens qui veulent bénéficier d'une vision accrue ou des avantages offerts par les armes interfacées sans pour autant sacrifier une partie de leur viande contre des implants cybernétiques.

Lunettes de Visée

La performance d'une lunette de visée varie de 1 à 3 et correspond à une réduction équivalente des malus dus à la distance. On peut également utiliser des lunettes avec amplification de lumière ou à infrarouges. Les lunettes de visée donnent un malus de -1 en Dissimulation.

Modules d'Interface (Smartlinks)

Les modules externes sont fixés sur une arme et diminuent de 2 points son indice de Dissimulation. On peut les démonter et les fixer sur une autre arme mais il faudra environ une heure d'essais pour permettre aux microprocesseurs d'optimiser leurs performances en se basant sur les caractéristiques de la nouvelle arme. Un Module d'Interface externe ne mémorise qu'une seule arme à la fois, si vous décidez de le replacer sur la première arme, tout est à recommencer.

Les modules intégrés sont fabriqués en même temps que l'arme et sont inutilisables sur toute autre arme, à l'exception d'une arme du même modèle qui disposera déjà sans doute de son propre module ...

Un Module d'Interface octroie un bonus de +2 au toucher avec l'arme, aux conditions suivantes : l'arme doit être reliée à des lunettes Marksman ou une Interface d'Arme cybernétique et les effets du Module ne sont pas cumulatifs avec ceux d'une visée laser ou d'une lunette de visée.

Silencieux

Son utilisation se passe de commentaire. En plus de réduire le volume sonore, les silencieux modernes réduisent également la leur d'un coup de feu. Un silencieux pénalise cependant d'un point l'indice de Dissimulation de l'arme.

Support d'Accessoire.

Ce gadget permet de fixer sans problèmes une des options suivantes sur un arc ou une arbalète : visée laser, lunette de visée et même Module d'Interface externe. On ne peut pas monter plus de deux supports sur une arme et ils doivent être construits sur mesure sous peine d'entraîner une pénalité en Précision.

Visée Laser

Les modèles externes doivent être déclenchés manuellement alors que le modèle intégré se met en marche dès que l'on touche la détente de l'arme. Le modèle externe pénalise de 1 point l'indice en Dissimulation.

Une visée laser donne un bonus de +1 au toucher si la cible est distante de moins de 50 mètres. Au delà, le tireur doit disposer d'une lunette de visée ou de Marksman. Le bonus accordé par une visée laser n'est pas cumulable avec celui des Modules d'Interface.

CUSTOMISATION DES ARMES

Customiser une arme requiert une compétence Armurier de niveau 5 ou plus si vous voulez le faire vous même.

Les customisations réalisées en usine ou par un professionnel coûtent généralement un pourcentage du prix de base de l'arme exprimé de la manière suivante : 0.3 = 30 % alors que 1.2 = 120 %. Ce coût s'ajoute à celui de l'arme d'origine. Ainsi, une série de modification de valeur 0.3, 0.5 et 1.3 ajouteront un total de 210 % au prix de base de votre arme. Si elle coûtait 100 Nuyens, il faudra dépenser 210 Nuyens pour la faire modifier à posteriori ou un total de 310 Nuyens si vous l'achetez customisée.

Canon Scié

Cette option ne concerne généralement que les fusils et shotguns, les PM et pistolets ayant déjà des canons très courts, une telle modification sur eux entraîne également une perte de 1 point de Précision.

Les armes à canon scié voient leur Dissimulation augmenter de +3 points (+1 pour les pistolets et PM) mais leur portée est réduite de moitié. Le poids total de l'arme est également réduit de 20 %

Armurier – Diff =12

Extension du Canon

Applicable à toutes les armes. La Dissimulation est diminuée de -3 points et la portée de l'arme augmente de 10 %. Le poids de l'arme est majoré de 20 %.

Armurier – Diff =15

Finition

Pratiquement toutes les armes à feu existent en version noire, mate, bleu acier ou nickel sans coût supplémentaire. Mais si vous voulez des couleurs plus rares, il faut payer. Exemples de finition : couleur simple (bleu, vert, rouge), couleur complexe (chrome, or, camouflage, zébré) ou transparent (cette modification doit être réalisée à la fabrication).

Armurier – Diff = 10

Gâchette Electrique

Pour les tirs à très longue portée, la simple pression du doigt sur une gâchette mécanique classique peut causer l'infime déviation qui sauvera la cible. Grâce aux gâchettes électriques, la pénalité due à la distance est réduite de 1 point à condition qu'elle soit originellement de -6 ou davantage. Les Gâchettes Electriques sont totalement inutiles avec les armes dotées d'une Interface d'Arme quand celle ci est activée puisque le tireur peut commander le feu sans même toucher la détente.

Armurier - Diff = 20

Tir Automatique

Ne peut être réalisé que sur des armes n'ayant pas au départ une cadence de tir en rafale. Un switch sur l'arme permet de choisir une

cadence de tir de 1 ou de 3 coups. La Fiabilité de l'arme perd un niveau et sa Précision subit un malus de -1.

Armurier – Diff = 17

EXPLOSIFS

Les missiles et grenades sont décrits plus haut. On utilise encore les plastics, dont la couleur indique l'intensité de courant nécessaire à leur mise à feu. Cela va du blanc crayeux des plastics industriels déclenchés par un courant de 440 V jusqu'aux plastics noirs qu'une simple impulsion électromagnétique calibrée quasiment indétectable peut mettre à feu. Il existe actuellement trois types de plastics génériques sur le marché :

- le composé industriel (blanc crayeux) utilisé dans le bâtiment l'industrie minière

- le composé IV d'usage réservé aux militaires ou aux corpos spécialisées dans les gros travaux de démolition.

- le composé XII d'usage strictement militaire

Les détonateurs existent sous forme de minuteur (de 120 sec à 120 minutes) ou de radiocommande (portée 500 mètres, fréquence d'impulsion spéciale).