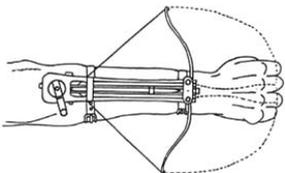


## LES ARCS ET ARBALETES

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 elles 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 <a href="munitions\_spec.php?lng=fr" class="c">munitions</a>) permettent d'augmenter encore ces dégâts.
- Les arcs se trouvent surtout chez certains solos atypiques, chez les nomades et les tribus indiennes indépendantes.



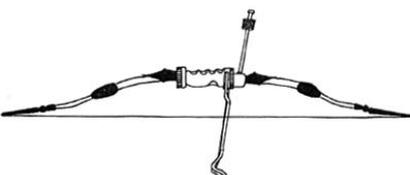
Arasaka Cross-Dart	
Type : Arbalète légère	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 20 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 180 eb
Chargeur : 1	Longueur : 20 cm repliée
Cadence : 1/2	Pays : Japon
* Dégâts : 1D6+3 AP. Arbalète sanglée sur l'avant bras tirant un carreau 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.	



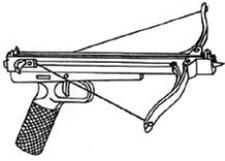
Eagletech Arbalest	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1/2	Longueur : 75 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 5D6 AP.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



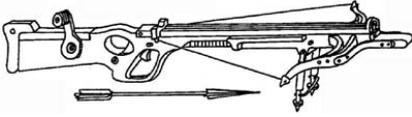
Eagletech Bearcat	
Type : Arc lourd	Munition : flèche (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1	Longueur : 148 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 6D6 AP. Peut être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



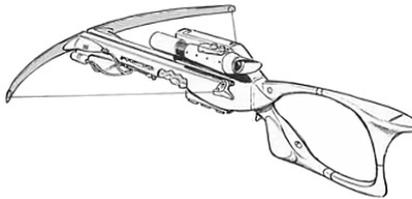
Eagletech Fletcher	
Type : Arme combinée	Munition : CAL12 (4D6/2D6/1D6+1)
Précision : 0	Fiabilité : standard
Disponibilité : Rare	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 730 eb
Chargeur : 4	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 1	Longueur : 92 cm
	Pays : USA
Une étonnante combinaison 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.	



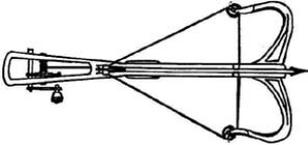
Eagletech Handbow	
Type : Arbalète légère	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Excellente	Portée : 25 mètres
Dissimulation : Veste	Prix : 75 eb
Chargeur : 1	Longueur : 23 cm
Cadence : 1	Pays : USA
* Dégâts : 1D6+2 AP. Les branches sont repliables pour un minimum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



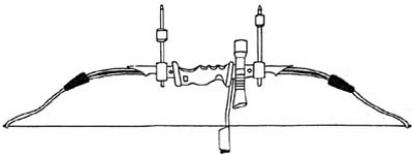
Eagletech Scorpion	
Type : Arbalète lourde	Munition : carreau (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 200 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 1500 eb
Chargeur : 1	Référence : Solo of Fortune 2
Cadence : 1/2	Longueur : 125 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 7D6 AP. 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.	



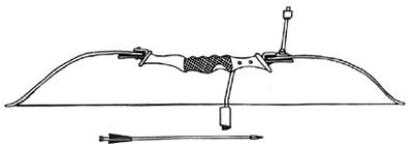
Eagletech Stalker	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : +1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Médiocre	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 1270 eb
Chargeur : 3	Référence : Cyberpunk 2021
Cadence : 1	Longueur : 87 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 4D6 AP. Une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



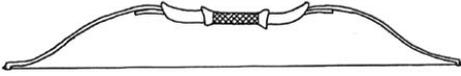
Eagletech Stryker	
Type : Arbalète moyenne	Munition : carreau (*)
Précision : -1	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Commun	Portée : 50 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 220 eb
Chargeur : 1	Référence : Cyberpunk 2020
Cadence : 1	Longueur : 64 cm
	Pays : USA
* Dégâts : 3D6+3. Un carquois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



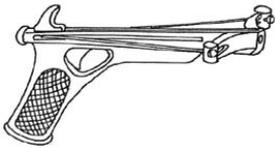
Eagletech Tomcat	
Type : Arc moyen	Munition : flèche (*)
Précision : 0	Fiabilité : très bonne
Disponibilité : Commun	Portée : 150 mètres
Dissimulation : Non dissimulable	Prix : 150 eb
Chargeur : 1	Longueur : 110 cm
Cadence : 1	Pays : USA
* Dégâts : 4D6. Un carquois standard peut contenir 12 flèches.	



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.	