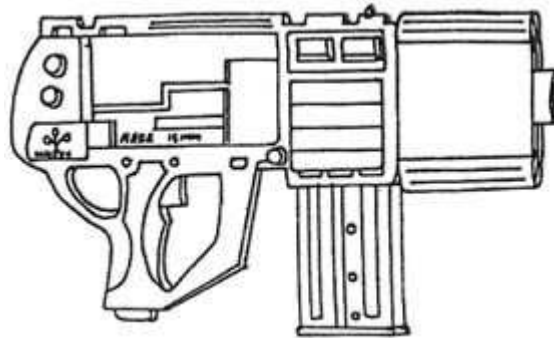


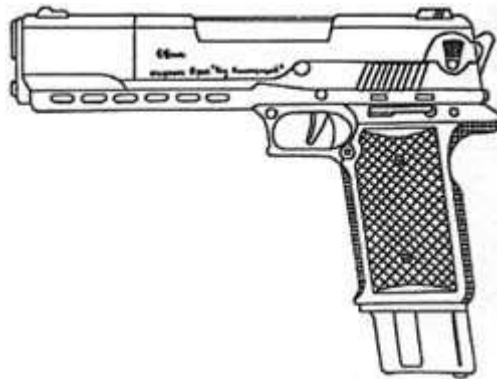
Pistolets et pistolets mitrailleurs très lourds

SAKARAGE 15 mm



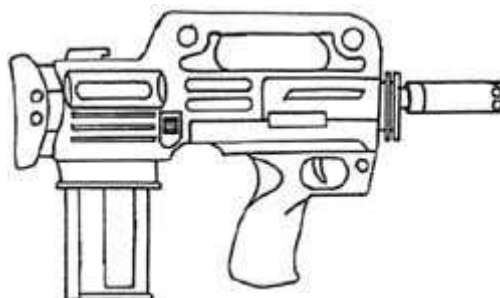
Type : Pistolet mitrailleur très lourd **Efficacité :** 2 **Cadence :** 5 **Chargeur :** 20 **Munition :** 15mmK (Dégâts : 26 points) **Portée :** 100 mètres **Prix :** 4500 § **Longueur :** 53 cm **TIR :** 7

MAGNUM OPUS 14mm



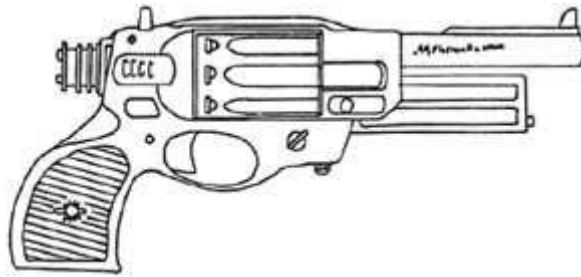
Type : Pistolet très lourd **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 13 **Munition :** 14mm (Dégâts : 18 points) **Portée :** 60 mètres **Prix :** 2000 § **Longueur :** 32 cm **TIR :** 4

SUPER SMG



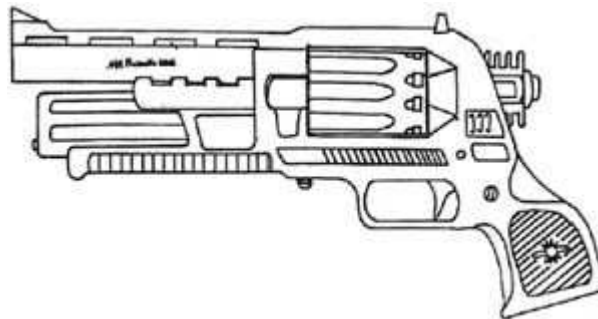
Type : Pistolet mitrailleur très lourd **Efficacité :** 2 **Cadence :** 5 **Chargeur :** 20 **Munition :** 14 mm (Dégâts : 18 points) **Portée :** 80 mètres **Prix :** 3000 § **Longueur :** 48 cm **TIR :** 5

NOVA .44



Type : Pistolet très lourd **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 6 **Munition :** .44 (Dégâts : 12 points) **Portée :** 80 mètres **Prix :** 1499 § **Longueur :** 29 cm **TIR :** 6

NOVA .454



Type : Pistolet très lourd **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 6 **Munition :** .454 (Dégâts : 15 points) **Portée :** 100 mètres **Prix :** 1799 § **Longueur :** 32 cm **TIR :** 6

SMG 5,56 MM



Type : Pistolet mitrailleur très lourd **Efficacité :** 2 **Cadence :** 5 **Chargeur :** 50 **Munition :** 5,56 (Dégâts : 8 points) **Portée :** 200 mètres **Prix :** 1200 § **Longueur :** 39 cm **TIR :** 5

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

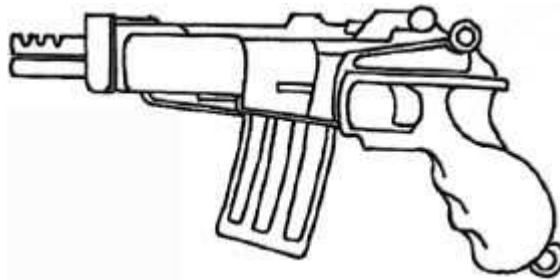
LES PISTOLETS MITRAILLEURS LEGERS

FEDERATED ARMS TECH ASSAULT II



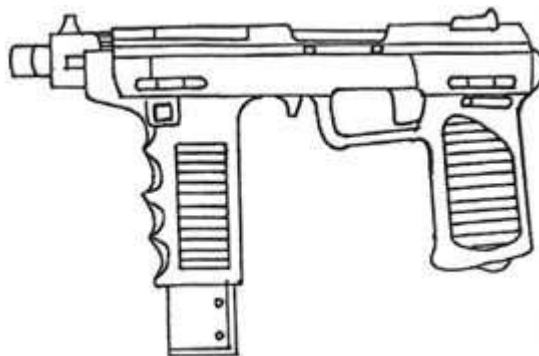
Type : Pistolet mitrailleur léger **Efficacité :** 3 **Cadence :** 6 **Chargeur :** 50 **Munition :** 6mm
(Dégâts : 4 points) **Portée :** 150 mètres **Prix :** 400 § **Longueur :** 32 cm **TIR :** 3

HECKLER & KOCH 13S



Type : Pistolet mitrailleur léger **Efficacité :** 3 **Cadence :** 6 **Chargeur :** 20 **Munition :** .177E
(Dégâts : 7 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 450 § **Longueur :** 26 cm **TIR :** 4

KALASHNIKOV PPsh 14



Type : Pistolet mitrailleur léger **Efficacité :** 3 **Cadence :** 6 **Chargeur :** 22 **Munition :** 7,65
(Dégâts : 7 points) **Portée :** 75 mètres **Prix :** 430 § **Longueur :** 30 cm **TIR :** 4

INGRAM MAC 15



Type : Pistolet mitrailleur léger **Efficacité :** 3 **Cadence :** 6 **Chargeur :** 15 **Munition :** 9mmL
(Dégâts : 8 points) **Portée :** 40 mètres **Prix :** 380 § **Longueur :** 15 cm **TIR :** 4

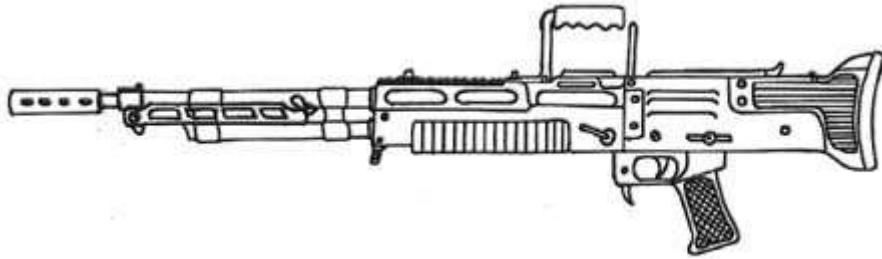
MINI GATLING



Type : Pistolet mitrailleur léger **Efficacité :** 3 **Cadence :** 6 **Chargeur :** 120 **Munition :** 5mm
(Dégâts : 3 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 695 § **Longueur :** 41 cm **TIR :** 4

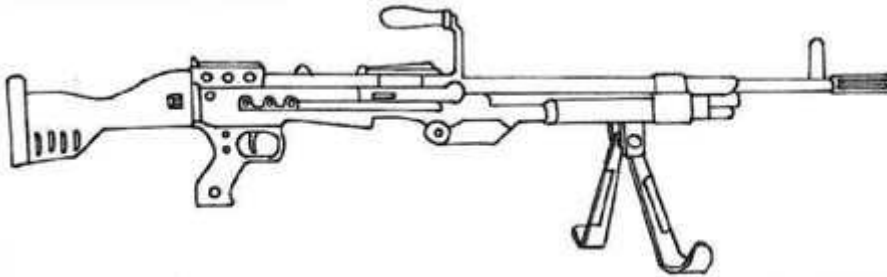
LES MITRAILLEUSES LEGERES

ARMALITE M60-D



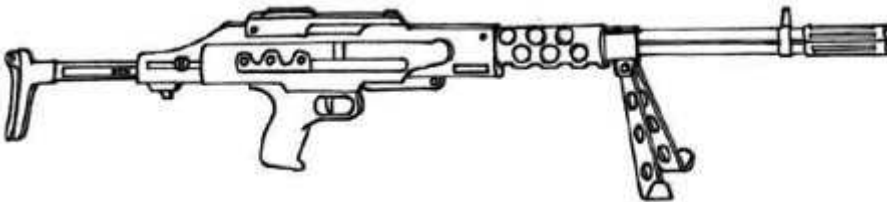
Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** bandes de 100 balles
Munition : 7,62 (Dégâts : 14 points) **Portée :** 500 mètres **Prix :** 1000 \$ **Longueur :** 110 cm
TIR : 5

FN MAG



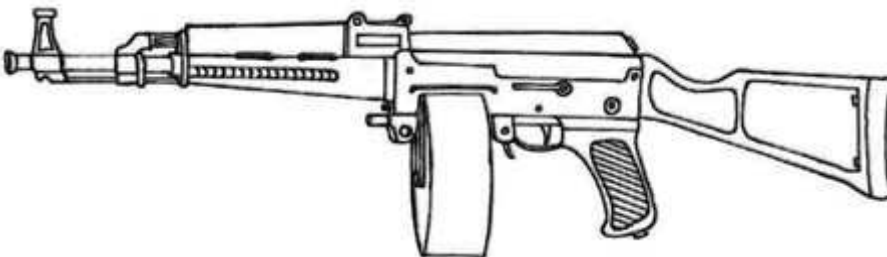
Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** 100 (boîte) ou 250 (bande)
Munition : 7,62 (Dégâts : 14 points) **Portée :** 1000 mètres **Prix :** 1500 \$ **Longueur :** 128 cm
TIR : 5

FN BROWNING MG-6



Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** bandes de 100 **Munition :** 5,56 (Dégâts : 8 points)
Portée : 450 mètres **Prix :** 1800 \$ **Longueur :** 133 cm **TIR :** 6

KALASHNIKOV RPK



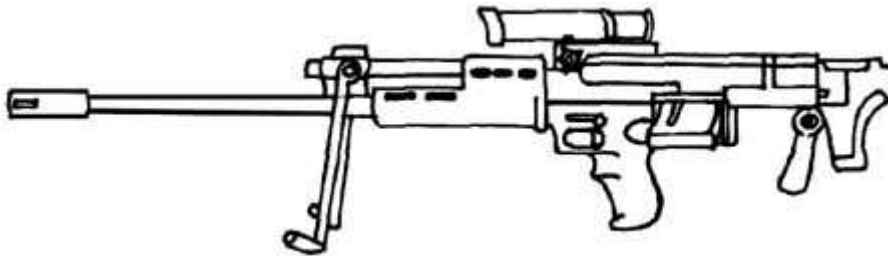
Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** chargeur "camembert" de 75 balles.
Munition : 7,62 (Dégâts : 14 points) **Portée :** 450 mètres **Prix :** 800 \$ **Longueur :** 95 cm
TIR : 5

MILITECH H P 15



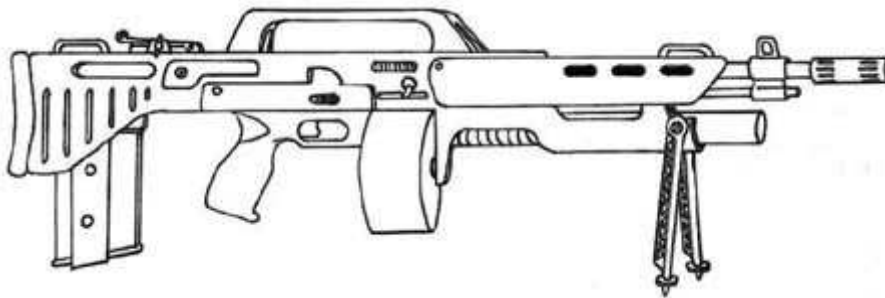
Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** 180 (bande) 100(chargeur) **Munition :** 12mm (Dégâts : 13 points) **Portée :** 350 mètres **Prix :** 1600 § **Longueur :** 116 cm **TIR :** 6

RENEGADE SAW



Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** 200 (bandes) ou 35 (chargeur) **Munition :** 5,56mm (Dégâts : 8 points) **Portée :** 600 mètres **Prix :** 1100 § **Longueur :** 115 cm **TIR :** 5

STEIN « Happy Meat »



Type : Mitrailleur légère **Efficacité :** 5 **Cadence :** 10 **Chargeur :** 70 **Munition :** 13mm (Dégâts : 16 points) **Portée :** 600 mètres **Prix :** 1800 § **Longueur :** 122 cm **TIR :** 7

LES FUSILS A POMPE

Pour tous les fusils à pompe le score en TIR minimum pour les utiliser est de 3.

MILITECH FUSIL A POMPE



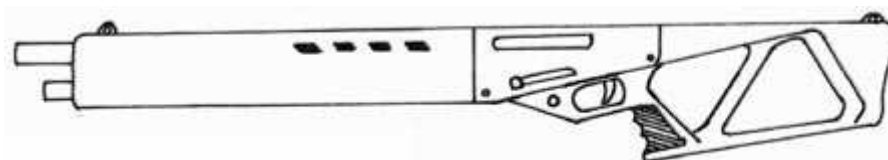
Type : fusil à pompe **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 8 **Munition :** CAL12 (Dégâts : 8 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 300 \$ **Longueur :** 90 cm (60 cm)

MUSTANG ARMS CLOSE CONTROL



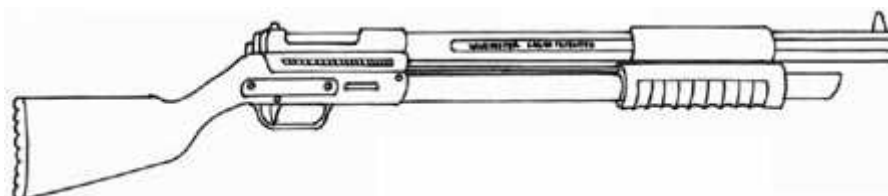
Type : shotgun semi-automatique **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 15 **Munition :** CAL20 (Dégâts : 6 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 350 \$ **Longueur :** 59 cm

STERNMEYER STAKEOUT 10



Type : shotgun semi-automatique **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 10 **Munition :** CAL12 (Dégâts 8 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 450 \$ **Longueur :** 96 cm

WINCHESTER NEVADA 10

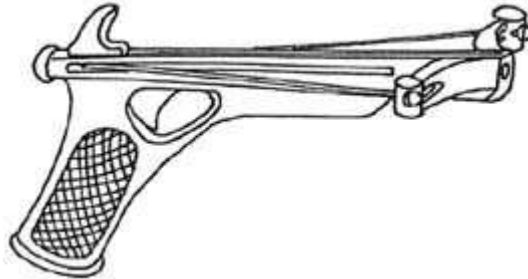


Type : fusil à pompe **Efficacité :** 1 **Cadence :** 1 **Chargeur :** 8 **Munition :** CAL12 (Dégâts : 8 points) **Portée :** 50 mètres **Prix :** 500 \$ **Longueur :** 101 cm

LES ARCS ET ARBALETES

Pour les armes de trait le score minimal de TIR pour une utilisation correcte est de 2.

ARBALETE A MAIN NOMADE



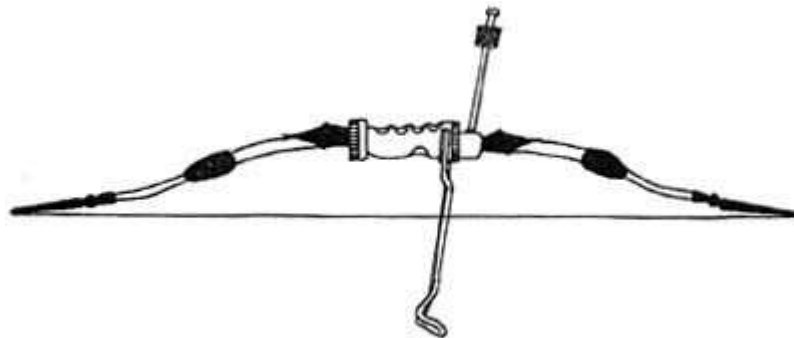
Type : Arbalète légère **Chargeur :** 1 **Portée :** 20 mètres **Prix :** 100 \$ **Longueur :** 23 cm

EAGLETECH ARBALEST



Type : Arbalète moyenne **Chargeur :** 12 **Portée :** 150 mètres **Prix :** 500 \$ **Longueur :** 75 cm

EAGLETECH BEARCAT



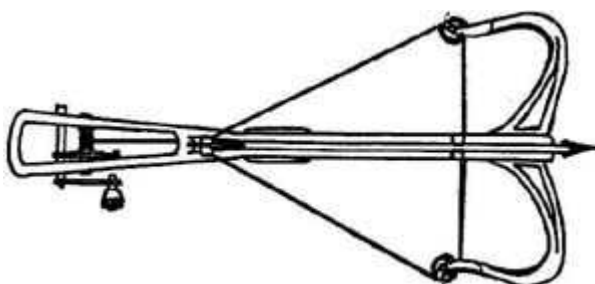
Type : Arc lourd **Chargeur :** 12 **Portée :** 150 mètres **Prix :** 500 \$ **Longueur :** 148 cm

EAGLETECH HANDBOW



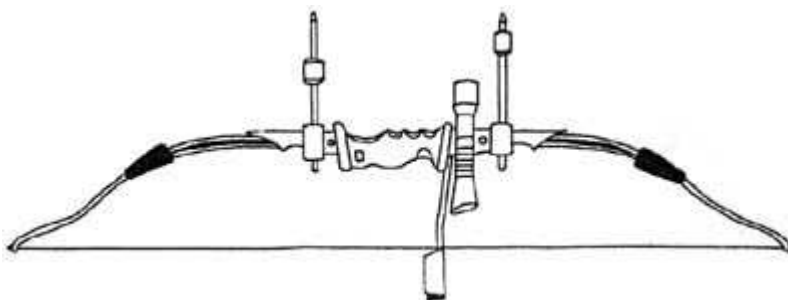
Type : Arbalète légère **Chargeur :** 15 **Portée :** 25 mètres **Prix :** 75 \$ **Longueur :** 23 cm

EAGLETECH STRYKER



Type : Arbalète moyenne **Chargeur :** 12 **Cadence :** 1 **Portée :** 50 mètres **Prix :** 220 \$
Longueur : 64 cm

EAGLETECH TIGERCAT



Type : Arc lourd **Chargeur :** 12 **Portée :** 150 mètres **Prix :** 500 \$ **Longueur :** 100 cm

Tableau récapitulatif des différents types de carreaux et de flèches

Carreau ou flèche	Arbalète à main	Arbalest	Bearcat	Handbow	Stryker	Tigercat	Modif Att	Modif Init	Type de dégâts
Petit carreau standard (4 points de dégâts)	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	0	+1	P
Petit carreau lame de rasoir (6 pts de dégâts)	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	-1	+1	T
Petit carreau explosif (10 points de dégâts)	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON	-1	0	C
Carreau standard (12 points de dégâts)	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	0	0	P
Carreau lame de rasoir (16 points de dégâts)	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	0	-1	T
Carreau explosif (20 points de dégâts)	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON	-1	-1	C
Flèche standard (8 points de dégâts)	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	0	0	P
Flèche lame de rasoir (10 points de dégâts)	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	+1	0	T
Flèche explosive (18 points de dégâts)	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	0	-1	C

Les explosifs

La Compétence "Explosifs" est indispensable sous peine de grosse bavure...

Pour les explosifs, il existe trois types, qui permettent de définir la portée et la diminution des dégâts en fonction de la distance du point d'impact.

Faiblement Explosif (FE) : les dégâts diminuent de 50 % par mètre. La portée maximum est donc de 2 m.

Moyennement explosif (ME) : les dégâts diminuent de 20 % par mètre. La portée maximum est donc de 5 m.

Hautement Explosif (HE) : les dégâts diminuent de 10 % par mètre. La portée maximum est donc de 10 m.

LES DIFFERENTS TYPES D'EXPLOSIFS

L'Azote Tri-iodide peut être fabriqué avec des produits nettoyants. C'est terriblement puissant mais terriblement instable, explosant au moindre choc (comme une mouche marchant dessus). Cela fait **500 points de dégâts par kilo (HE)**, et coûte 2\$ par kilo. Il est mélangé dans l'eau et prend 2 heures/kilo pour sécher. Il n'est sûr que quand il est mouillé ; une fois sec, il y a 90% de chances pour qu'il explose à la MOINDRE vibration, même en parlant trop fort à côté.

La Nitroglycérine peut être fabriqué avec un jet de Chimie avec une difficulté de 15 (un labo est requis, au moins un de fortune). C'est également instable mais pas autant que le Nitrogen Tri-iodide. Elle fait **400 points de dégâts par 250g (HE)**, et coûte 24 \$ par kilo. C'est un liquide transporté en containers. Toute vibration assez brusque (une chute, un coup, un impact de balle, etc.) a 60% de chance de déclencher l'explosion. Tout feu ou intense chaleur le touchant le fera exploser à coup sûr. La nitroglycérine peut être mise à feu en la lançant sur une cible (risqué), ou avec un détonateur. Cela explosera également si elle est touchée par une autre explosion

La dynamite est un produit dérivé de la nitroglycérine. Il est plus stable et également facilement créé avec un jet de chimie (difficulté 15) (labo requis). Il fait **400 points de dégâts par kilo (HE)** et coûte 10\$ par kilo. Son avantage est qu'il aura seulement 20% de chances d'exploser en cas de choc violent (60% en cas d'exposition au feu ou à de fortes chaleurs). Il est mis à feu avec un détonateur. Il explosera si exposé à une autre explosion mais peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

Le TNT est encore plus stable et fiable. Il n'explosera pas s'il chute ou est maltraité, à moins qu'il ne soit vieux ou réellement maltraité. En fabriquer requiert un jet de Chimie (Diff. 20) et un labo complet. Il fait **450 points de dégâts par kilo (HE)**, et coûte 20eb par kilo (30eb si vous l'achetez tout fait). Il y a 20% de chances d'exploser en cas d'exposition au feu ou d'intense chaleur. Il est déclenché avec un détonateur (électrique ou par ignition). Il explosera si exposé à une autre explosion et peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

Le plastique est très stable. Il peut être modelé, ramolli, brûlé, mangé et utilisé pour toutes sortes de choses. Sa fabrication nécessite un jet de Chimie (Diff. 25) et un labo complet. Il fait

600 points de dégâts par kilo (HE) et sa fabrication coûte 50 \$ par kilo (75 \$ si acheté tout fait). Il a 5% de chances d'exploser si soumis à de fortes transmissions électriques ou d'ondes radio. La source n'a pas besoin d'être en contact avec le plastique pour la mise à feu ; mais attention à l'électricité statique ! Il est mis à feu avec un détonateur électrique, et explosera s'il est touché par une explosion. Il peut être modelé pour s'adapter à la cible.

Le C6 est un plastique d'origine militaire. Il est plus difficile à faire exploser, ce qui empêche toute mise à feu sauf grâce à un détonateur ou une autre explosion. Sa création requiert un jet de Chimie de 30 et un labo complet. Il fait **700 points de dégâts par kilo (HE)** et coûte 75\$/kilo pour sa fabrication (prix d'achat : 100 \$). Mis à feu par détonateur électrique, il n'a que 10% de chances d'exploser s'il subit une explosion indirecte. Il peut être modelé pour s'adapter à la cible.

Le Detcord est un plastique en forme de corde. Il ne peut être fabriqué qu'en usine, et pas par un chimiste. Il occasionne **500 points de dégâts (FE) sur la surface qu'il touche**. On s'en sert pour détruire des murs. Il coûte 100\$/mètre. Il est mis à feu par détonateur électrique et explosera si il est touché par une autre explosion. Il ne peut être modelé à sa cible.

Il existe 3 types de détonateurs :

- ▶ **Les détonateurs par ignition** contiennent une substance leur permettant de brûler. Ils n'ont pas besoin d'oxygène pour ce faire (ils renferment une substance oxydante, ou de la poudre à canon), mais ne brûleront pas si ils sont noyés. Ces détonateurs coûtent 5\$/mètre.
 - ▶ **Les détonateurs électriques** déclenchent une plus petite explosion, une amorce, à la surface de l'explosif. Ces amorces infligent 20 points de dégâts et peuvent être déclenchés par un excès d'électricité, exactement comme le plastique ! Ils coûtent 5\$/pièce, le fil électrique 1\$/mètre et le détonateur (une petite batterie avec un interrupteur) 10\$.
 - ▶ **Les détonateurs à retard chimique** peuvent être construits avec environ 25-75 \$ de composants (jet de Chimie difficile). Ils ne peuvent être précis à la seconde mais ne peuvent être stoppés comme les détonateurs électriques. Un détecteur chimique peut repérer les vapeurs émises par ces détonateurs.
- Les effets de l'explosif

Table de multiplication des explosifs

Nombre de kilos d'explosifs Multiplicateur de dégâts Multiplicateur de portée

1	x 1	x 1
2	x 1,5	x 1
3	x 2	x 2
5	x 2,5	x 2
8	x 3	x 3
10	x 3,5	x 3
12	x 4	x 4
17	x 4,5	x 4
21	x 5	x 5
27	x 5,5	x 5
33	x 6	x 6
37	x 6,5	x 6
41	x 7	x 7

Le multiplicateur de portée permet de déterminer la diminution des dégâts en fonction de la distance du point d'impact. Ainsi un multiplicateur de portée de 2 aura pour conséquence une diminution des dégâts pour un HE de seulement 10% tous les 2 mètres au lieu d'1 mètre. De même un multiplicateur de portée de 3 entraînera une diminution toujours pour un HE de 10% tous les 3 mètres.

LES GRENADES A MAIN

Pour les grenades comme pour les explosifs, il existe trois types, qui permettent de définir la portée et la diminution des dégâts en fonction de la distance du point d'impact.

Faiblement Explosif (FE) : les dégâts diminuent de 50 % par mètre. La portée maximum est donc de 2 m.

Moyennement explosif (ME) : les dégâts diminuent de 20 % par mètre. La portée maximum est donc de 5 m.

Hautement Explosif (HE) : les dégâts diminuent de 10 % par mètre. La portée maximum est donc de 10 m.

- ▶ **Fen Dz 22 (§65)** Il s'agit de grenades à main remplies d'un liquide explosif. Leur forme générale est celle d'une soucoupe (12 cm de diamètre sur 15 mm d'épaisseur). On les lance comme un frisbee. Les dégâts sont de 50 points (ME). Elle comporte également une bande caoutchouteuse sur sa circonférence pour rebondir sur les objets.
- ▶ **Det Card FEN Dz 25 (§120)** Cette grenade a la taille d'une carte de crédit. Elle explose 20 secondes après qu'on l'ait cassée en deux. Dégâts : 45 points (FE).
- ▶ **Mini-grenade Gpz-78 (§40)** Petite grenade à main de 4 cm de diamètre. Elle cause 35 points de dégâts (FE).
- ▶ **Grenade à dispersion (§70)**. Grenade à main qui remplit une zone de 5 mètres de fumée. Le nuage dure cinq rounds.
- ▶ **Grenade de peinture (§20)** Projette de la peinture sur une zone de trois mètres. Une cible proche peut être aveuglée pendant 1D10 minutes.
- ▶ **Bombe puante (§20)** Toutes les personnes présentes doivent tenter un jet en RES + VOL

diff.30 pour ne pas quitter l'endroit. Le nuage recouvre une zone de 5 mètres x 5 mètres.

- ▶ **Grenade à main défensive hautement explosive (§30)** : Elle inflige 80 points de dégâts (FE).
- ▶ **Grenade à main offensive (§30)** : Elle inflige 70 points de dégâts (FE).
- ▶ **Grenade à main incendiaire au phosphore (§30)** : Elle inflige 20 points de dégâts par le feu pendant trois tours dans un rayon de 5 mètres
- ▶ **Grenade à main étourdissante (§30)** : Toute personne dans un rayon de quatre mètres doit réussir un jet de RES difficulté 20 pour ne pas tomber évanoui. Durée : 1D10 minutes. 10 points de dégâts.
- ▶ **Grenade Fumigène Ninja 25 § les 5** : Contiennent de la poudre fumigène explosant lors de l'impact. Permet essentiellement de détourner l'attention pendant quelques secondes.
- ▶ **Grenade chimique 20 à 50 §** : 10 mètres de rayon d'effet pour ces grenades dispersant n'importe quel gaz ou fumée. Elles peuvent libérer leur gaz en une fois, ou petit à petit, pour un effet plus durable. Les lacrymogènes, hilarants et somnifères sont les plus courantes. On trouve également des neurotoxines dans les stocks militaires.

GRENADES DCR POUR PISTOLETS

Ces grenades ont une portée de 50 mètres pour un pistolet lourd, et 20 mètres pour un pistolet moyen (bien la choisir dans ce cas !), et se fixent au bout du canon, grâce à un adaptateur (§50). Leurs effets sont les mêmes que les grenades de 25 mm.

MINI GRENADES DE 25mm POUR LANCEURS DE GRENADE.

- ▶ **Grenade HP (Hyper Pénétrante)** : 70 points de dégâts à la cible. L'armure est sans effet. §30
- ▶ **Grenade INCENDIAIRE** : 20 points de dégâts au premier tour, 10 au second, 5 au troisième. Les objets inflammables s'embrasent dans un rayon de un mètre. §30.
- ▶ **Grenade à FRAGMENTATION DEFENSIVE** : 65 points de dégâts (ME). §25
- ▶ **Grenade à FRAGMENTATION OFFENSIVE** : 60 points de dégâts (ME). §20
- ▶ **Grenade FUMIGENE/LACRYMOGENE** : effets variables dans un rayon de 3 à 5 mètres selon le produit utilisé. §20-30

GRENADES POUR FUSIL DCR

La plupart des fusils d'assaut peuvent tirer ces grenades (C'est un standard utilisé par l'OTAN), mais des fusils civils ou non équipés peuvent les accepter grâce à un adaptateur (environ 50 §). Portée courante : 100 mètres. Des grenades équipées d'une fusée peuvent être trouvées, ce qui double la portée, mais rend la grenade moins précise. Le Tir se fait en cloche, en appuyant généralement la crosse de l'arme par terre, à la manière d'un mortier, ou en tir tendu dans les cas des anti-tanks, notamment. Leurs effets sont identiques aux grenades à main correspondantes.

GRENADES DE 40 mm

Ces grenades nécessitent un lance-grenade. La plupart de ne s'armeront pas à moins de 10 mètres, afin de protéger le tireur. Elles existent également en variante "grande vitesse", avec un corps plus long et une meilleure portée, utilisée principalement par les lanceurs

automatiques. Tirer une de ces grenades avec un lanceur normal est normalement impossible, car la cartouche est plus longue, et causera sa destruction ainsi que de sérieux dégâts au tireur.

Hyper-Explosive: inflige 100 points de dégâts (ME). Ne s'arme pas si elle rencontre un obstacle à moins de dix mètres de l'endroit du tir. §50

Anti-tank: inflige 90 points de dégâts (P), et 35 points de dégâts (FE). §50 L'armure est réduite de 75%.

Eclairante: Elle éclaire sur un rayon de vingt mètres autour du point d'impact. Sur une cible, elle inflige 8 points de dégâts pendant 3 tours. Elle n'explosera pas à moins de dix mètres de l'endroit d'où elle a été tirée. §25

Chimique: Cette grenade dégage un gaz quelconque sur un rayon de dix mètres. §30

WP (White Phosphorous): Cette grenade libère un nuage de phosphore incandescent dans un rayon de 10 mètres. Toute personne dans la zone subit 15 points de dégâts pendant trois tours. §40

Fléchettes: Cette grenade explose à trois mètres du tireur et envoie sur 25 mètres 3 fléchettes à chaque cible comprise dans l'axe de sa trajectoire. Chaque fléchette inflige 8 points de dégâts. §50

HP: La cible subit 25 points de dégâts. L'armure est réduite de 75 %. §40

LES MUNITIONS

Il existe deux types de dégâts pour les munitions, quand il s'agit de simple balle les dégâts ne sont que perforants, s'il s'agit de missile les dégâts sont à la fois perforants et contondants de type explosif, certaines munitions ne provoquent que des dégâts contondants de type explosif. Pour les explosifs, il existe trois types, qui permettent de définir la portée et la diminution des dégâts en fonction de la distance du point d'impact.

Faiblement Explosif (FE) : les dégâts diminuent de 50 % par mètre. La portée maximum est donc de 2 m.

Moyennement explosif (ME) : les dégâts diminuent de 20 % par mètre. La portée maximum est donc de 5 m.

Hautement Explosif (HE) : les dégâts diminuent de 10 % par mètre. La portée maximum est donc de 10 m.

En gras les munitions des armes courantes, les missiles existent mais ils sont très rares et il est peu probable qu'ils fassent partie de l'équipement standard des persos.

Munition	Dégâts et type de dégâts	Prix des 10 en §
5mm	3 P	2
6mm	4 P	3
CAL 20	6 P	2
7,65mm	7 P	4
.177E	7 P	4
CAL 12	8 P	3
9mmL	8 P	3
5,56mm	8 P	5
.44	12 P	6
12mm	13 P	7
7,62mm	14 P	8
.454	15 P	8
13mm	16 P	14
14mm	18 P	18
10mmMG	24 P	22
15mmK	26 P	20
.300WM	28 P	24
20mm	30 P	25
Balle autopropulsée 8,5mm	36 P	30
.50	38 P	26
10mm Ramjet	45 P	28
20mm HEI	35 P et 45 C (FE)	30
Roquette 18mm	55 C (FE)	300 l'unité
Roquette 25 mm	75 C (FE)	350 l'unité
Roquette 70mm	85 C (ME)	400 l'unité
Roquette 105mm	95 C (ME)	450 l'unité
Missile 40mm	85 P et 95 C (FE)	??
Roquette sol-sol ou sol-air	110 C (ME)	??
Roquette 90mm HEAT	120 C (ME)	500 l'unité
Missile 70mm	130 P et 160 C (FE)	??
Missile HEAT Thermique	135 P et 160 C (FE)	??
Missile semi guidé HEAT	145 P et 170 C (FE)	??