

LES ARMES A ARC ELECTRIQUE ET LES LASERS

En 2020, ces armes en sont au stade expérimental. Même si la technologie du laser est maîtrisée depuis des décennies, le principal problème est de rendre leur source d'énergie transportable par le fantassin moyen.

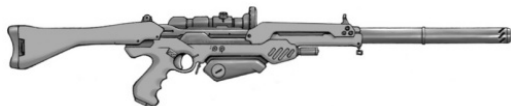
En conséquence, les lasers et autres armes électriques sont extrêmement chers, d'une fiabilité aléatoire et d'une autonomie encore assez faible. Ils sont par contre très précis et efficaces contre les armures. Inutile de dire qu'ils ne sont pas en vente libre.



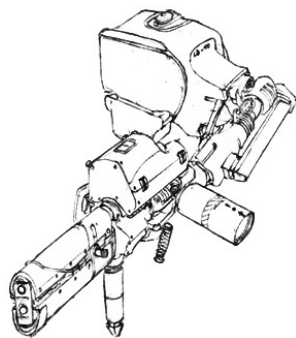
Arasaka-Tsunami Laser-Pulse Rifle	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +2	Fiabilité : faible
Disponibilité : Rare	Portée : 450 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 10000 eb
Chargeur : 30	Longueur : 90 cm
Cadence : 2/3/10	Pays : Japon
Batterie pour 30 coups, dégâts : 3D6 AP, six heures de charge. Arme expérimentale commercialisée en 2022.	



Arasaka X-LR-62 Laser Rifle	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +3	Fiabilité : standard
Disponibilité : Rare	Portée : 400 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 112795 eb
Chargeur : Diffère selon la puissance	Référence : Datafortress 2020
Cadence : 1	Longueur : 120 cm
	Pays : Japon
Un nouveau laser portable a émergé sur le champ de bataille. Ce modèle se caractérise par un sélecteur de puissance incluant 3 configurations. La première cause 3D6 dégâts et achève la batterie en une centaine de tirs. Mais le laser peut être raccordé à un générateur et le cylindre situé en dessous joue alors le rôle d'un alternateur comme celui d'une voiture, lui conférant un nombre de tir virtuellement illimité avec cette configuration. Avec la seconde, vous pouvez tirer pendant 30 secondes à 5D6 dégâts. Enfin avec la dernière, seul un tir de 3 secondes à 10D6 dégâts est possible. Grâce à son "alternateur", le rechargement ne prend que 3 heures environ.	



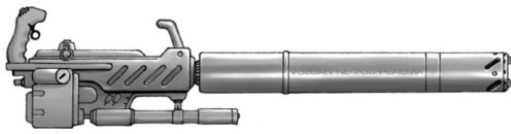
Meta Armson Assault Laser	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +2	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 500 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 46000 eb
Chargeur : 20 à puissance moyenne	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 2/10	Longueur : 107 cm
	Pays : USA
Dégâts réglable de 1D6 à 8D6, batterie rechargeable en 2 heures. Disposant d'une faible batterie interne, ce fusil peut être connecté à une source externe.	



Meta Armson LD-AX1	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +2	Fiabilité : standard
Disponibilité : Rare	Portée : 500 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 125000 eb
Chargeur : 30 à puissance moyenne	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 2/15	Longueur : 115 cm
	Pays : USA
Batterie rechargeable en six heures, dégâts réglables de 1 à 10D6 AP. Successeur du Photon Assault Cannon, il est meilleur sur tous les points et donc plus cher... Bien qu'un peu moins lourd (45 kg), il nécessite également une armure assistée.	



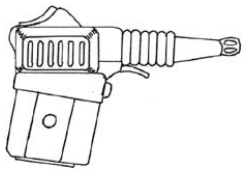
Meta Armson Photon Assault Cannon	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +2	Fiabilité : faible
Disponibilité : Rare	Portée : 300 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 80000 eb
Chargeur : 30 à puissance moyenne	Référence : Maximum Metal
Cadence : 2	Longueur : 140 cm
	Pays : USA
Batterie rechargeable en six heures, dégâts réglables de 1 à 10D6 AP. Modèle expérimentale montable sur armure assistée (50 kg).	



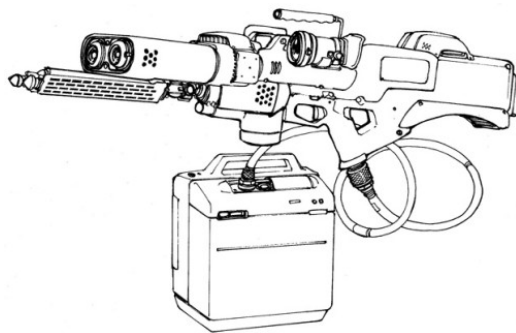
Meta Armson Vulcan NE-700 Plasma	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 600 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 72000 eb
Chargeur : 30 à puissance moyenne	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 2/15	Longueur : 146 cm
	Pays : USA
Batterie rechargeable en six heures, dégâts réglables de 1 à 10D6 AP. Malgré un nom commercial raccolleur, le NE-700 n'est en aucun cas un fusil à plasma. Version "portable" du Photon Assault Cannon il doit néanmoins être connecté à une batterie externe (38 kg) mais peut être manié par un homme de bonne constitution du moment qu'il ne porte pas cette batterie. La largeur du canon est dû au système de refroidissement.	



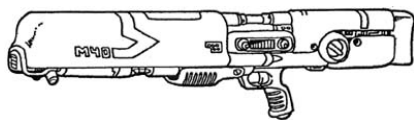
Militech Electronics Laser Cannon	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +2	Fiabilité : faible
Disponibilité : Rare	Portée : 200 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 8000 eb
Chargeur : 10 charges	Référence : Cyberpunk 2020
Cadence : 2	Longueur : 81 cm
	Pays : USA
Batterie 10 charges (1 charge = 1D6), puissance réglable de 1 à 5D6 par coup.	



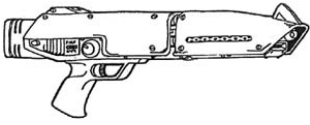
Mitsubishi Stunner	
Type : Pistolet à éclairs	Munition : batterie (*)
Précision : -1	Fiabilité : standard
Disponibilité : Excellente	Portée : 5 mètres
Dissimulation : Poche	Prix : 170 eb
Chargeur : 12	Longueur : 16 cm
Cadence : 1	Pays : Japon
Batterie 12 charges. Fonctionne sur le principe des armes à éclairs de Techtronica, mais à une intensité réduite. Un arc de 5 mètres jaillit de l'électrode du Stunner, dans la direction de la cible conductrice la plus proche. 1 point de dégâts réels par brûlure, jet d'étourdissement à -1 pour ne pas tomber évanoui.	



Techtronica HB-64CL	
Type : Fusil laser	Munition : batterie (*)
Précision : +3	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 800 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 220350 eb
Chargeur : 20	Référence : Datafortress 2020
Cadence : 1	Longueur : 120 cm
	Pays : USA
Dégâts : 12D10, durée du tir : 3 secondes. A la différence des autres fusils laser, cette arme n'a pas de configuration alternative, elle tire toujours à son pouvoir maximal. Son double rayon fait des dommages incroyables et c'est heureux qu'elle soit aussi chère...	



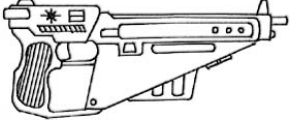
Techtronica M40 Pulse Rifle	
Type : Fusil à arc électrique	Munition : batterie en métal liquide (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 3500 eb
Chargeur : 6	Référence : Chrome 3
Cadence : 1/2	Longueur : 95 cm
	Pays : USA
Effet en fonction de la portée, êtres vivants : jet contre la mort à -3 à bout portant, jet d'évanouissement à -5 à courte portée, jet d'évanouissement à -3 en moyenne portée, jet d'évanouissement simple à portée extrême. Chances de tomber en panne pour le matériel électronique et cybernétique : BP : 50% (destruction) / CP : 100% (panne) / MP : 100% (panne pendant 1D3 heures) / LP : 70% (panne pendant 2D6 minutes) / PE : 30% (panne pendant 1D10 rounds). Une recharge coûte 30 eb.	



Techtronica Model 009 Volt Pistol

Type : Pistolet à éclairs	Munition : batterie en métal liquide (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 25 mètres
Dissimulation : Manteau	Prix : 950 eb
Chargeur : 6	Référence : Chrome 3
Cadence : 1	Longueur : 45 cm
	Pays : USA

Dégâts : 3D6 (demi-réels). Les cybermembres touchés tombent en panne pendant 1D6+3 tours. L'armure ne protège pas contre ces dégâts.



Valmet Hand Laser

Type : Pistolet laser	Munition : batterie à haute énergie (3D6 AP)
Précision : +2	Fiabilité : standard
Disponibilité : Rare	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 2550 eb
Chargeur : 10	Longueur : 79 cm
Cadence : 2	Pays : Finlande

Ce laser de dimension réduite est commercialisé à partir de 2023. C'est le fruit d'une longue recherche sur la miniaturisation de ces appareils et de leurs sources d'énergie.