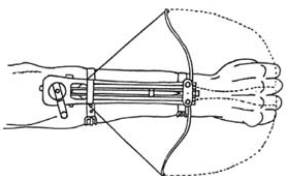


## LES ARCS ET ARBALETES

Ne rigolez pas, les armes à corde sont monnaie courante en 2020 et ce pour plusieurs raisons :

- Leur légalité : ces armes sont en vente libre et sont libres de port. Mais ils attirent toutefois l'attention...
- Leur bas prix : pour 150 eb, on peut avoir une arme très meurtrière.
- Leur discrétion : pas de flamme, pas de fumée ou de détonation, une précision appréciable à 100 mètres et la possibilité de démonter certains arcs en deux parties en font de bonnes armes de sniper.
- Leurs dégâts : les plus gros arcs ont un impact équivalent à celui d'un fusil de gros calibre. De plus, des flèches modifiées (voir chapitre munitions) permettent d'augmenter encore ces dégâts.

Les arcs se trouvent surtout chez certains solos atypiques, chez les nomades et les tribus indiennes indépendantes.



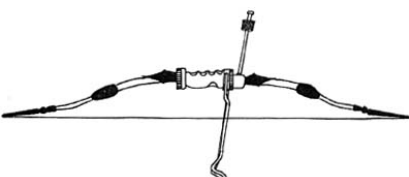
Arasaka Cross-Dart	
Type : Arbalète légère	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 20 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 180 eb
Chargeur : 1	Longueur : 20 cm repliée
Cadence : 1/2	Pays : Japon
* Dégâts : 1D6+3 AP. Arbalète sanglée sur l'avant bras tirant une flèche à grande vitesse. Le dispositif peut être replié et prêt à tirer en appuyant sur un simple bouton. Version pour cyberbras avec rechargement automatique (cadence 1, chargeur 8) pour 300 eb. Un carquois standard peut contenir 15 carreaux.	



Arasaka Half-Bow	
Type : Arc moyen	Munition : flèche (*)
Précision : -1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 100 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 100 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1	Longueur : 102 cm
	Pays : Japon
* Dégâts : 3D6 AP. Peut être démonté en deux parties, dissimulation manteau si plié. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



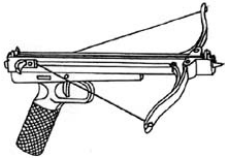
Eagletech Arbalest	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1/2	Longueur : 75 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 5D6 AP. Chargement "à la main" avec une charpente linéaire en un round. Sinon, manivelle pendant deux rounds. Un carquois standard peut contenir 12 carreaux.	



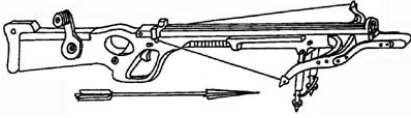
Eagletech Bearcat	
Type : Arc lourd	Munition : flèche (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1	Longueur : 148 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 6D6 AP. Peut être démonté en deux parties, dissimulation manteau si plié. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



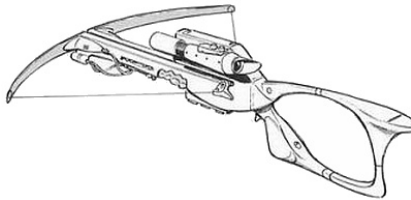
Eagletech Fletcher	
Type : Arme combinée	Munition : CAL12 (4D6/2D6/1D6+1)
Précision : 0	Fiabilité : standard
Disponibilité : Rare	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 730 eb
Chargeur : 4	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 1	Longueur : 92 cm
	Pays : USA
Une étonnante combinaison d'un fusil à pompe et d'une arbalète (dégâts : 4D6 AP, portée : 100m, 12 carreaux par carquois). Un bouton situé à la diagonale de la détente permet de relâcher le carreau. Grâce à un système de poulies, le rechargement ne prend qu'un round pour une personne normale.	



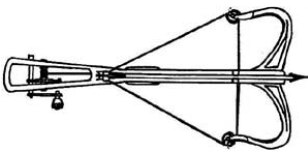
Eagletech Handbow	
Type : Arbalète légère	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Excellente	Portée : 25 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 75 eb
Chargeur : 1	Longueur : 23 cm
Cadence : 1	Pays : USA
* Dégâts : 1D6+2 AP. Les branches sont repliables pour un minimum d'encombrement. Un carquois standard peut contenir 15 carreaux.	



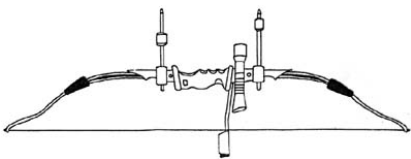
Eagletech Scorpion	
Type : Arbalète lourde	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 200 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 1500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1/2	Longueur : 125 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 7D6 AP. Chargement "à la main" avec une charpente linéaire en un round. Sinon, manivelle pendant deux rounds. Une cible doit réussir un jet d'athlétisme à +20 ou tomber à la renverse sous l'impact. CON minimale : 8. Un carquois standard peut contenir 6 carreaux.	



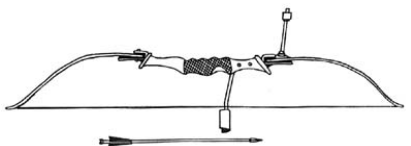
Eagletech Stalker	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 1270 eb
Chargeur : 3	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 1	Longueur : 87 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 4D6 AP. Une arbalète particulièrement élégante équipée d'un chargeur et d'une visée laser. Le rechargement est automatique grâce à un astucieux système à retour de force. Il existe également des chargeurs de 5, 8 et 10 carreaux.	



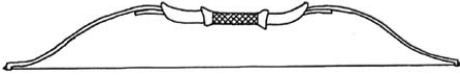
Eagletech Stryker	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : -1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Commun	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 220 eb
Chargeur : 1	Référence : Cyberpunk 2020
Cadence : 1	Longueur : 64 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 3D6+3. Un carquois standard peut contenir 12 carreaux.	



Eagletech Tigercat	
Type : Arc lourd	Munition : flèche (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Excellente	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 500 eb
Chargeur : 1	Longueur : 500 cm
Cadence : 1	Pays : USA
* Dégâts : 3D6. Livré de série avec visée assistée par ordinateur et gyro-stabilisateur. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



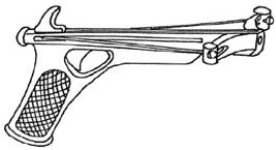
Eagletech Tomcat	
Type : Arc moyen	Munition : flèche (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Commun	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 150 eb
Chargeur : 1	Longueur : 110 cm
Cadence : 1	Pays : USA
* Dégâts : 4D6. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



Eagletech Wildcat	
Type : Arc moyen	Munition : flèche (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Excellente	Portée : 100 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 35 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1	Longueur : 105 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 3D6. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



Fetcher Crossbow	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Commun	Portée : 100 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 470 eb
Chargeur : 1	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 1	Longueur : 90 cm
	Pays : USA
Dégâts : 3D6+2. Cette arbalète est équipée d'un treuil et est vendue avec 5 carreaux lames de rasoir (+1D6). CON minimale : 7. Un carquois standard peut contenir 12 carreaux.	



Nomad Hand Crossbow	
Type : Arbalète légère	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Rare	Portée : 20 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 100 eb
Chargeur : 1	Référence : Neo Tribes
Cadence : 1	Longueur : 23 cm
	Pays : Divers
* Dégâts : 1D6+1 AP. Généralement tenue à la main dans sa version pistolet, cette arme existe aussi sans poignée sanglée sur l'avant bras, ou intégré sur un cybermembre. On peut alors la déclencher à l'aide d'une tige passée autour d'un doigt. Un carquois standard peut contenir 15 carreaux.	