

# 2ND AMEMENDMENT

GUNS GUNS GUNS!



**PLUS!**  
Attachments!

**GO  
MODERN**



Professional Solo Berry Berkman shares the struggles of becoming a world renown Solo, and why he chose to be a Rockerboy | p. 40

Basé sur le travail de u/dannyb2525

<https://docs.google.com/document/d/129Z8qoCbHVwVTE6s6PXyfQpAcqMhgwJ9HlyXDxZWN9I/edit?usp=sharing>

## OPTIQUE :

### ▶ **Viseur à point rouge holographique**

#### **Localisation : Optique**

**Prix :** 100ED (Très coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes à distances non exotiques

Fournis une meilleure ligne de vue pour engager des cibles à distance. Offre un bonus de +1 lors de l'attaque d'une cible située entre 0 et 12 m. Ne se cumule pas avec les téléoptiques.

### ▶ **Lunette 2.5x**

#### **Localisation : Optique**

**Prix :** 100ED (Très coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes à distances non exotiques

Une arme à moyenne portée optimisée pour l'acquisition rapide de cibles en combat à moyenne portée, mais qui n'est pas adaptée aux longues portées. Ajoute un bonus de +1 au tir simple ou visé dans un rayon de 13 à 25 m/an. Ne se cumule pas avec les téléoptiques.

### ▶ **Lunette 4x**

#### **Localisation : Optique**

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.

Lorsque vous tirez sur une cible située entre 26 et 50 m/an, ajoutez un bonus de +1 à votre test. Ne se cumule pas avec les téléoptiques.

## SOUS LE CANON :

### ▶ Visée Laser

**Localisation : Sous le canon**

**Prix :** 100ED (Très Coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.  
Un accessoire sur rail pour l'acquisition de cibles dans une fusillade. Fournit un bonus de +1 aux jets d'attaque à distance lorsqu'il est utilisé. Les ennemis remarqueront un laser s'il est allumé.

### ▶ Visée laser IR/UV

**Localisation : Sous le canon**

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.  
Un accessoire de rail comme la Visée Laser ordinaire, le système émet une lumière IR/UV au lieu d'une lumière rouge visible. Cet accessoire ne peut être vu par l'utilisateur que s'il dispose de cyberoptiques capables de voir les IR/UV ou de lunettes avec des capacités passives IR/UV et ajoute un bonus de +1 aux attaques à distance.

### ▶ Poignée de visée verticale

**Localisation : Sous le canon**

**Prix :** 100ED (Très Coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes à distances non exotiques.  
Cette poignée offre confort et stabilité lors de l'utilisation de l'arme. La poignée verticale augmente le contrôle du recul de l'arme ainsi que la précision du tir à la hanche, permettant aux joueurs d'ajouter un bonus de +1 aux tirs simples ou ciblés, ainsi qu'un bonus de +1 aux tirs automatiques. **Cet accessoire occupe 2 emplacements.**

### ▶ Poignée angulaire

**Localisation : Sous le canon**

**Prix :** 100ED (Très Coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.  
Une poignée angulaire légère qui permet au tireur de déclarer et d'effectuer un "Tir-Rapide" au début du round, **conférant à l'utilisateur un +4 à l'initiative, mais aussi malus de -4 à toute attaque à distance s'il utilise le "Tir-Rapide"**. Cet accessoire ne peut pas être combiné et utilise **2 emplacements d'accessoires**.

## CANON :

### ▶ Compensateur de recul

#### Localisation : Canon

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.

L'évacuation des gaz propulseurs réduit le recul et le bruit de la bouche des armes à feu automatiques.

Ajoutez un bonus de +1 au tir automatique Cet accessoire ne peut pas être combiné.

### ▶ Canon allongé

#### Localisation : Canon

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.

Cet accessoire ajoute un bonus de +1 aux dégâts de l'arme, mais rendra l'arme non dissimulable si elle était déjà dissimulée. Aucun Techie ne peut rendre l'arme dissimulable si elle possède un Canon allongé.

### ▶ Frein de bouche

#### Localisation : Canon

**Prix :** 100ED (Très Coûteux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.

Cet accessoire ajoute un bonus de +1 aux tests de tir simple et de tir ciblé.

## CORPS :

### ▶ Gâchette à tir rapide

#### Localisation : Trigger/Corps

**Prix :** 100ED (Très Coûteux) • **Éligibilité :** Seulement sur les pistolets moyens.

Cette modification permet le **tir de suppression** sur les pistolets moyens en utilisant 10 balles.

### ▶ Crosse rétractable

#### Localisation : Stock/Corps

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Éligibilité :** Toutes les armes exceptées les Lance-Grenades et Lance-Roquettes.

L'utilisation d'une action permet de plier ou de déplier la crosse de l'arme, ce qui permet à un fusil d'assaut ou à un SMG lourd de devenir dissimulable.

## ▶ Pistolet transformable

### Localisation : Corps

**Prix :** 1000ED (Très onéreux) • **Éligibilité :** Pistolet mitrailleur, moyen et lourd uniquement.

En appuyant sur un bouton, la poignée fait tomber mallette qui contient le pistolet pour révéler un SMG. S'il s'agit d'un pistolet, l'utilisateur peut également tirer en appuyant sur un bouton situé sur la poignée, sans jamais révéler l'arme.

## MUNITIONS :

### ▶ Balles traçantes

**Prix :** 500ED (Onéreux) • **Type de munitions disponibles :** Balles seulement

Chaque balle est enflammée par des charges lumineuses, permettant aux projectiles d'être vus à l'œil nu et aux tireurs de corriger leur visée sans utiliser le viseur de l'arme. Les traceurs **offrent un bonus de +4 au tir de suppression et ajoutent un bonus de +1 aux jets d'attaque**. L'utilisation de traceurs révèle votre position, attire les ennemis vers vous et désactive tout avantage de furtivité/surprise.

## NOUVELLES ARMES À DISTANCE :

Type D'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur Standard	Att/round	Mains	Dissimulation	Prix
<b>Carabine d'assaut</b>	Armes d'épaule	4d6	30	1	2	NON	500ED
<b>Modes de tirs alternatifs et traits spéciaux : Tir automatique (4) • Tir de suppression</b>							
<b>Mitrailleuse légère</b>	Armes d'épaule	5d6	100	1	2	NON	500ED
<b>Modes de tirs alternatifs et traits spéciaux : Tir automatique (4) • Tir de suppression</b>							

## **NOUVELLES ARMES EXOTIQUES :**

### **TKI-20 Shingen**

**Prix :** 5000ED (Luxueux)

Il s'agit d'un pistolet mitrailleur lourd équipé en permanence de l'accessoire liaison Smartgun, mais qui doit être connecté à l'aide d'un câblage neural ou d'une poignée subdermique pour pouvoir fonctionner pleinement avec des munitions intelligentes. Sans cela, le Shingen tire comme un SMG lourd standard. Les tirs automatiques et les tirs de suppression ne consomment que 3 balles.

### **Mitraillettes tranquillisantes**

**Prix :** 500ED (Onéreux)

Un fusil conçu pour neutraliser les cibles de manière non létale. Le fusil est équipé d'une lunette de précision et d'un chargeur de 6 balles. Utilisez la table de distance du fusil d'assaut pour le fusil tranquillisant. Il faut des fléchettes soporifiques pour l'utiliser.

### **Skippy**

**Prix :** 8000ED (Luxueux)

Un pistolet mitrailleur intelligent doté d'une sympathique IA appelée "Skippy". Les joueurs peuvent choisir entre deux modes de tir : Petit-Chiot Pacifiste ou Tueur Froid. Si l'utilisateur choisit Petit-Chiot Pacifiste, si le tir met son adversaire à 1 PS ou moins, il reste à 1 PS. Si le personnage choisit Tueur Froid, s'il obtient un double lors du jet de dégâts de n'importe quel nombre au lieu d'un double six permet d'obtenir des blessures critiques