

LES LANCE-ROQUETTES DE PRECISION

Une roquette est une munition autopropulsée sans guidage, c'est à dire un projectile qui fournit l'énergie de sa propulsion et qui se déplace en ligne droite. Elles se différencient des balles classiques, propulsées par une unique explosion et des missiles, qui sont guidées sur une partie ou la totalité de leur course. Contrairement aux balles, les roquettes accélèrent après leur tir. Les lanceurs de roquettes suivants privilégient la précision et la portée par rapport à la puissance de l'impact. L'utilisateur doit toutefois posséder TIR à 6 pour espérer utiliser un tel armement. Il faut compter un tour pour recharger l'arme, jet de DEX+compétence d'armes Diff. 15 en cas d'échec il faudra un autre tour et un autre jet de Diff. 10.

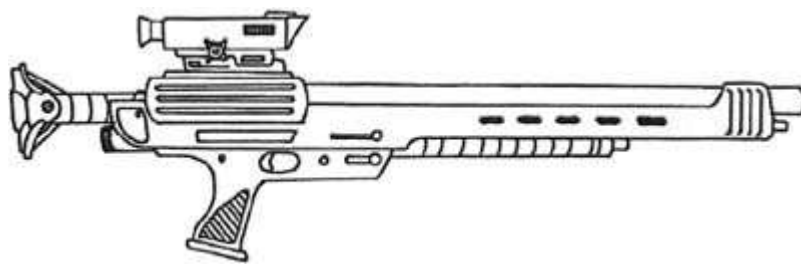
COLT MAUSER LLR 25 mm



Type : lance-roquettes léger
Chargeur : 10
Munition : roquettes de 25 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 1000 mètres
Prix : 1330 §
Longueur : 76 cm

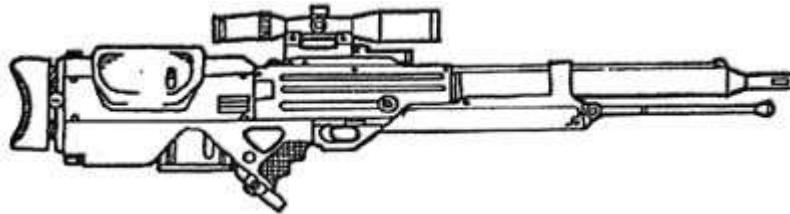
HUGHES ROCKET RIFLE



Type : fusil à roquettes
Chargeur : 3
Munition : roquettes 18mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 500 mètres
Prix : 750 §
Longueur : 98 cm

TSUNAMI ARMS FUSIL A STATO-REACTEUR RAMJET



Type : lanceur de roquettes
Chargeur : 9
Munition : balles autopropulsées de 8,5 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 800 mètres
Prix : 1230 \$
Longueur : 105 cm

TSUNAMI ARMS RAIMEI RAMJET PISTOL



Type : Pistolet lance-roquette
Chargeur : 6
Munition : 10 mm Ramjet
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 100 mètres
Prix : 1100 \$
Longueur : 46 cm, crosse repliée

LES LANCE-ROQUETTE ANTI-CHAR

Les lance-roquettes lourds (ou "bazooka" en américain) sont des armes portables ayant pour vocation la destruction des véhicules, même fortement armés. Ils tirent généralement une roquette à charge creuse (cône de métal en fusion perçant le blindage lors de l'explosion de la charge). À l'effet de l'impact est associé un effet de souffle et de chaleur qui neutralise les occupants du véhicule et enflamme généralement celui-ci. Il faut compter un tour pour recharger l'arme, jet de DEX+compétence d'armes Diff. 20 en cas d'échec il faudra un autre tour et un autre jet de Diff. 15. Le score minimal en TIR pour les utiliser est de 6.

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

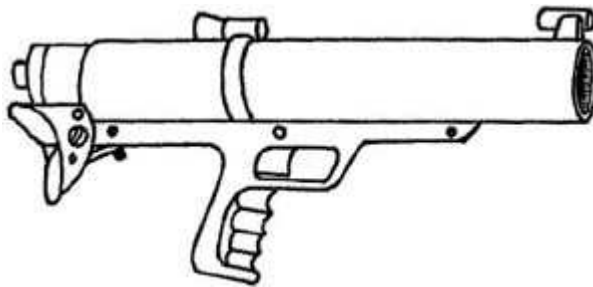
LANCE-ROQUETTE 105 MM



Type : Lance-roquette anti-tank jetable.
Chargeur : 1 (utilisation unique)
Munition : roquette 105mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 100 mètres
Prix : 800 §
Longueur : 85 cm

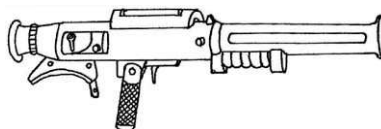
LANCE-ROQUETTE 70MM



Type : Lance-roquette jetable.
Chargeur : 1 (utilisation unique)
Munition : roquette 70 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 100 mètres
Prix : 300 §
Longueur : 56 cm

MILITECH ARMS RPG-B

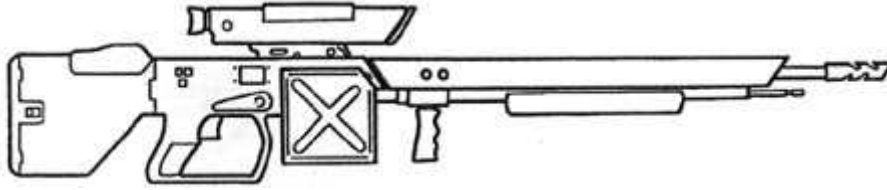


Type : Lance-roquette anti-tank
Chargeur : 1
Munition : roquette 90mm HEAT.
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 750 mètres
Prix : 1500 §
Longueur : 108 cm

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

ROYAL ENFIELD ORDNANCE 25 MM



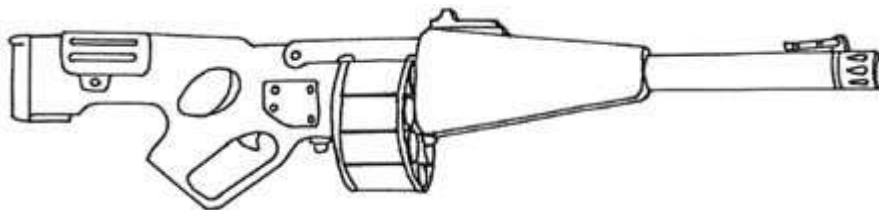
Type : Lance-roquette anti-tank
Chargeur : 12
Munition : roquette 25mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 1500 mètres
Prix : 7400 §
Longueur : 152 cm
FORce minimale de 8 pour épauler

LES LANCE-GRENADES

Les lance-grenades sont ce que l'on appelait des armes de destruction massive. Ils furent créés pour pallier le manque de précision et de puissance des grenades à main, dont la manipulation, dangereuse, est régulièrement l'occasion d'incidents sur le terrain. Un lance-grenades permet de projeter à grande distance, avec une précision plus grande que celle d'un jet à la main, des charges explosives, fumigènes, chimiques ou incendiaires destinées à détruire du matériel ou neutraliser un groupe d'ennemis. Les grenades autopropulsées typiquement utilisées sont de deux calibres, avec des effets en rapport : 25 mm et 40 mm (voir la partie "grenades" dans les munitions). Des diamètres plus exotiques, comme le 30 mm soviétique existent également. Ces grenades se présentent comme des très grosses cartouches, qui occasionnent un recul important lors du tir, du fait de la masse élevée du projectile. Pour s'affranchir de ces équipements encombrants et lourds, des grenades DCR peuvent être utilisées au bout d'un canon d'arme à feu (voire partie "grenades"). Des modèles réduits de lance-grenades, montés sous le canon d'une arme à feu sont également populaires, bien que leur portée, leur magasin et leur cadence de tir soient moindres. Il faut au moins 5 en TIR pour les utiliser.

FEDERATED ARMS "REVO-MAX"



Type : Lance-grenades
Chargeur : 8
Munition : grenades de 40 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 250 mètres
Prix : 1000 \$
Longueur : 90 cm

MALORIAN ARMS CANON A FRAGMENTATION



Type : lance-grenades / shotgun lourd.
Chargeur : 7
Munition : cartouches 25 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 70 mètres
Prix : 2380 \$
Longueur : 67 cm

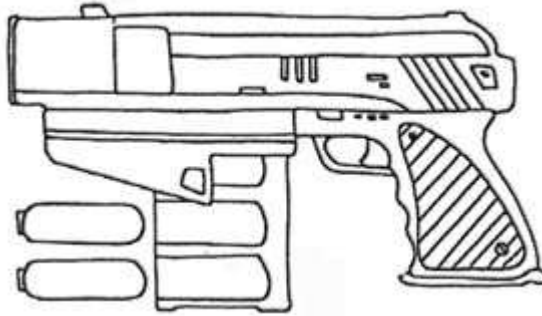
MILITECH COWBOY U-55



Type : lance-grenades automatique
Chargeur : 12
Munition : grenades de 25 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 150 mètres
Prix : 800 \$
Longueur : 62 cm

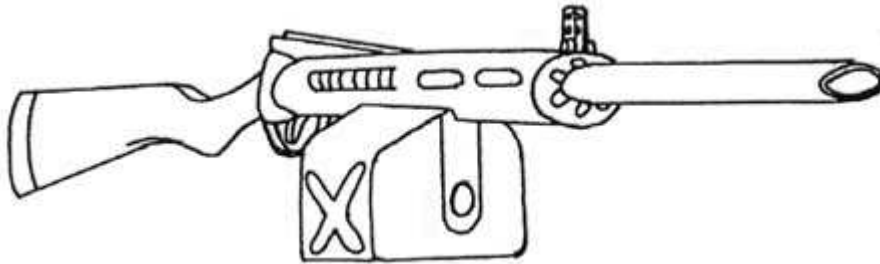
MILITECH MINI LANCEUR DE GRENADES A BARILLET



Type : lance-grenade léger / shotgun lourd.
Chargeur : 16
Munition : Grenade de 25 mm ou CAL12
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 150 mètres
Prix : 475 \$
Longueur : 37 cm

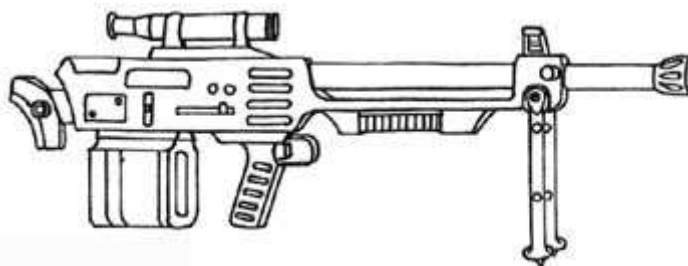
REMINGTON SAUCE SHOOTER



Type : lance-grenades
Chargeur : 30
Munition : grenades "soucoupes" FEN Dz 22 (voir partie munitions)
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 250 mètres
Prix : 1500 \$
Longueur : 120 cm

STOLVOBOY 30mm Hivel CASELESS AUTO-GL



Type : lance-grenades automatique

Cadence : 1

Chargeur : 25
Munition : grenades de 30 mm (effets identiques au 40 mm)
Efficacité : 1

Portée : 300 mètres
Prix : 2000 §
Longueur : 110 cm

TOWA MANUFACTURING TYPE 9 GRENADE LAUNCHER



Type : lance-grenades
Chargeur : 8
Munition : grenades de 40 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 200 mètres
Prix : 750 §
Longueur : 70 cm

UNITED ARMEMENTS MK19



Type : lance-grenade automatique
Chargeur : bande de 50 grenades
Munition : grenades de 40 mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 300 mètres
Prix : 1500 §
Longueur : 95 cm
FOR mini 8 pour manipuler sans le poser au sol

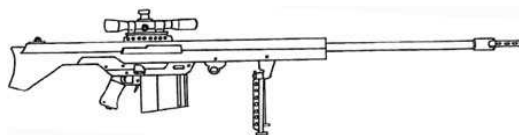
LES FUSILS D'AFFUT LOURDS

Si vous êtes un ours, un Lucky Luke des temps modernes, un tank qu'aucune balle classique ne peut inquiéter, c'est cela qu'ils utiliseront contre vous. Tuer sa cible du premier coup, quelle que soit sa protection, ou stopper un véhicule, à un kilomètre de distance c'est ce que

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

l'on peut espérer de ce type de jouet. Il faut posséder au moins 6 en TIR et 7 en FOR pour utiliser de telles armes.

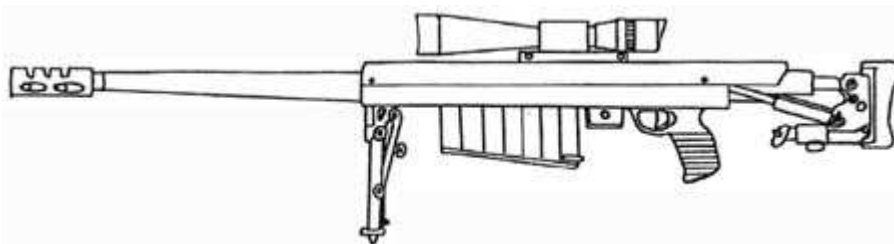
ARMALITE-BARRET M-90



Type : Fusil d'affût lourd
Chargeur : 10
Munition : .50
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 1000 mètres
Prix : 1500 §
Longueur : 168 cm

BARRET-ARASAKA LIGHT 20



Type : Fusil d'affût lourd
Chargeur : 10
Munition : 20mm
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 500 mètres
Prix : 2000 §
Longueur : 161 cm

FN BROWNING BBR

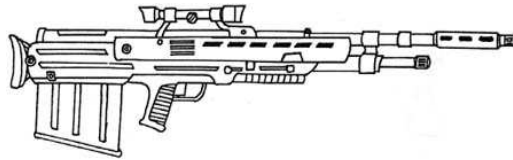
Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr



Type : Fusil d'affût lourd
Chargeur : 10
Munition : .300WM
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 600 mètres
Prix : 800 §
Longueur : 120 cm

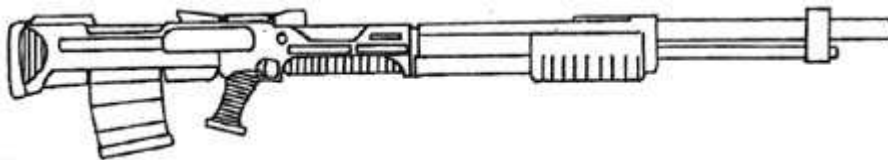
MILITECH FUSIL CBG



Type : Fusil d'affût lourd
Chargeur : 30
Munition : .300WM
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 500 mètres
Prix : 800 §
Longueur : 115 cm

TSUNAMI ARMS "RAIJIN" TYPE 17



Type : Fusil d'affût lourd
Chargeur : 12
Munition : 20mm HEI
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 1200 mètres
Prix : 7500 §
Longueur : 180 cm
Jet de RES difficulté. 15 pour ne pas subir 3 points de dégâts lors d'un tir.

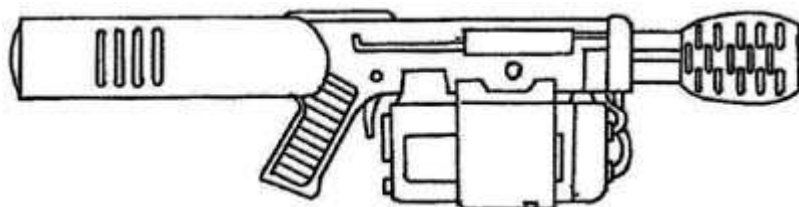
LES LANCE FLAMMES

Si la subtilité n'est pas votre fort, vous pouvez utiliser ce genre d'armement, qui fait fureur dans le combat à courte distance.

Les dégâts par liquide enflammé ou napalm touchent souvent plusieurs localisations. Ils durent pendant plusieurs tours, jusqu'à extinction du feu. Les dégâts donnés sont approximatifs, tout dépend de la surface de peau en contact avec le feu. Ils se récupèrent deux fois plus lentement que la normale et nécessitent des greffes de peau pour une guérison totale (Jet de médecine Diff. 35). Il faut au moins 6 en TIR pour les utiliser. En cas d'échec critique lors de l'utilisation, il faut lancer un D10 et appliquer le tableau d'incidents suivant :

Résultats du jet	Incidents
1	Le lance-flamme ne fonctionne pas pendant 1 tour
2	Le lance-flamme ne fonctionne pas pendant 2 tours
3	Le lance-flamme ne fonctionne pas pendant 5 tours
4	Le lance-flamme est bloqué Jet de réparation Diff. 15 Réparation 15'
5	Le lance-flamme est bloqué Jet de réparation Diff. 20 Réparation 1h
6	Le lance-flamme est bloqué Jet de réparation Diff. 25 Réparation 2 h
7	Le lance-flamme est irréparable
8	Le lance-flamme explose et occasionne 2D10 de dégât à son utilisateur
9	Le lance-flamme explose et occasionne 4D10 de dégâts à son utilisateur
10	Le lance-flamme explose et occasionne 4D10 de dégâts sur un rayon de 3m

CINDER FLAMER

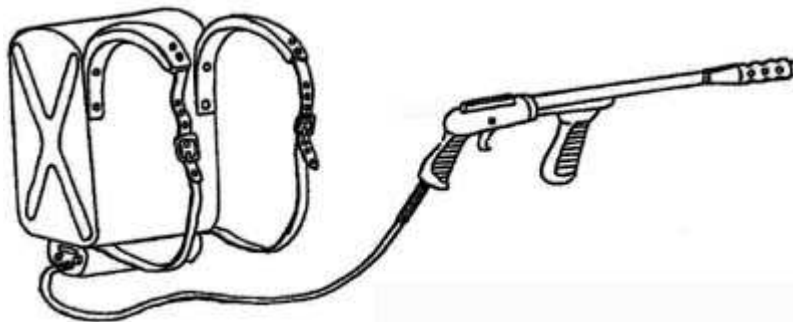


Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

Type : projecteur à napalm
Chargeur : 2
Munition : Réservoir à Napalm (100 points de dégâts/round pendant 2D10 round)
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 25 mètres
Prix : 400 §
Longueur : 88 cm

KENRICHI ADACHI LANCE-FLAMMES F-253



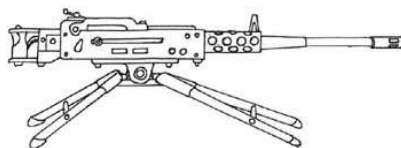
Type : Lance-flamme lourd
Chargeur : réservoir 8 litres (10 jets)
Munition : liquide inflammable (100 points de dégâts/round pendant 2D10 rounds)
Efficacité : 1

Cadence : 1
Portée : 50 mètres
Prix : 1500 §
Longueur : 63 cm (lance)

LES MITRAILLEUSES LOURDES

Une mitrailleuse est considérée comme lourde à partir du moment où un individu normalement constitué ne peut plus la mettre sur son épaule pour l'emporter sur le terrain. On peut également étendre cette notion à tout engin tirant des munitions trop puissantes ou à un rythme trop élevé pour qu'aucun humain ne puisse la maîtriser. Classiquement, ce genre d'arme est celui que l'on trouve fixé sur des véhicules, ou sur trépied dans des retranchements. Il faut au minimum 7 en TIR pour utiliser ce matériel.

BROWNING .50 cal

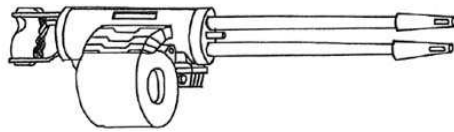


Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

Type : Mitrailleuse lourde
Chargeur : bandes de 100 balles ou plus.
Munition : .50
Efficacité : 7

Cadence : 15
Portée : 600 mètres
Prix : 2000 §
Longueur : 155 cm

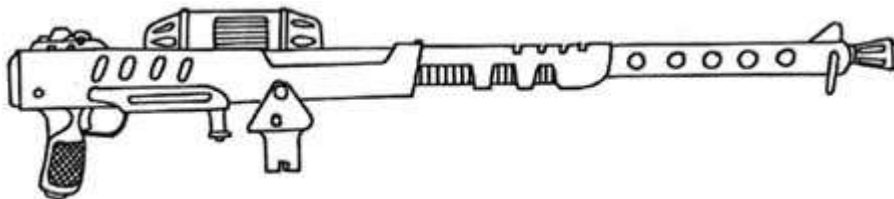
DOVER GA-1112



Type : Mitrailleuse lourde
Chargeur : 400
Munition : 12mm
Efficacité : 10

Cadence : 20
Portée : 400 mètres
Prix : 1110 §
Longueur : 110 cm

HECKLER & KOCH G-20 10mm



Type : Mitrailleuse lourde
Chargeur : 200
Munition : 10mm MG
Efficacité : 7

Cadence : 15
Portée : 600 mètres
Prix : 3000 §
Longueur : 134 cm

STOIKOVITCH & BOLOTNIKOV .50 cal



Type : Mitrailleurse lourde

Chargeur : bande de 100 ou plus.

Munition : .50

Efficacité : 7

Cadence : 15

Portée : 550 mètres

Prix : 2000 \$

Longueur : 131 cm