

ACCESOIRES

Baïonnette

Il s'agit d'une lame de type poignard qui est ajoutée sur le canon de l'arme. La baïonnette se fixe au bout d'un fusil ou d'une arme similaire. Elle s'utilise ensuite comme une lance. C'est un accessoire bien pratique pour le combat rapproché. Cet accessoire est encore présent sur la majorité des fusils d'assaut employés par l'armée.

Compensateur de recul

Ces mécanismes doivent être fixé à l'extrémité du canon d'une arme. Ils récupèrent les gaz éjectés par le coup et réduisent le recul de l'arme. Ces éléments rallongent cependant les armes de quelques centimètres et les rendent moins faciles à dissimuler. Certains compensateurs (hydrauliques ou non) sont aussi installés au niveau de la crosse d'épaule pour atténuer le recul.

Système : Il réduit les pénalités de tirs successifs de 1 mais augmente de un niveau sa dissimulation et diminue de 1 l'initiative du tireur. Si le dispositif est placé sur le canon il empêche la mise en place d'un silencieux.

Toutes les armes ayant une crosse compte comme ayant un compensateur de recul (sauf si elle est scié, pas mise ...).

Designateur laser

Ce dispositif projette un rayon laser qui se traduit par un spot lumineux rouge sur la cible. Les systèmes laser ont dorénavant un poids négligeable et ils peuvent s'attacher sur n'importe quelle arme (souvent des pistolet ou des pistolet mitrailleur).

Système : +1 dé d'ajustement si la portée du tir ne dépasse pas 30 mètres.

La cible peut repérer le point lumineux sur un jet réussit de perception + vigilance de difficulté de 7.

Des ressources supérieures ou égales à 3 sont nécessaire pour acheter un tel équipement.

Lance grenade

C'est en fait une arme à part entière. Elle n'est utilisée qu'assez rarement dans les forces modernes excepté sous forme d'accessoire, sous le canon du fusil d'assaut. Il tire une charge de son magasin intégré par une pression sur un déclencheur de pouce ou une détente séparée.

Lunette de visée

La plus grande variété de lunette est la lunette de visée : elle grossit la cible et donc la rapprochent virtuellement. Son installation est possible sur les fusils; les fusils d'assaut et certains pistolets. Les automatiques eux ne peuvent jamais en avoir car cela interfère avec le système d'éjection des douilles.

Système : Ajoute + 2 Dés au jet d'attaque lors d'ajustement et multiple la portée maximum par le coefficient de la lunette.

Les lunettes de ont une augmentation allant de *3 à *10.

Installer une lunette nécessite arme à feu à 3 (ou fabrication d'arme 1), une heure de temps et 20 balles (afin d'aligner la lunette correctement). Une lunette mal installée ou ayant subit un choc ne donne pas droit au bonus.

Lunette avec amplificateur de lumière

Lunette pour la vision de nuit, elle amplifie la lumière ambiante jusqu'à un niveau correspondant à peu près au jour. Elle ne fonctionne donc que s'il y a un peu de lumière (Elle ne fonctionne pas dans l'obscurité totale).

Système : Diminue de 1 difficultés dues à l'obscurité (sans la réduire à moins de + 1).

Des ressources supérieures ou égales à 2 sont nécessaire pour acheter un tel équipement.

Installer une lunette nécessite arme à feu à 3 (ou fabrication d'arme 1), une heure de temps et 20 balles (afin d'aligner la lunette correctement). Une lunette mal installée ou ayant subit un choc ne donne pas droit au bonus.

Lunette Infrarouge:

Lunette pour la vision de nuit, elle convertit le rayonnement invisible infra rouge en une image en noir et blanc. Tout comme l'amplificateur de lumière, cela ne fonctionne pas dans l'obscurité totale.

Système : Diminue de 2 difficultés dues à l'obscurité (sans la réduire à moins de + 1).

Des ressources supérieures ou égales à 3 sont nécessaire pour acheter un tel équipement.

Installer une lunette nécessite arme à feu à 3 (ou fabrication d'arme 1), une heure de temps et 20 balles (afin d'aligner la lunette correctement). Une lunette mal installée ou ayant subit un choc ne donne pas droit au bonus.

Lunette Thermique:

Le plus sophistiquée des moyens de vision de nuit ; Il est basé sur les sources de chaleur émises par les corps. Un objet froid est vu en couleur bleue et un corps en couleur orangée. Tout obstacle solide ou pire plus froid que le corps humain peut aisément dissimuler la cible.

Système : réduit de 3 les difficultés due à l'obscurité, au brouillard ou à la fumée et de 1 celle des couverts.

En cas de pluie ces bonus sont diminué : ils passent de 3 à 1 et de 1 à 0.

Un Vampire ne peut être repéré par ce système que s'il s est nourri au mieux deux heures avant.

Des ressources supérieures ou égales à 4 sont nécessaire pour acheter un tel équipement qui est d'origine militaire. Cet achat est légal mais très surveillé par le gouvernement.

Installer une lunette nécessite arme à feu à 3 (ou fabrication d'arme 1), une heure de temps et 20 balles (afin d'aligner la lunette correctement). Une lunette mal installée ou ayant subit un choc ne donne pas droit au bonus.

Silencieux

Le silencieux, couplé a un cache flamme, se monte à l'extrémité du canon (l'utilisation d'un tel accessoire interdit le montage de tout autre accessoire sur le canon). La plupart des silencieux atténue le bruit que font les gaz en s'échappant du canon avec une vitesse supersonique avec la balle. Les revolvers eux ne les supportent pas car ils ne sont pas étanches au niveau du barillet. Comme la plupart des munitions de petits calibres compte plus sur leur masse que sur leur vélocité pour provoquer des dommages il est donc plus facile d'atténuer ce bruit. Plus le calibre est gros, plus le bruit est difficile à étouffer. Aucun silencieux n'est successful d'éliminer totalement le bruit du tir d'un fusil ; il ne peut que réduire la distance à partir de laquelle le bruit est audible mais cela réduira aussi automatiquement la vitesse de la balle. Les silencieux sont illégaux et très difficile à trouver.

Système : si arme à des dommages au moins égal a 4 le silencieux ne supprime pas tout le bruit. Elle inflige tout de même un malus de 4 à la difficulté pour entendre le tir.

Le silencieux est presque aussi encombrant que l'arme elle même, il augmente de un degré le niveau de dissimulation.

Pour les fusils en plus de tout cela, les dommages sont diminués de 2 Avec des outils et du temps (au moins une semaine) une personne compétente (fabrication d'arme a au moins 4) peut en fabriquer un

Speedloader

Cet accessoire est très utile pour les utilisateurs de revolvers. Sorte de disque sur lequel sont fixé les cartouches ; il permet de recharger l'arme en une seule fois, au lieu du chargement balle par balle.

Système : utilisable comme un chargeur d'arme automatique, en un tour l'arme est entièrement rechargée.

MUNITIONS

Balles perforantes :

Les « tueuses de flics » devinrent tristement célèbres dans les années 80, et ces dangereuses petites choses sont encore répandues. Le type le plus célèbre est dit « au téflon », mais c'est loin d'être le seul. L'acier trempé et le carbure de tungstène sont également utilisés. Ces « Full Métal Jacket » n'ont toutefois pas la même zone d'impact que les ogives ordinaires et on donc moins de pouvoir d'arrêt.

Système : diminue les dommages de 1 mais réduit l'armure adverse par 2

Balle caoutchouc :

Utilise pour les fusil a pompe, ces balles n'infligent que des dégâts superficiels a la cible

Système : provoque des dommages contondants.

Balles expansives :

A l'opposé des balles perforantes, les balles expansives sont conçues pour avoir une zone d'impact encore plus grande et elles ont la réputation de neutraliser un homme en pleine charge. En général elles champignonnent ou se fragmentent quand elles touchent leur cible, élargissant ainsi leur zone de dégâts. Elles comportent « Dum Dum » (la pointe est ouverte afin d'en exploser le cœur en cuivre) les balles à pointes creuses (dotée d'une cavité dans sa pointe qui fait que la balle se déforme au moment de l'impact) les balles explosives et celles semi-chemisé, ainsi que celle bricolées à la maison en entaillant la pointe de l'ogive en croix.

Système : leur dommage est augmenté de 2 mais l'armure (ou la protection) adverse est doublée.

Munitions incendiaires :

Elles sont rarement utilisées avec des armes de petite taille, et leur forme la plus ordinaire est la cartouche de « dragonbreath » pour fusil de chasse. Cette cartouche au phosphore transforme l'arme en un mini lance flamme pour un tour, crachant du feu jusqu'à 7 m de lui. Tirer plusieurs dragonbreath peut endommager très sérieusement le canon de l'arme.

Système : elle inflige 2 blessures aggravées.

Chevrotine :

Le type de dommage diffère selon la portée à cause de la diffusion des plombs.

Système :

| | | |
|--------------------|---------------|-------------------|
| Dans les 3 mètres | dégât normaux | une cible |
| Dans les 8 mètres | dégâts -2 | zone de 5 mètres |
| Dans les 12 mètres | dégâts -4 | zone de 7 mètres |
| Dans les 15 mètres | dégâts -6 | zone de 10 mètres |

Cela provoque aussi un malus de +1 pour esquiver les tirs d'une telle arme.

Balles Glaser

Les Balles Glaser ont l'efficacité de cartouches de fusil : leur coeur de Téflon liquide enrobé d'une fine gaine d'alliage nickel-cuivre est scellé dans une enveloppe de plastique. Lorsqu'elles pénètrent dans le corps, la balle explose en faisant des ravages. Ces munitions sont prévues pour toutes les armes de poing.

Système : leur dommage contre une cible sans armure est augmenté de 2 et diminué de 2 si elle est protégées par un quelconque couvert.

MODIFICATION

Arme déguisé

Il est possible d'enfermer une arme (souvent un pistolet mitrailleur) dans un attaché case. La configuration standard est mettre l'arme entièrement dans la valise avec orifice pour l'éjection des balles et un liens avec la gâchette pour pouvoir tirer sans ouvrir la valise (le plus souvent dans la poignée). Celle ci doit être malheureusement ouverte pour recharger. Une arme tirant avec un tel dispositif est automatiquement repérer même s'il elle dispose d'un silencieux.

La H&k Mp5K, le Glock 19 et l'Igram Mac 10 possède des valises déjà préfabriqué a cet effet. (dans ce cas l'arme est la valise sont facilement dissociable)

Système : le tir se fait avec un +2 à la difficulté et on ne peut pas ajuster.

Il faut fabrication d'arme à 4 pour faire un tel travail.

Arme sur trépied

Ces mécanismes doivent être fixé à l'extrémité au sol et sous l' arme. Il réduisent le recul de l'arme, mais ces éléments l'alourdissent de plusieurs kilo et la rend impossible à dissimuler et à transporter rapidement.

Système : Il annule les pénalité dut au recul sans position arrêté et réduit les pénalités de tirs successifs de 2. Mais en contre partie il rend la dissimulation impossible et rend le mouvement impossible pour le tireur.