

CITY HALL

L'ARMEMENT

Les armes de poing :

Britanniques :

le preston rifle :



Cette arme lance des dards enduits de tranquilisant en rafale pour capturer les hors la loi récalcitrants, c'est l'arme de service standard des bobbies qui n'ont pas le droit de porter des armes létales. Dégâts : (table effet des poisons) / chargeur : 6 / portée : 30 m

preston pistol :



C'est la version non automatique du rifle présenté ci-dessus, il lance des dards tranquilisants au coup par coup. Celle-ci est l'arme de service des inspecteurs de Scotland Yard. Dégâts : (table effet des poisons) / chargeur : 6 / portée : 30 m

Le Teslagun :



Autre type d'arme non létale, mais celle-ci est nettement plus sophistiquée et plutôt expérimentale, puisqu'elle tire des petites boules de foudre provoquant une mini électrocution lorsqu'elle touche une cible vivante, le projectile tétanise les muscles de la cible provoquant son immobilisation et des convulsions. Dégâts: +3 / portée : 20 m / charge : 200 tirs.

HellGun :



Ce revolver de gros calibre est une arme puissante pour sa catégorie il faut être robuste pour s'en servir de façon optimale. Cette arme équipe les soldats de l'unité Nostromo en plus de leur lance-flamme. Dégâts : +4 / portée : 80 m / Chargeur : 6

les Johnson P-1 et P-2 :



Le revolver et le pistolet sont deux armes de poing de précision et dotée d'une très bonne portée pour des armes de ce type. En général, ils équipent les rangers du Texas. Dégâts : +3, chargeur : 6 et 5 / portée : 90 m.

Revolvers Colt :



Ces trois revolvers disposent de caractéristiques similaires et sont les armes favorites des shériffs de l'Ouest américain. Portée : 60 m - 80 m - 70 m / chargeur : 6 / dégâts : +3

Colt faraday :



Conçu sur le modèle du Teslagun, il en partage les caractéristiques, si ce n'est que son autonomie et sa portée ont été réduites au profit de la puissance. Dégâts: +4 / portée : 15 m / charge : 100 tirs.

Colt terminator :



Cette arme est capable de tirer 5 balles simultanément, cette arme est employée exclusivement par les forces d'intervention du Culper King. Dégâts : +4 / portée : 50 m / chargeur: 10

Duke MK-44 :



Ce pistolet est l'arme de service des agents du Culper King, son barillet contient 6 balles. Il peut être chargé avec des balles perforantes à haute vitesse. Malgré sa taille, il est plutôt léger car fabriqué en matériaux très légers. Sa portée est intéressante pour une arme de cette catégorie. Dégâts : +4 / Portée : 80 m / chargeur : 6

Allemandes :

Le mauser DL1 et DL-2 :



Le DL 1 est une arme de poing précise tirant au coup par coup. Peu encombrante elle équipe les policiers Prussiens. Dégâts : +3 / Portée : 100 m / Charge : 10 balles

Le DL2 conçue sur le modèle précédent est une arme semi auto pouvant tirer 5 balles en rafales. Dégâts : +3 / Portée : 90 m / Charge : 15 balles

Françaises :

le Mousquet de poing :



Arme de type shotgun mais plus petite équipée d'un barillet, ce qui en fait un revolver. Sa portée n'est pas très importante et peu précise mais elle fait du dégât. Dégâts : +4 / Portée : 35 m / Chargeur : 5.

Revolver de duel :



Arme typiquement française, raffinée, élégante, au design un brin désuet mais qui tire parti de l'innovation du barillet. Le sien comporte 4 balles. Il est un peu plus précis que le mousquet de poing et sa portée un peu plus longue mais ses dégâts sont moins importants.

Dégâts : +3 / portée 45 m / chargeur : 4 balles

Pistolet Venom:



Arme française lance-dards tranquilisants. Le gros avantage c'est qu'elle est très silencieuse et qu'elle est dotée d'une portée intéressante pour une arme non-létale. Son autonomie est de 8 tirs.

Dégâts : (cf effets des poisons) / portée : 60 m / chargeur : 8.

Revolver tigre :



Revolver de gros calibre développé pour l'armée française en manque d'armes efficaces sous la direction de Georges Clémenteau. Elle équipe également depuis peu les unités d'élite de la police française. Dégâts : +4 / portée 70 m / chargeur : 7 balles.

les armes d'épaule :

Anglaises :

Shotgun Tesla :



Fonctionne sur le même principe que le Teslagun car cette arme électrocute la cible, mais la portée est bien moindre et

la recharge de la batterie est nécessaire au bout de 10 tirs.

Dégâts : +4 / portée 15 m / charge 10, mais réarmement nécessaire au bout de 2 tirs.

Fusil Tesla :



Projectiles de foudre destinés à tétaniser la cible. C'est une arme non létale mais très efficace. Elle équipe les forces de l'ordre le plus souvent.

Dégâts : +4 / Portée : 80 m / charge : 50 tirs.

Fusil d'assaut :



Il s'agit d'un fusil-mitrailleur assez léger et peu encombrant. Le cas échéant il peut être équipé d'une baïonnette ou d'une lame. Il tire des rafales de 25 balles

Dégâts : +5 / Portée : 80 m / chargeur : 150 munitions

fusil sleepgun :



Fusil de haute précision conçu pour les tireurs d'élite mais n'est pas destiné à tuer. Très stable, il est très prisé par les forces d'intervention de Nostromo. Dégâts : (cf table des poisons) / portée : 250 m, Chargeur : 20 dards.

Américaines :

Mitraillette Johnson :



Cette arme dévastatrice en raison de sa cadence de tir très importante et de son calibre est peu encombrante et relativement légère ce qui en fait l'arme de prédilection du crime organisé américain, en particulier la mafia des grandes villes US. Son chargeur peut se vider en 30s.

Dégâts : +5 / Portée : 90 m, chargeur : 100

Carabine Winchester :



Cette arme dispose d'une portée de tir moyenne mais d'un magasin important et d'une puissance d'impact non négligeable. Dégâts : +4 / portée : 120 m / chargeur : 20

Prussiennes :

Mitraillette Militia :



Cette arme est similaire à la Johnson américaine, elle en reprend les caractéristiques principales si ce n'est un magasin plus important. Dégâts : +5 / portée : 90 m / chargeur : 150

Fusil Kaiser :



Ce fusil d'assaut mitrailleur est utilisé par l'armée prussienne. Dégâts : +5 / portée : 150 m / chargeur : 80

Mitrailleuse de véhicule :



Arme montée sur véhicule léger pour les poursuites. Dégâts : +6 / portée : 100 m / chargeur : ruban de 300 balles.