

Règles optionnelles pour les armes à feu.

Sommaire :

1. Les armes d'épaule.
2. Les armes de poing.
3. Les armes lourdes.
4. Les problèmes d'ignition.
5. L'humidité.
6. Le stress.
7. Billy the kid.

1. Les Armes d'épaule :

Le mousquet

Disponibilité : très rare

Famille : arme à poudre

Catégorie : mousquet

Description : Le mousquet est une arme qui nécessite normalement d'être épaulée et d'utiliser les deux mains.

Charges de poudre : 1

Temps de recharge : 2 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 15 / 60 / 240

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : rien

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Le mousquet à double canon :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : mousquet

Description : Ce mousquet est donc équipé de deux canons, superposées ou juxtaposés.

L'arme possède de 1 à 2 détonations selon que tous les canons tirent en même temps ou bien 2 par 2.

Charges de poudre : 1 par canon

Temps de recharge : 2 rounds par canon

Dégâts : vitalité

Portée : 12 / 48 / 192

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : dégâts doublés si les canons sont solidaires, sinon 2 tirs dans le round.

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Le Jezail :

Disponibilité : quasiment inconnu

Famille : arme à poudre

Catégorie : mousquet

Description : Le mousquet soloman est plus fin et plus long que les mousquets traditionnels.

Charges de poudre : 1

Temps de recharge : 3 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 20 / 80 / 320

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : Sa portée est accrue mais ses dégâts sont moindres. (Qualité de dégât – I)

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Le Tromblon :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : mousquet

Description : Le tromblon est un mousquet avec un canon plus court, de calibre plus élevé et dont l'extrémité est plus ou moins évasée. On y met indifféremment 4 balles ou des clous, des pierres, des boulons...enfin tout ce qui rentre dans le canon (tout autre type de munition que des balles diminue la qualité des dégâts de I).

Charges de poudre : 1

Temps de recharge : 3 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 12 / 48 / 192

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : arme multi cible jusqu'à 4 cibles, qualité des dégâts – I si les munitions ne sont pas des balles.

Dans une zone de 45° on détermine le nombre de cibles potentielles, on effectue un jet de pyrotechnie et on tire 1D4 pour savoir combien de cibles sont atteintes.

Exemple : dans la zone de 45° devant le tireur on détermine 6 cibles. Le tireur effectue son jet de pyrotechnie et le réussit. On tire ensuite 1D4 (puisque l'arme possède 4 balles ou équivalent) et on obtient 2. Par conséquent 2 cibles dans la zone reçoivent les mêmes dégâts.

Charges de poudre : 2

Temps de recharge : 3 rounds

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

2. Les Armes de poing :

Le pistolet :

Disponibilité : très rare

Famille : arme à poudre

Catégorie : pistolet

Description : C'est une arme de poing à feu, généralement à 1 seul canon, parfois 2 (et dans ce cas avec 2 détente). Les munitions sont plus petites que pour le mousquet et la portée est plus courte mais les pistolets sont beaucoup plus maniables et faciles à dissimuler.

Charges de poudre : 1

Temps de recharge : 2 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 6 / 24 / 96

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : rien

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Le pistolet à double canon :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : pistolet

Description : Le pistolet à double canon repose sur le même principe que le mousquet à double canon mais ne pouvant être épaulé, l'arme tire séparément.

Ce pistolet est donc équipé de deux canons, superposées ou juxtaposés.

L'arme possède 2 détentes, 1 par canon.

Charges de poudre : 1 par canon

Temps de recharge : 2 rounds par canon

Dégâts : vitalité

Portée : 6 / 24 / 96

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : 2 tirs dans le round.

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Le Coltello ou Colt' :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : pistolet

Description : Inventée par le nain Henrico Coltello, cette arme terrifiante est en fait un gros pistolet tirant les mêmes munitions que les mousquets. Elle inflige d'énormes dommages mais son recul terrifiant la rend aussi très dangereuse pour le tireur. Il paraîtrait que Henrico Coltello travaille actuellement sur un prototype de mousquet à longue vue du même genre mais pour le moment tous les testeurs se sont déboîtés l'épaule...

Charges de poudre : 2

Temps de recharge : 2 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 6 / 24 / 96

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : Cette arme n'a pas de malus de qualité de – I aux dégâts contrairement à toutes les autres armes à feu.

A chaque tir, l'utilisateur doit effectuer un test de robustesse (modifié par la compétence pyrotechnie), en cas d'échec :

D20= 1 à 4 ou 20 : poignet brisé, bras inutilisable tant qu'il n'est pas objet de soins médicaux.

D20= 5 à 8: poignet foulé, bras inutilisable pour 1D4 heures ; les soins médicaux réduisent ce temps de moitié.

D20= 9 à 12: poignet foulé, bras inutilisable pour 1D10 x 6 minutes ; les soins médicaux réduisent ce temps de moitié.

D20= 13 à 16: poignet foulé, bras inutilisable pour 1D10 minutes ; les soins médicaux réduisent ce temps de moitié.

D20= 17 à 19: Poignet ébranlé, le tireur laisse échapper le pistolet.

Technique 4 : tir visé

Technique 5 : tir réflexe

Patte d'oie :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : pistolet

Description : La patte d'oie est à la base un pistolet ordinaire mais munie de quatre canons. Comme il ne nécessite par réellement de viser, il s'utilise avec les 2 mains, la crosse appuyée contre la hanche (sinon le trop gros recul rend le tir dangereux pour le tireur, Cf. le Coltello spécial). Pas de technique 4) disponible. Cette arme est véritablement très efficace lorsqu'on souhaite tirer sur un groupe.

Charges de poudre : 1 par canon

Temps de recharge : 2 rounds par canon

Dégâts : vitalité

Portée : 6 / 24 / 96

Pénétration : 5 / 4 / 3

Spécial : arme multi cible mais pas de technique 4).

En vous basant sur un angle de 45°, déterminez le nombre de cibles pouvant être touchées (1 par canon, donc 4 maximum). Faites un jet de pyrotechnie par canon, puis déterminez aléatoirement quelle cible de la zone est touchée.

Exemple : Ici on utilise une patte d'oie normale à 4 canons. 5 cibles se trouvent dans la zone des 45° en face du tireur. Le tireur effectue 4 jet de pyrotechnie et en réussit 3, il touche donc 3 cibles sur 5. Pour déterminer qui est touché sur les 5 cibles on va utiliser 1D6 en considérant que le 6 doit être relancé. Le premier jet donne 2, la cible numéro 2 est touchée. Le second jet donne 6, on relance car seulement 5 cibles ! Troisième jet donne 5, la cible numéro 5 est atteinte, et enfin le quatrième jet donne 2, la cible 2 est touchée de nouveau !

Technique 4 : aucun

Technique 5 : tir réflexe

3. Les Armes lourdes :

Le Tromblon d'affût :

Disponibilité : rarissime

Famille : arme à poudre

Catégorie : mousquet lourd

Description : Comme le tromblon mais gros modèle. Ce type de tromblon ne peut être utilisé que sur trépied. On en trouve parfois sur les ponts des navires pirates.

Charges de poudre : 3

Temps de recharge : 4 rounds

Dégâts : vitalité

Portée : 12 / 48 / 192

Pénétration :

Spécial : arme multi cible jusqu'à 6 cibles, qualité des dégâts – I si les munitions ne sont pas des balles. Cette arme ne peut être utilisée sans trépied ; à moins de posséder une robustesse de 14 + tous les jets de pyrotechnie sans utiliser le support de l'arme seront un échec et le tireur se blessera (gravité à la discrétion du MJ).

Technique 4 : tir visé
Technique 5 : tir réflexe

4. Problème d'ignition :

A chaque tir avec une arme à feu le MJ s'il le désire peut demander un jet sur 1D100. Si le score est : 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99, 00 il y a un problème d'ignition et on relance sur la table des problèmes ci-dessous.

A noter que les armes ayant bénéficiées d'une fabrication soignée et d'une attention particulière sont deux fois moins affectées que les autres par ces problèmes. Pour ces armes, les problèmes d'ignition ne surviennent que sur un double pair, ou impair (au choix du PJ).

01-50 : Combustion partielle, la portée de l'arme, pour ce tir, est réduite de moitié.

51-70 : Percuteur mal armé, le PJ peut réarmer l'arme et essayer de nouveau de tirer pendant ce round mais avec un malus (-2 ou -3).

71-80 : La charge ne s'enflamme pas, le tireur peut soit tenter sa chance et essayer de tirer de nouveau pendant ce round avec un malus de -2 ou -3 OU BIEN recharger l'arme et tirer donc dans 3 round (si le tireur tente de retirer, il y a 50% de chance que le coup parte).

81-90 : Combustion lente ; l'arme a été mal chargée, le coup partira au prochain round.

91-99 : La balle mal calibrée fusionne avec le canon, l'arme est inutilisable.

00 : L'arme explose et cause des dégâts au tireur. L'arme est détruite.

5. L'humidité :

Voilà le problème majeur auquel les PJ devront faire face ! Les armes à feu ne fonctionnent pas quand la poudre est humide. Par conséquent pas question de les ranger n'importe où ni de manipuler la poudre n'importe comment ! Ça devrait apprendre aux PJ à prendre soin de leur petit bijou.

6. Le Stress :

Pendant un combat, si un PJ qui recharge son arme exprime en rôle play que « c'est tendu », qu'il manifeste un stress, le MJ peut décider de le soumettre à un test de Doigté, si le test est raté, en fonction du niveau de l'échec ça donne :

- **D20 = 17 à 19 :** Le rechargement prend un round supplémentaire.
- **D20 = 13 à 16 :** Jet sur la table des problèmes d'ignition.
- **D20 = 9 à 12 :** La poudre a été oubliée ! L'arme produit un « clic » qui réchauffe le coeur mais sans autre effet.
- **D20 = 5 à 8 :** L'écouvillon est resté dans le canon, dégâts doublés mais pas possible de recharger au round suivant tant que le tireur n'a pas récupéré un écouvillon !
- **D20 = 1 à 4 ou 20 :** La bourre a été oubliée et la balle est sortie du canon à l'insu du tireur ; l'arme tire normalement mais ne fera aucun dégât...

7. Billy the kid :

En tant que MJ il est bon de rappeler aux PJ que les armes à feu étant rarissime mieux vaudrait ne pas attirer l'attention en claironnant partout qu'ils en possèdent ou en les exhibant au moindre prétexte. Déjà que ça fait un boucan du diable quand on les utilise...