

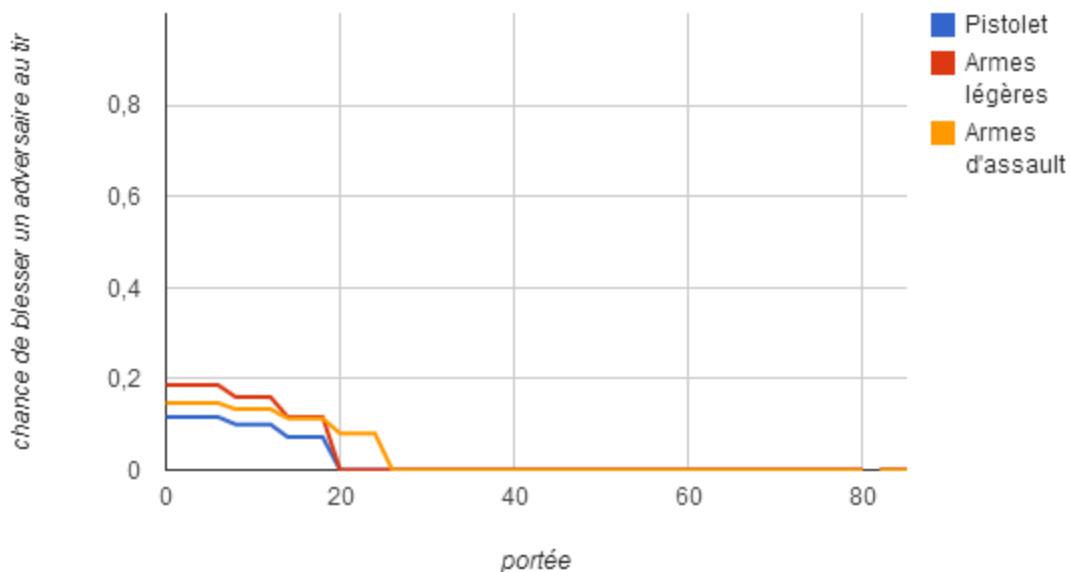
LIVRE EQUIPEMENT



Les armes se divisent en plusieurs catégories les regroupant selon des critères communs:

- Les Pistolets*
- Les Armes Légères*
- Les Armes d'assaut*
- Les Carabines*
- Les Armes de sniper*
- Les Armes de rupture*
- Les Armes de support*
- Les Armes antichar portatives*
- Les Armes d'interdiction.*
- Les Grenades*
- Les armes de corps à corps*

Efficacité antipersonnelle relative



Les Pistolets

Ces armes ont en commun d'être légères et maniables d'une seule main, ce qui permet de tenir une deuxième arme dans l'autre main, en général une arme destinée au corps à corps.

Ces armes sont généralement très précises à courte portée et perdent rapidement de la précision lorsque la distance augmente, leur puissance d'arrêt est faible et leur chances d'occasionner des dégâts aux véhicules quasi nulle.

Règle spéciale: tir au pistolet

1. Un personnage qui est équipé d'un pistolet et de tout autre équipement peut toujours tirer avec son pistolet au lieu de son autre arme si cette option lui paraît préférable.
2. Un personnage qui utilise un pistolet pour faire feu lors d'un tir de riposte (ordre de manoeuvre) ou d'un tir tactique (ordre de mouvement) ne subit pas de malus à sa CC s'il livre un corps à corps ensuite ce tour ci, ce qui est un avantage considérable.

Pistolet	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Mousquet	-10	-10	+2	+2	+1	0	-1	-8	-	-	-	-	Pistolet
Pistolaser	-10	-10	0	+2	+1	+1	0	-7	-	-	-	-	Pistolet
Vessie de suc corrosifs	-10	-9	-1	+2	+1	0	-2	-9	-	-	-	-	Pistolet
Pistolet éclateur	-10	-10	-1	+2	+1	-1	-2	-9	-	-	-	-	Pistolet
Boltpistol	-10	-9	-2	+1	0	-1	-3	-9	-	-	-	-	Pistolet

Note de design:

Les caractéristiques de précision de ces armes prennent en compte le fait que leur légèreté permet de les pointer et de les réorienter rapidement et avec facilité ce qui se traduit par un bonus de précision octroyé à très courte portée bien que théoriquement moins précis qu'une carabine à n'importe quelle portée, il nous a semblé important de simuler le fait que dans le feu de l'action à ce genre de distance on touche plus facilement au pistolet qu'avec un encombrant fusil. Les règles spéciales vont également dans ce sens un soldat qui se déplace à couvert et effectue un tir de riposte ou tir en plein déplacement avec un pistolet peut le faire sans changer sa posture et tout en restant paré esquiver/ bloquer les coups qu'on pourrait lui porter au corps à corps immédiatement après qu'il ait fait feu.

Mousquet

l'arme de poing du pauvre.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Mousquet	-10	-10	+2	+2	+1	0	-1	-8	-	-	-	-	Pistolet

Cette arme est un exemplaire de pistolet archaïque utilisé par de nombreuses armées à la technologie peu évoluée, il est très peu fiable et sa puissance est ridicule, d'ailleurs la plupart des armures modernes protègent correctement de ses projectiles. Néanmoins il reste une arme respectable en ce qui concerne la précision.

armées utilisatrices : Orcs, Garde Impériale, Grotzs, Renégats.

Pistolaser

le standard du 41e Millénaire.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Pistolaser	-10	-10	0	+2	+1	+1	0	-7	-	-	-	-	Pistolet

Une arme de poing basée sur la technologie des Laser, qui s'est imposée depuis longtemps comme un incontournable. Léger, maniable, sans besoin de rechargement et d'une grande précision, il ne pêche que par sa fragilité et son léger manque de punch.

armées utilisatrices : Eldars, Garde impériale, Grotzs, Renégats.

Vessie cracheuse de sucs corrosifs

preuve que la biotechnique n'a rien à envier au métal.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Vessie de suc corrosifs	-10	-9	-1	+2	+1	0	-2	-9	-	-	-	-	Pistolet

Soudée au squelette des gargaunts tyrannides cette poche est reliée à un appendice perforé qui projette le flux canalisé de matière corrosive sur les cibles proches, bien que rudimentaire les sucs corrosifs étant gélatineux ils atteignent des cibles relativement éloignées avec une précision raisonnable.

.

armées utilisatrices : Tyrannides.

Pistolet éclateur

Pour ceux que le combat rapproché n’effraie pas.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Pistolet éclateur	-10	-10	-1	+2	+1	-1	-2	-9	-	-	-	-	Pistolet

Les eldars noirs affectionnent particulièrement cette arme, peu de civilisations peuvent se vanter de disposer d’armes aussi soignées que les eldars noirs et chaque modèle est un véritable bijou, le principe de fonctionnement de ces armes est de projeter une munition très sophistiquée en direction d’une cible, lorsque le projectile détecte l’imminence de l’impact il explose à son tour propulsant des milliers d’échardes empoisonnées vers l’avant. Bien que ces échardes ne soient guère en mesure de percer les blindages même les plus légers il suffit que seules quelques échardes atteignent la cible pour que cette dernière soit foudroyée par les différents poisons, la mort survient ensuite en très peu de temps. La contre partie de cette technologie est que le projectile en lui même est lourd et une arme de cette taille ne peut pas expulser de telles masses très loin avec précision, lorsque la cible est loin la trajectoire de la munition s’incurve.

.

armées utilisatrices : Eldars noirs.

Pistolet bolt

Pour ceux qui estiment qu’arme légère ne doit pas rimer avec blessure légère.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Boltpistol	-10	-9	-2	+1	0	-1	-3	-9	-	-	-	-	Pistolet

La encore c’est davantage de la munition que de l’arme que vient le secret. Ce pistolet tire de très lourdes munitions appelés des bolts, de minis obus autopropulsés contenant de l’explosif et de la matière fissile, on imagine aisément les dégâts que peuvent causer ce genre de projectiles à l’impact. L’arme en elle même et son chargeur sont très lourds,

aussi, rare sont les soldats réellement capables de s'en servir d'une seule main. l'avantage de l'autopropulsion des projectiles est qu'ils ne perdent pas de vélocité, l'inconvénient est que la trajectoire devient rapidement aléatoire.

armées utilisatrices : Space-Marines et Marines renégats.

Les Armes légères

Ces armes ont en commun d'être légères et faciles d'utilisation bien qu'en général elles ne se prêtent pas à une utilisation au corps à corps. leur maniabilité leur permet d'être efficace à courte portée et leur cadence de tir, ou leur système de fonctionnement compense à moyenne portée leur imprécision. Ce genre d'arme équipe en général des troupes qui sont amenées à se battre très près de l'adversaire mais pas immédiatement en contact avec lui, et fait des émules chez les parachutistes, infiltrateurs et autres tirailleurs.

Mais à l'instar des pistolets leur puissance d'arrêt reste faible et leur chances d'occasionner es dégâts aux véhicules quasi nulle.

Règle spéciale: arme légère

1. Un personnage qui utilise une arme légère pour faire feu lors d'un tir de riposte (ordre de manoeuvre) ou d'un tir tactique (ordre de mouvement) ne subit pas de malus à sa CC s'il livre un corps à corps ensuite ce tour-ci ce qui est un avantage considérable.

Arme Légère	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Mitraillette MkIV	-10	-9	+1	+3	+2	+1	-2	-5	-	-	-	-	Arme légère
Lance Darts	-8	-8	0	+3	+2	0	-2	-6	-8	-	-	-	Arme légère
Catapulte à shurikens	-10	-7	-3	+3	+2	-1	-4	-7	-	-	-	-	Arme légère

Note de design:

Les caractéristiques de précision de ces armes prennent en compte le fait que leur légèreté permet de les pointer et de les réorienter rapidement et avec facilité ce qui se traduit par un bonus de précision octroyé à très courte portée bien que théoriquement moins précis qu'une carabine à n'importe quelle portée, en outre que ce soit à cause de la cadence de tir ou du nombre de projectiles ou de leur taille ils bénéficient également d'une bonne probabilité de toucher à moyenne portée en dépit de leur faible précision intrinsèque. Les règles spéciales vont également dans ce sens un soldat qui se déplace à couvert et effectue un tir de riposte ou tir en plein déplacement avec une arme légère peut le faire sans changer sa posture et tout en restant paré à esquiver/ bloquer les coups qu'on pourrait lui porter au corps à corps immédiatement après qu'il ait fait feu.

Mitraillette MkIV

Plus de plomb plus de résultat.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Mitraillette MkIV	-10	-9	+1	+3	+2	+1	-2	-5	-	-	-	-	Arme légère

Le principe est simple on garde le concept du pistolet, léger et maniable mais on arrose copieusement la zone avec de la munition légère, ce qui permet de toucher plus facilement sans efforts supplémentaires pour viser. Maniée en général à deux mains en revanche l'outil est un peu moins pratique qu'un pistolet une fois les yeux dans les yeux.

armées utilisatrices : Orcs, Garde Impériale, Grotzs, Renégats.

Lance dards

Parce que l'on peut aussi tuer sans intention de digérer.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Lance Dards	-8	-8	0	+3	+2	0	-2	-6	-8	-	-	-	Arme légère

Une variante de la vessie à suc gastrique, ici la vessie sert de réservoir de gaz propulseur, soudée au squelette des gargaunts tyranides cette poche est reliée à un appendice perforé dans lequel sont présents des dards souvent venimeux prêts à être expulsés, bien que de nature organique il n'est pas rare de voir ces dards perforer des armures et pas toujours des armures légères.

armées utilisatrices : Tyrannides.

Catapulte à shurikens

Même les Eldars ne font pas toujours dans le subtil.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Catapulte à shurikens	-10	-7	-3	+3	+2	-1	-4	-7	-	-	-	-	Arme légère

Le principe de base est simple on accélère des disques lestés et à bord tranchant à plusieurs dizaines de milliers de tours par minute et on en expédie une bonne poignée chaque seconde. Pas très subtil mais redoutablement efficace à courte portée, ensuite les shurikens ont une fâcheuse tendance à adopter une trajectoire farfelue, et leur puissance de pénétration chute également.

armées utilisatrices : Eldars.

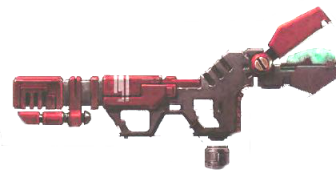
Les Armes d'assault

On touche là au standard de l'arme portative, destinée aux engagements à courte portée, moins performant que les carabines à moyenne portée, ces armes délivrent néanmoins un maximum de punch lorsque l'ennemi se rapproche et est appréciée des armées mobiles en particulier lorsque le terrain offre beaucoup de couvert, en d'autres termes lorsque la portée compte moins que la puissance de feu.

Pistolet	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Fusil d'assaut à impulsion	-9	-8	0	+3	+2	+1	0	-4	-	-	-	-	
Fusil éclateur	-8	-8	-1	+2	+2	+1	-1	-4	-	-	-	-	Corps à corps
Fulgurant	-8	-6	-2	+2	+1	0	-2	-5	-	-	-	-	
Lance plasma	-3	-2	-5	+2	+1	-1	-3	-7	-	-	-	-	Usage unique

Fusil d'assaut à impulsion

Précis, fiable, léger, le fusil d'assaut des esthètes.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Fusil d'assaut à impulsion	-9	-8	0	+3	+2	+1	0	-4	-	-	-	-	

Presque assez maniable pour être une arme légère, presque aussi précise qu'une carabine, difficile de reprocher quoi que ce soit à ce fusil d'assaut, si ce n'est son léger manque de punch.

armées utilisatrices : Caste du feu Tau.

Fusil éclateur

Le tout en un, fusil d'assaut, carabine, baïonnette, une arme complète qui brille en toute situation.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Fusil éclateur	-8	-8	-1	+2	+2	+1	-1	-4	-	-	-	-	Corps à corps

Basé sur la même technologie que le pistolet du même nom, sur ce modèle le système de propulsion et le canon permettent de corriger largement le problème de précision à longue portée et de fait le résultat est là, l'arme idéale au sein d'une armée mobile et agressive comme les Eldars noirs pour lesquels le corps à corps est toujours une éventualité.

armées utilisatrices : Eldars Noirs.

Fulgurant

Une version de bolter plus courte mais avec deux canons et deux chargeurs.



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Fulgurant	-8	-6	-3	+2	+1	0	-2	-5	-	-	-	-	

En dehors des space marines ou de leurs homologues renégats bien peu de guerriers sont à même de manier ce monstre, encore moins d'une seule main comme le font les redoutables marines terminator, en fait l'arme est très peu précise mais elle crache les munitions 4 fois plus vite qu'un Bolter classique ce qui compense largement.

armées utilisatrices : Space-Marines et Marines renégats.

Lance Plasma

Parfois la qualité prime sur la quantité



	Pénétration	Charge	Mod svg.	0-6	7-12	13-18	19-24	25-36	37-48	49-60	61-84	85+	RS
Lance plasma	-3	-2	-5	+2	+1	-1	-3	-7	-	-	-	-	Usage unique

Souvent jumelée à un bolter ou portée à la ceinture pour les cas de force majeure, l'énergie nécessaire pour tirer avec ce petit bijoux est telle qu'en l'absence d'un réacteur à fusion pour l'alimenter, les versions portatives sont limitées à un coup. Mais contre certains des ennemis que l'on est amené à croiser sur les champs de batailles seul ce genre de matériel permet d'avoir du résultat, il représente parfois la seule alternative à un pénible et douloureux affrontement au corps à corps avec un marine terminator renégat.

armées utilisatrices : Space-Marines, Renégats et Garde Impériale.