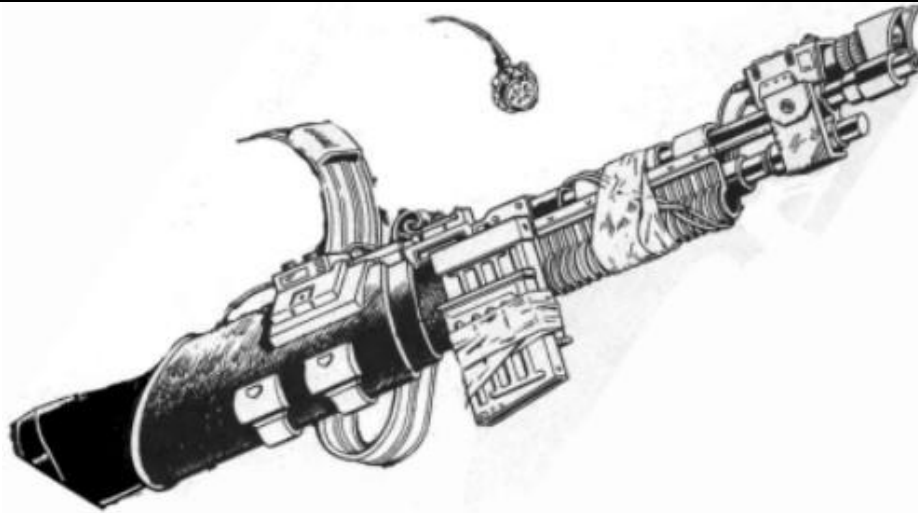


### Cybertronic :

Fusil d'assaut  
poids : 5.3  
longueur : 76  
munitions : 30  
mode : A  
portée : 320/480  
force : 16  
recharge : 1  
fiabilité : 8  
dommage : 1d6+2

AR 3200  
prix : 14'900



### Exotique :

Lance-flammes  
poids : 26  
munitions : 15  
mode : A  
portée : 15/22.5  
force : 32\*  
recharge : 3  
fiabilité : 7  
dommage : 1d8+4

Vasidimir  
prix : 45'500

### Cybertronic :

Fusil d'assaut

pois : 4.9  
longueur : 64/51  
munitions : 49  
mode : A  
portée : 150/225  
force : 16  
recharge : 1  
fiabilité : 4  
dommage : 1d6+2

am 2150  
prix : 9.800

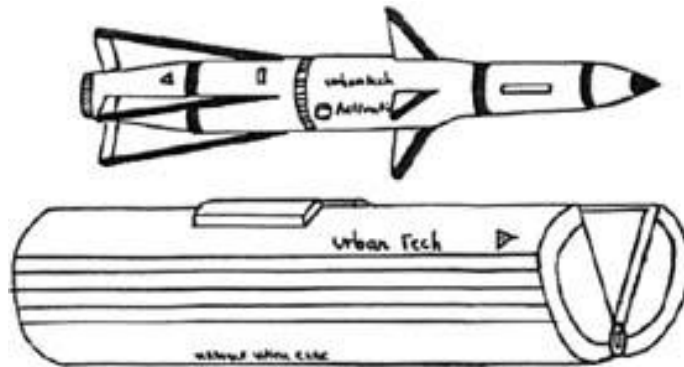


### Exotique :

Lance-roquettes

pois : 8.6  
longueur : 68  
munitions : 3  
mode : S-A  
portée : 80/120  
force : 21  
recharge : 1  
fiabilité : 2  
dommage : 1d8+1

argol mk x  
prix : 23.150



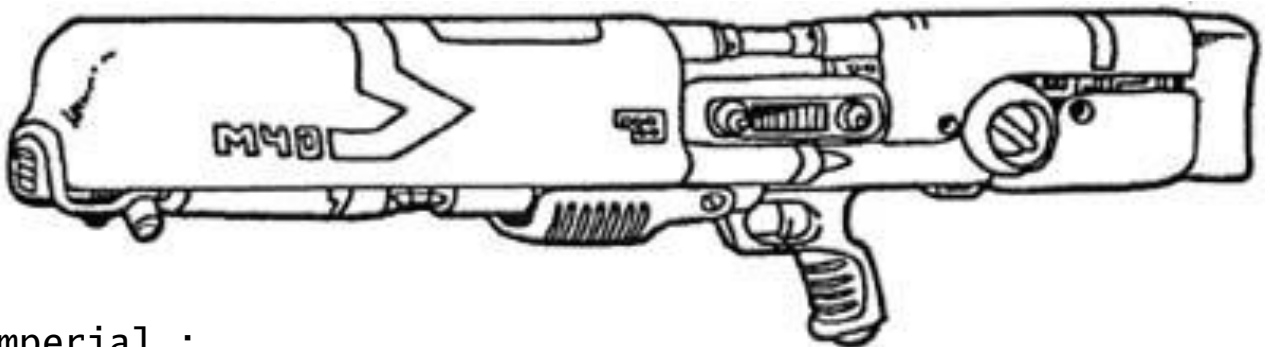
Exotique :

Mini-missile

poids : 450gr.  
 longueur : 15  
 munitions : /  
 mode : /  
 portée : 50  
 force : 12  
 recharge : /  
 fiabilité : 4  
 dommage : 1d4+2

urban tech \*  
 prix : 4.000

Il s'agit d'un mini-missile à tête chercheuse, logée dans un boîtier jetable. Pour l'utiliser, l'activer, le pointer vers la cible et le lancer. Si le missile rate sa cible, il a 50% de chance de conserver l'acquisition de refaire une attaque.



Imperial :

Fusil à plasma

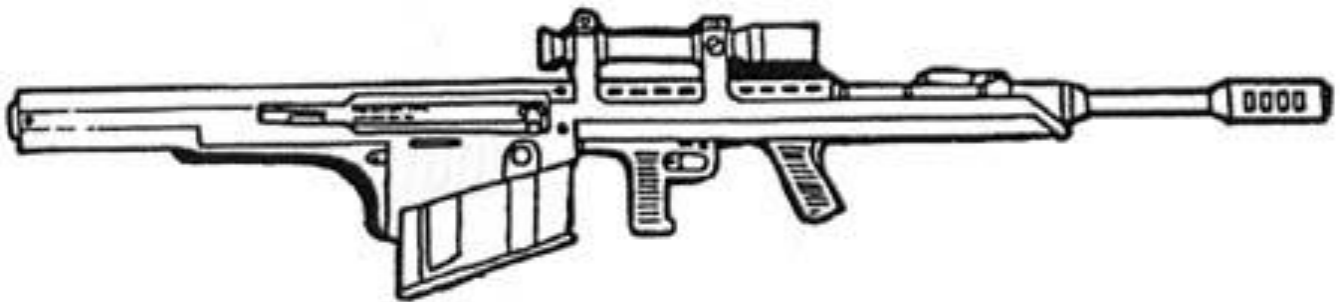
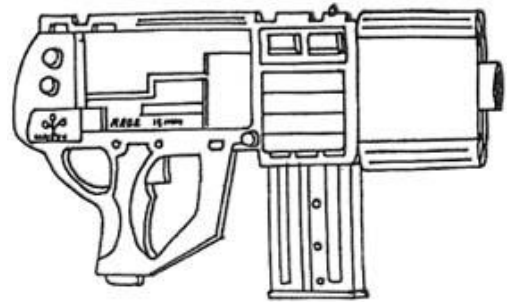
Poids : 7  
 Longueur : 72  
 Munitions : 46  
 Mode : A  
 Portée : 250/375  
 Force : 22  
 Recharge : 2  
 Fiabilité : 4  
 Dommage : 1d6+3

Prix : 18.000

imperial :

p.m  
poids : 4.4  
longueur : 61  
munitions : 38  
mode : 3  
portée : 120/180  
force : 16  
recharge : 1  
fiabilité : 4  
dommage : 1d6+2

mk 152  
prix : 8.500



Exotique :

sniper  
poids : 5.9  
longueur : 102  
munitions : 10  
mode : S-A  
portée : 2100  
force : 19  
recharge : 1  
fiabilité : 6  
dommage : 2d4

milo X  
prix : 15.600

---

EXOTIQUE :

P-M

*poïds* : 3.5  
*longueur* : 62  
*munitions* : 26  
*mode* : A  
*portée* : 110/165  
*force* : 12  
*recharge* : 1  
*fiabilité* : 6  
*dommage* : 1d6+1

Q 125

*prix* : 5.900



---

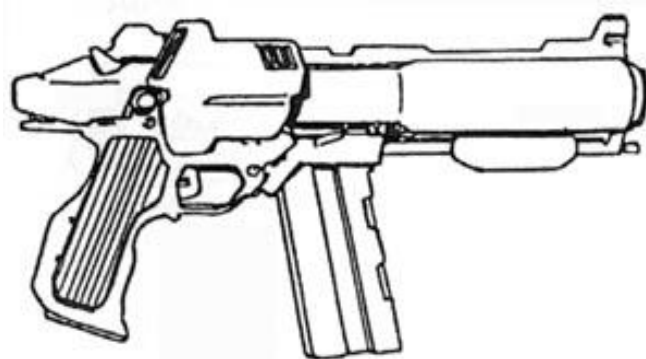
EXOTIQUE :

P-M

*poïds* : 4.2  
*longueur* : 68  
*munitions* : 34  
*mode* : A  
*portée* : 140/210  
*force* : 16  
*recharge* : 1  
*fiabilité* : 5  
*dommage* : 1d6+2

Q 125 (version améliorée)

*prix* : 7.800



exotique :

fusil d'assaut

pois : 5.9

longueur : 79

munitions : 32

mode : A

portée : 350/525

force : 19

recharge : 1

fiabilité : 7

dommage : 1d6+2

Rate 120

prix : 12.000



exotique :

fusil à plasma

pois : 8.1

longueur : 105

munitions : 18

mode : S-A

portée : 180/270

force : 23

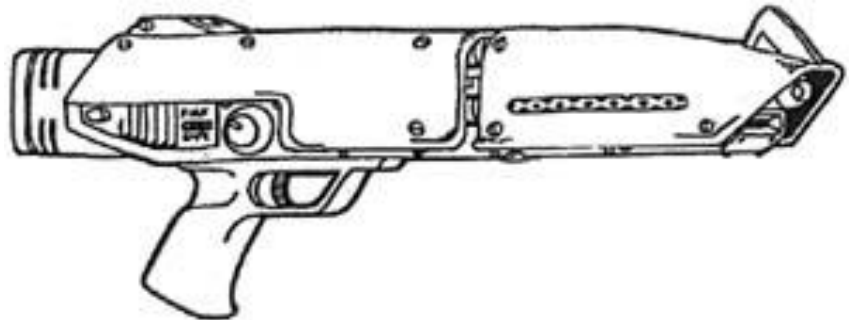
recharge : 2

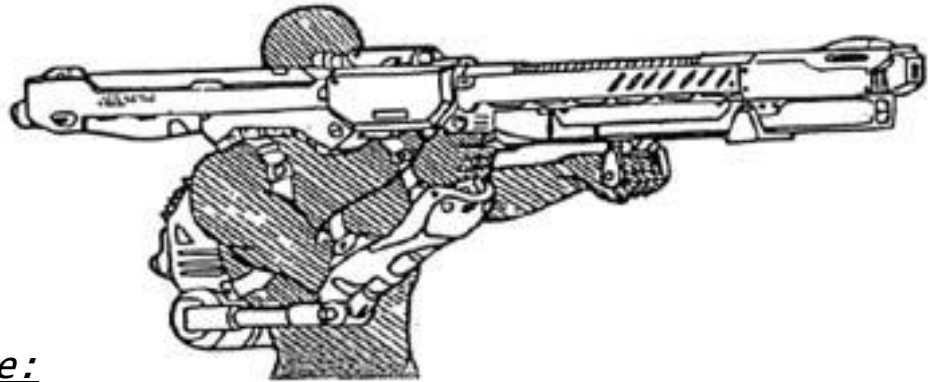
fiabilité : 2

dommage : 1d6+1

TX Caw

prix : 12.000





exotique:

*lance roquette lourd*

*poids : 32*

*longueur : 202*

*munitions : 28*

*mode : A (6 roquettes secondes)*

*portée : 180/270*

*force : 36\**

*recharge : 4*

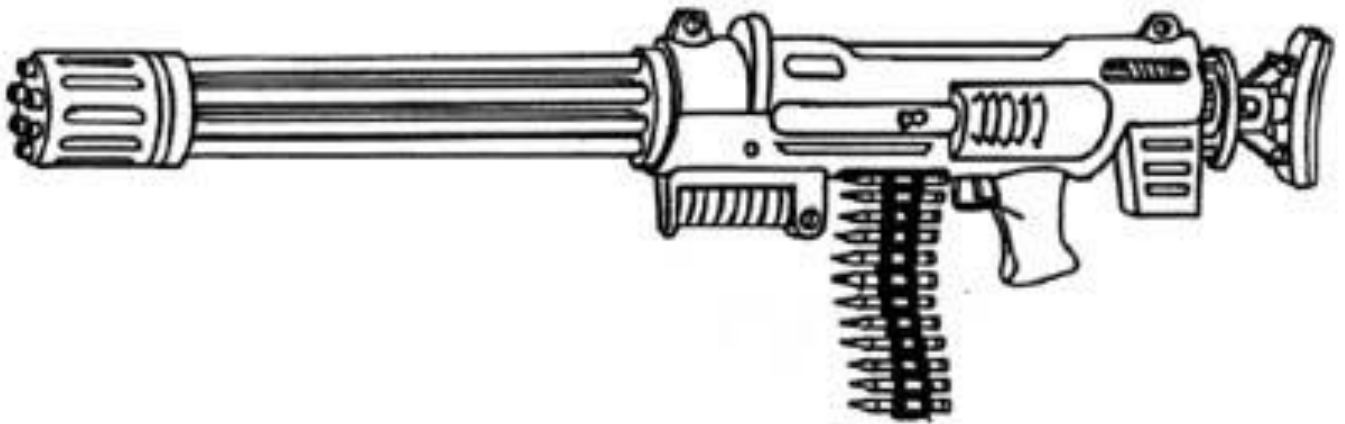
*fiabilité : 2*

*dommage : 2d12*

*spécial : 1a roquette accélère jusqu'à Mach 3.5 !*

*tqw Zeus*

*prix : 150.000*



capitol:

*mitrailleuse*

*poids : 19*

*longueur : 102*

*munitions : 2500*

*mode : A*

*portée : 900/1350*

*force : 28\**

*recharge : 3*

*fiabilité : 4*

*dommage : 1d6+4*

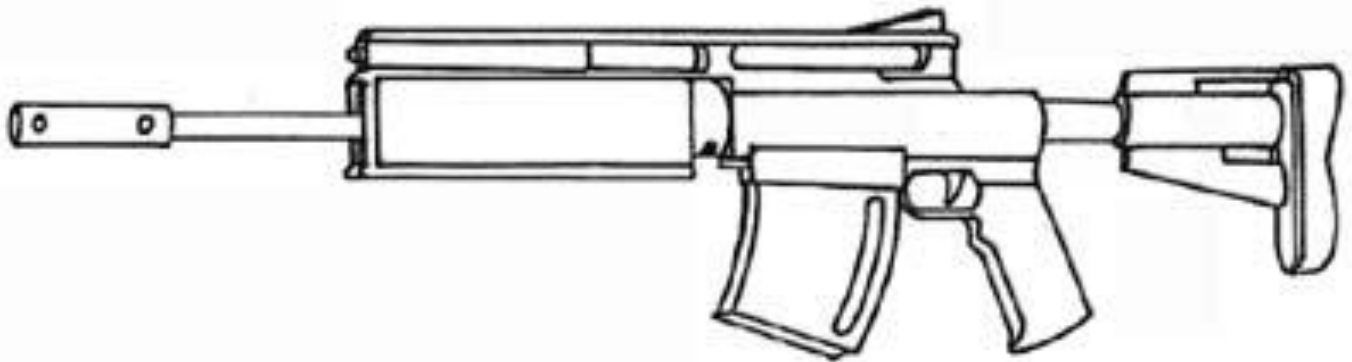
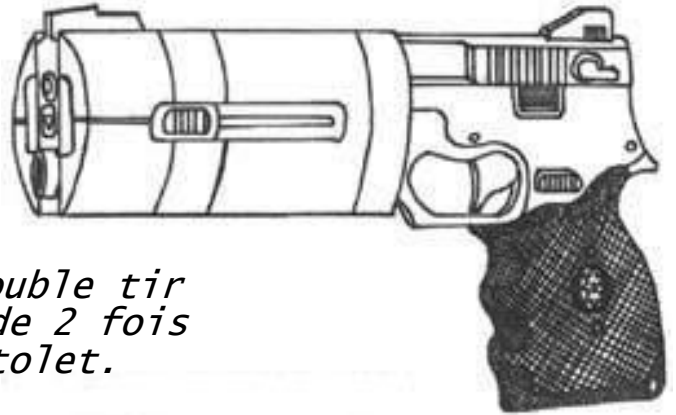
*Mini-vulcain*

*prix : 22.500*

exotique:

pistolet  
poids : 5.2  
longueur : 65  
munitions : 12  
mode : s-a (2coup)  
portée : 32/48  
force : 18  
recharge : 2  
fiabilité : 3  
dommage : 1d4+3  
spécial : permet un double tir  
en une action mais demande 2 fois  
le jet de compétence pistolet.

device 2 shoot  
prix : 12.800



exotique:

Fusil d'assaut  
poids : 5.1  
munitions : 28  
mode : A  
portée : 320/480  
force : 21  
recharge : 1  
fiabilité : 6  
dommage : 1d6+2

H&K sternluger  
prix : 16.250

## EXOTIQUE :

**P-M**

***poids*** : 3.2

***longueur*** : 32

***munitions*** : 12

***mode*** : S-A

***portée*** : 50/75

***force*** : 10

***recharge*** : 1

***fiabilité*** : 7

***dommage*** : 1d6+1 (*perforant*)

**Colt A-A**

***prix*** : 5.750

