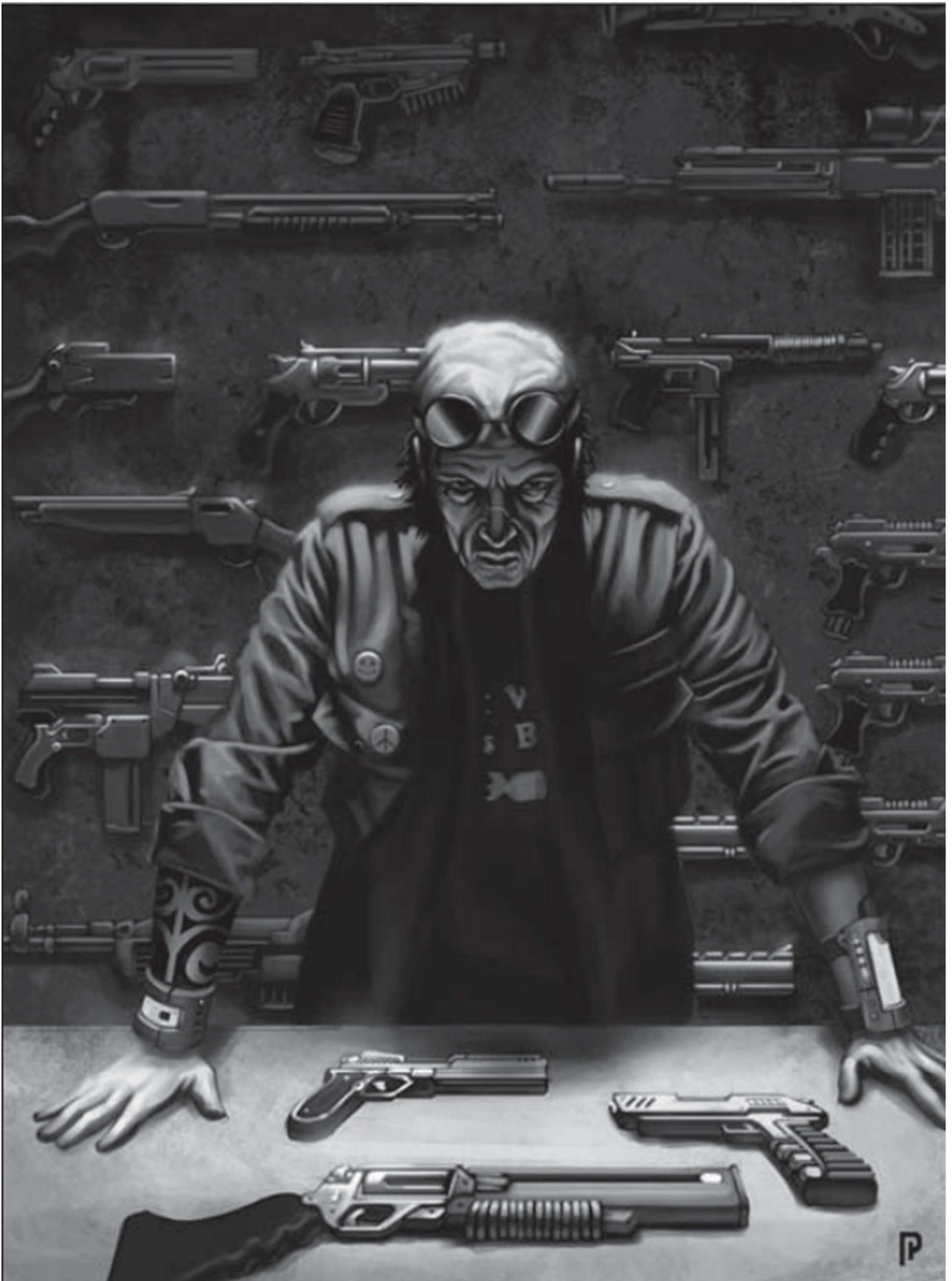


# THE PLEX : ARSENAL



# PISTOLETS & REVOLVERS



## Tasers : +assommant +courte/proche +bruyant +recharge

- **Cavalier SafeGuard** (Fuchi) : son prix agressif compense sa faible batterie
- **Defiance Protector** (Fuchi) : le compagnon idéal des sorties nocturnes entre fille
- **Morrissey Elan** : compact, ce taser britannique arme souvent les forces de sécurité

## Pistolets à fléchettes : 3-dégâts +courte/proche +rapide +fléchettes

- **Fichetti Needler** : son astucieux carénage amovible permet d'adapter sa couleur ou son design à vos tenues mondaines
- **Walter Palm Pistol** (Saeder-Krupp) : massif mais très fiable, c'est le préféré des forces de sécurité

## Pistolets de poche : 2-dégâts +contact/courte +rapide +recharge +bruyant

- **Ceska VZ/120** : arme croate courante dans les pays de l'Est et la contrebande
- **Cavalier Scout** (Fuchi) : pistolet le plus compact du marché
- **Seco LD-120** : arme israélienne
- **Walter PB-120** : grand classique des forces de sécurité

## Revolvers de petit calibre : 2-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant +rapide

- **Colt ASP** (Ares) : peu cher, c'est surtout une arme familiale ou de rue
- **Taurus Multi-6** : populaire auprès des chasseurs du dimanche, accepte une grande variété de munitions

## Pistolets semi-automatiques : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +rapide

- **LightFire** (Ares) : Modèle des plus répandu
- **Berreta 101T** (Ares) : utilisé comme arme d'appoint par la plupart des agences de sécurité
- **Fichetti Executive Action** : succès commercial grâce aux nombreuses pubs le vendant

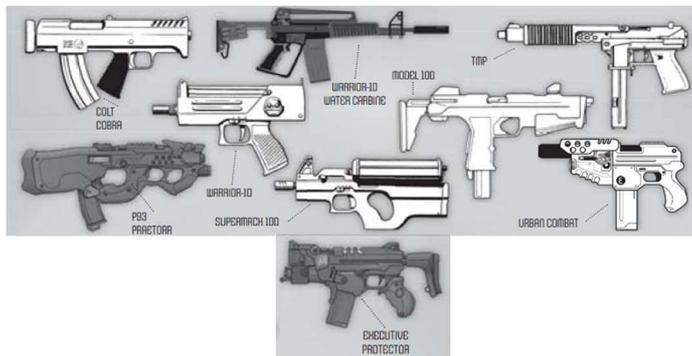
## Révolver de gros calibre : 3-dégâts +courte/proche +recharge +bruyant

- **Cavalier Deputy** (Fuchi) : son look western lui vaud un certain succès

## Pistolets lourds : 3-dégâts +courte/proche +bruyant

- **Crusader** (Ares) : le best-seller de sa catégorie
- **FN 5-7C** : une arme facile à prendre en main pour monsieur tout le monde
- **Ruger thunderbolt** : développé spécialement pour la LSSS
- **Savalett Guardian** (Saeder-Krupp) : chromé et précis
- **Walther Secura (/Kompact)** (Saeder-Krupp) : arme standard des forces de sécurité européenne
- **Browning Ultra-Power** (Ares Smalls Arms) : l'un des plus compacts de sa catégorie, n'existe qu'en version limité
- **Predator III** (Ares) : arme impressionnante autant par sa taille que sa puissance
- **HK Urban Fighter** (Saeder-Krupp)
- **Morrissey Alta** : vaisseau amiral de Morrissey
- **Nitama Nemax** (Mitsuhamma)

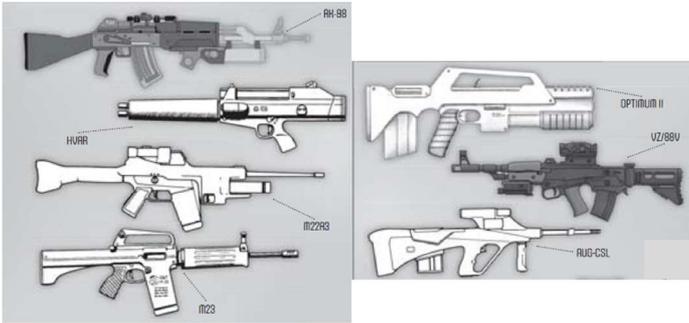
# MITRAILLETTES & PM



## Pistolets mitrailleurs & mitraillettes : 2-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique

- **Colt Cobra** (Ares) : arme standard des forces de sécurité
- **FN P93 Praetor** : équipe les forces de l'ONU
- **HK Urban Combat** (Saeder-Krupp) : à la pointe de la technologie mais excessivement cher
- **Ingram Supermach 100** : arme à haute vélocité
- **Ingram Warrior 10 (/ Water-carbine)** : facile à entretenir, c'est l'une des armes favorites des mafias
- **Sandler TMP** (Yamatetsu) : sans doute l'arme la moins chère de sa catégorie
- **SCK Model 100** (Renraku) : équipe les forces de sécurité japonaises, coréenne et de Najima Securities
- **Executive Protector** (Ares) : compact, l'arme idéale des agents sous couverture ou de protection

# FUSILS



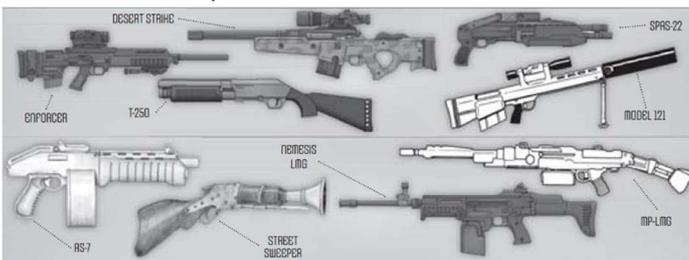
## Fusils d'assaut : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +automatique

- **AK-98** (Yamatetsu) : grand classique de chez AK, fiable et surtout peu cher, on le retrouve surtout dans le marché noir
- **HVAR** (Ares) : cette arme a démocratisé la haute vélocité
- **Colt M22A3** (Ares) : l'arme la plus populaire de sa catégorie
- **Colt M23** (Ares) : version low-cost du M22A3, c'est la réponse de Colt à AK sur ce segment
- **Sernopal VZ/88v** : arme croate qui a du mal à concurrencer le AK-98
- **SCK Optimum II** (Renraku) : équipe notamment les forces de CalFree
- **Steyr AUG-CSL** (Saeder-Krupp) : fusil polyvalent mais excessivement cher



## Fusils de chasse : 2-dégâts +longue/extrême +bruyant

- **Mannlicher Wildhüter** (Saeder-Krupp) : fusil extrêmement précis mais d'un entretien rigoureux
- **Remington 750** (Ares) : fusil très apprécié des chasseurs et tireurs « de sport »



## Fusils de précision : 3-dégâts +longue/extrême +bruyant +encombrant

- **Desert Strike** (Ares) : dépourvu de toute électronique, il résiste aux environnements les plus complexes
- **HK Enforcer** (Saeder-Krupp) : équipe la plupart des forces spéciales civiles

## Fusils antichar : 3-dégâts +longue/extrême +carnage +bruyant +antiblindage +encombrant

- **Barret Model 121** (Ares) : arme équipant les forces spéciales des UCAS, CAS et d'Ares, elle est capable de détruire les objectifs les plus protégés

## Fusils de combat : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +automatique

- **Franchi SPAS-22** (Saeder-Krupp) : très populaire auprès de toutes les forces d'intervention en milieu urbain
- **Enfield AS-7** : Puissant et compact, il est un peu complexe à entretenir

## Fusils à pompe : 3-dégâts +courte/proche +bruyant +carnage +recharge

- **Defiance T-250** (Fuchi) : présent dans la plupart des coffres des patrouilles LSSS
- **StreetSweeper** : il ne s'agit pas à proprement parler d'un modèle commercial, mais plutôt de tous ces fusils bricolés et raccourci que l'on peut trouver dans les mains du moindre ganger un peu trop allumé

# MITRAILLEUSES



## Mitrailleuses légères : 3- dégâts +proche/longue +bruyant +carnage +automatique +encombrant

- **MP-LMG** (Ares) : arme équipant la plupart des régiments occidentaux
- **SA Nemesis LMG** (Shiawase) : arme hitech et récente, équipant très souvent des drones, véhicules ou cybersoldats à bras gyroscopiques

## Mitrailleuses lourdes : 4-dégâts +proche/longue +bruyant +carnage +automatique +encombrant. Seuls des trolls peuvent transporter de telles armes, faites pour être montées sur des véhicules ou des supports fixes

- **FN MAG-5** : équipe beaucoup de système Sentry™
- **Ultimax MMG** : très populaire dans les zones tropicales où elle résiste bien à l'humidité
- **RPK HMG** (Yamatetsu) : équipe la plupart des armées slaves

## Canons d'assaut : 3- dégâts +proche/longue +bruyant +carnage +automatique +encombrant. Seuls des trolls peuvent transporter de telles armes, faites pour être montées sur des véhicules ou des supports fixes

- **Thunderstruch** (Ares) : dernière création des laboratoires Ares, ce canon propulse ses munitions par effet Gauss (magnétisme). Il est donc fourni avec une lourde batterie,
- **Vigorous** (Ares) : arme équipant de prime abord les véhicules blindés légers, la demande de certains soldats trolls et/ou cybernétiquement augmentés fut telle qu'Ares en développa une gamme « portable » assurant son succès (et sa mauvaise image de semeur de mort...)

# ARMES BLANCHES

## Couteaux : 2-dégâts +*contact*

- **Redstone** (Ares) : couteau de chasse classique du grand ouest
- **Poignard Cougar** (AZT) : convenant aussi bien au mercenaire en campagne qu'au soldat de fortune en théâtre urbain, ce poignard utilise le dernier cri de l'affinage moléculaire

## Haches de combat : 3-dégâts +*contact* +*carnage*

- **Centurion** (Ares) : manche en fibre de carbone recouvert d'anti-dérapant, lame en acier monomoléculaire et tag RFID pour ne jamais la perdre. Lorsque vous vous équipez chez Ares, cela se voit !
- **Wallacher** (Yamatetsu) : si pour vous la mode se résume à « botter des culs », alors cette hache de pompier conviendra parfaitement

## Épées, machettes & Katanas : 3-dégâts +*contact* +*carnage*

- **Monosword** (Ares) : épée longue en acier monomoléculaire. Classique mais très efficace.
- **Nodashi Vib** (Renraku) : ce nodashi au design traditionnel est doté de la toute dernière technologie Vibrolame™. Allumée, la lame devient un peu +bruyante et vibre 20 fois par seconde, accentuant son pouvoir +*perforant*. Livrée avec batterie de 2h.

## Tasers : +*assommant* +*recharge*

- **Gants Reinco** (Mitsuhama) : gants taser existants selon plusieurs modes (+*intime* +*discret*)
- **AZ-150** (Ares) : cette matraque électrique équipe la plupart des forces de sécurités craignant d'avoir à faire à une foule d'orcs et de trolls enragés (+*contact*)

## Matraque : 2-dégâts +*contact*

- **Tonfa** : équipe la plupart des forces de sécurité piétonne
- **Matraque télescopique** : pliée, elle tient dans votre sac à main (+*discret*). Dépliée, elle vous sortira du pétrin !

## Armes à distance :

- **Fouet monofilament** : 4-dégâts +*contact* +*carnage* +*zone* +*dangereux*
- **Shuriken, Couteaux de lancer** : 2-dégâts +*courte* +*nombreux*
- **Tomawk** : 2-dégâts +*courte* +*rapide*
- **Arc Ranger-X** (Ares) : 3-dégâts +*courte/proche/longue* +*nombreux*

# GRENADES

Grenades ! Grenades ! grenades ! Tous les modèles dont vous rêvez, de toutes les formes et de toutes les tailles.

Différents choix de couleur selon les marques.

A portée +*intime/contact/courte*, les grenades sont +*dangereuses*.

- **IPE** (Ares) : grenade offensive à fragmentation (4-dégâts +*proche* +*zone* +*recharge* +*bruyant* +*carnage*)
- **AFR-7** (Ares) : grenade incapacitante (+*assommant* +*proche* +*zone* +*bruyant* +*recharge*)
- **KLV-IV** (Mitsuhama) : grenades à gaz (+*assommant* +*proche* +*zone* +*recharge* +*gaz*)