

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

PLAYTEST DE L'ART DE LA GUERRE 2

ROUND 2 : LE PISTOLÉRO

CRÉDITS

Auteur principal : Jason Bulmahn

Auteurs : James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider et Lisa Stevens

Rédacteur en chef : James Jacobs

Direction rédactionnelle : F. Wesley Schneider

Directrice artistique : Sarah E. Robinson

Directeurs de publication : Judy Bauer, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland et James L. Sutter

Graphique design : Andrew Vallas

Éditeur : Erik Mona

Responsable des licences Paizo, PDG : Lisa Stevens

Directeur des opérations : Jeffrey Alvarez

Comptable : Kunji Sedo

Directeur des ventes : Pierce Watters

Gestion du personnel : Christopher Self

Directeur technique : Vic Wertz

Directeur marketing : Hyrum Savage

- Pour Black Book Éditions -

Traduction : Dalvyn, Ilmakis et Rectulo (*Pathfinder-FR*)

Relecture : Dalvyn, Mordicus, Philousk, Sunao (*Pathfinder-FR*)

Relecture additionnelle et mise en page VF : Damien Coltice

Remerciements : La Warehouse Teams et tous les sites de fans.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Black Book Éditions
38 rue du boeuf
69005 Lyon
www.black-book-editions.fr



Site des fans de Pathfinder :
www.pathfinder-fr.org

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

L'art de la guerre pour Pathfinder Le Jeu de Rôle est édité sous licence Paizo Publishing, LLC, dans les termes de l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, le logo Paizo, Pathfinder, et GameMastery sont des marques de Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Le Jeu de Rôle, Pathfinder Society, Pathfinder Campaign setting, Pathfinder Modules, et Pathfinder Companion sont des marques de Paizo Publishing, LLC. © 2011 Paizo Publishing.

Publié en mars 2011.

PLAYTEST DE L'ART DE LA GUERRE

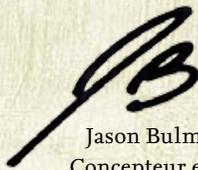
Bienvenue dans la seconde partie du playtest de *l'Art du combat*, un nouveau supplément pour le jeu de rôle *Pathfinder*. Ce livre contiendra de nombreuses options pour tous les personnages qui utilisent l'épée, la masse ou l'arc pour repousser des monstres aux desseins meurtriers, ainsi qu'une nouvelle classe : le pistoléro.

Tout d'abord, un grand merci à tous ceux qui ont pris part à la première partie du playtest. Vos commentaires ont joué un rôle inestimable pour faire en sorte de créer les meilleures versions possibles du pistoléro, du ninja et du samouraï pour la sortie de *l'Art du combat*. C'est également sur base de ces retours que le pistoléro est devenu une classe à part entière.

Nous avons apporté à cette classe un certain nombre de changements qui, nous l'espérons, vous plairont. Les hauts-faits ont été modifiés, complétés ou altérés en fonction de la première partie du playtest. Et oui, le « cornichon » qui a été évoqué sur les forums fait une apparition dans cette version. [NdT. Visiblement, il s'agit d'une règle qui a été développée à partir d'une idée de fan, une

idée que ce fan a eu juste après avoir mangé des cornichons à l'aneth. Ou peut-être est-ce une référence au fait qu'une cible criblée de balles peut ressembler à un cornichon à la peau couverte d'aspérités.] Plus excitant encore, vous découvrirez une liste plus étoffée d'armes à feu, y compris des armes à feu évoluées, pour pouvoir mieux ressentir ce que cette classe et les armes à feu donneront en jeu.

Quand vous aurez eu l'occasion de jouer avec ces règles, postez vos réflexions et vos commentaires sur les forums de black-book-editions.fr ou de paizo.com. Chaque classe possède son forum particulier où elle peut être critiquée et débattue. L'équipe des concepteurs est impatiente d'entendre vos réactions. À bientôt sur le forum !



Jason Bulmahn,
Concepteur en chef



Stephen Radney-MacFarland,
concepteur

LE PISTOLÉRO

Pour certains rebelles, les combats produisent des bruits différents de ceux auxquels la plupart des guerriers sont habitués. Les claquements métalliques et les sifflements des énergies magiques sont remplacés par le rythme tonitruant des coups de feu, le tempo du pistoléro.

Les pistoléros sont des individus courageux et mystérieux. Beaucoup de gens considèrent le secret de la poudre noire avec la même incompréhension et le même respect que celui d'un magicien envers son livre de sorts, mais la plupart des pistoléros savent que les armes à feu ne pourront pas rester un secret éternellement. Les armes à feu actuelles sont des engins souvent simples, imprécis, voire même dangereux, mais la technologie évolue sans cesse et deviendra bientôt encore plus puissante, lorsqu'elle s'alliera avec la magie.

Le pistoléro est un pionnier des armes à feu. Grâce à ses efforts, son intelligence et sa détermination, il affronte les dangers du monde arme à feu à la main. La plupart du temps, il ne connaît pas la peur. C'est un guerrier à l'armure relativement légère qui semble toujours être au cœur du combat, s'efforçant d'empêcher ses armes fragiles de s'enrayer et d'exploser tout en accomplissant des hauts-faits explosifs qui laissent les chevaliers bouche bée, les prêtres les yeux écarquillés de terreur et inspirent aux bardes des ballades contant leurs exploits.

Rôle. Les pistoléros sont des combattants tonitruants qu'on retrouve souvent au cœur de la bataille. Courageux, intelligents et souvent téméraires, ils jouent des coudes

pour se positionner à courte portée, tirant des coups de feu pour abattre leurs adversaires et démoraliser leurs ennemis. Certains pistoléros sont des maîtres de la mort instantanée, supprimant les ennemis à grande distance grâce à leurs armes étranges et merveilleuses. Le pistoléro est une variante de classe pour le guerrier.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du pistoléros sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (ingénierie) (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Rangs par niveau. 2 + modificateur d'intelligence.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du pistoléro.

Capacités martiales. Un pistoléro est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre ainsi qu'au maniement de toutes les armes à feu. Il est également formé au port de toutes les armures légères et intermédiaires.

Armurier. Au niveau 1, un pistoléro gagne l'une des armes suivantes (au choix) : mousquet, pistolet ou tromblon. Son arme initiale est en mauvais état et seule lui sait comment l'utiliser correctement. Pour toutes les autres créatures, cette arme fonctionne comme si elle était brisée. Si elle est effectivement brisée, elle ne fonctionne plus du tout pour

toute autre créature que le pistoléro. En cas de vente, cette arme de départ ne vaut guère plus que des pièces détachées (d'une valeur de 4110 pièces d'or). Le pistoléro gagne également le don Fabrication d'armes à feu comme don supplémentaire.

Bravoure (Ext). Un pistoléro forge sa légende en accomplissant des exploits. Certains pistoléros prétendent qu'un lien mystique les unit à leurs armes à feu et les rend « à part », mais il est plus probable que la nature fragile et dangereuse de ces armes se charge simplement elle-même d'éliminer les malchanceux et les imprudents qui s'aventureraient sur cette voie. Quelle que soit la vérité, tous les pistoléros ont de la bravoure. En termes de jeu, la bravoure est une mesure variable de la capacité du pistoléro à accomplir des actions étonnantes (offensives ou défensives) en combat. Au début de chaque jour, un pistoléro gagne un nombre de points de bravoure égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1). La bravoure baisse et augmente au fil de la journée mais, en général, elle ne peut pas dépasser le modificateur de Sagesse du pistoléro (minimum 1), bien que certains dons et objets magiques puissent modifier cette valeur maximale. Un pistoléro dépense sa bravoure pour accomplir des hauts-faits (voir plus bas) et regagne de la bravoure en employant les méthodes suivantes.

Coup critique avec une arme à feu. Chaque fois qu'un pistoléro confirme un coup critique avec une arme à feu, il récupère 1 point de bravoure. Ces coups critiques doivent se produire dans le feu de l'action. Confirmer un coup critique sur une créature sans défense, une créature surprise ou une créature qui possède un nombre de DV inférieur à la moitié du niveau de personnage du pistoléro ne permet pas de récupérer de la bravoure.

Coup mortel avec une arme à feu. La première fois (au cours de la journée) qu'un pistoléro réduit une créature donnée à 0 point de vie ou moins avec une attaque par arme à feu, il récupère 1 point de bravoure. Ce coup mortel doit se produire dans le feu de l'action. Détruire une cible ou un objet abandonné, réduire une créature sans défense ou surprise à 0 point de vie ou moins, ou réduire une créature qui possède un nombre de DV inférieur à la moitié du niveau de classe du pistoléro à 0 point de vie ou moins ne permet pas de récupérer de la bravoure.

Hauts-faits. Les pistoléros dépensent des points de bravoure pour accomplir des hauts-faits. La plupart des hauts-faits donnent au pistoléro des bonus ou des effets temporaires mais certains produisent des conséquences de plus longue durée. Certains hauts-faits s'appliquent tant que le pistoléro a au moins 1 point de bravoure. Vous trouverez ci-dessous la liste de base des hauts-faits des pistoléros. Un pistoléro ne peut accomplir un haut-fait que si celui-ci est de son niveau ou d'un niveau inférieur. Sauf mention contraire, un haut-fait peut être réalisé plusieurs fois de suite, tant que les points de bravoure nécessaires sont bien dépensés.

Dans le mille (Ext). Au niveau 1, un pistoléro peut viser la CA de contact (au lieu de la CA normale) même lorsque sa cible se situe à plus d'un facteur de portée. Accomplir ce haut-fait coûte 1 point de bravoure par facteur de portée au-delà du premier.

LES ARMES À FEU DANS VOTRE CAMPAGNE

Les armes à feu et les pistoléros ne conviennent pas à toutes les campagnes et, même si vous êtes impatients à l'idée d'introduire des armes à feu dans vos parties, vous devriez d'abord prendre le temps de déterminer leur rareté. On décrit ci-dessous diverses catégories de rareté et les règles qui y sont associées. Le monde de Golarion utilise les règles correspondant à la catégorie « armes à feu émergentes » ; c'est d'ailleurs cette catégorie que ce document considère comme valeur par défaut.

Aucune arme à feu. Si vous ne voulez pas d'armes à feu dans votre campagne, rien de plus simple : ne les autorisez pas ! Le jeu de rôle *Pathfinder* fonctionne très bien sans elle.

Armes à feu rares. Les armes à feu primitives sont rares. Les armes à feu évoluées, la classe de pistoléro, le don de Tireur amateur et les archétypes qui utilisent les règles des armes à feu n'existent pas dans ce type de campagne. Les armes à feu sont considérées comme des objets magiques (elles suscitent un sentiment de mystère et d'émerveillement) plutôt que comme des outils produits en masse. Seules quelques rares personnes connaissent les étranges secrets de leur fabrication. Seuls les PNJ peuvent prendre le don Tireur amateur.

Armes à feu émergentes. Les armes à feu sont de plus en plus courantes. Elles sont produites en nombres par des petites guildes ou des armuriers solitaires, par un clan de nains ou peut-être même par une nation ou deux, mais seuls quelques rares aventuriers les utilisent. Les règles associées au pistoléro et les prix des munitions présentés dans ce document concernent ce type de campagne. Les armes à feu primitives sont disponibles, mais plutôt rares. Les pistoléros doivent absolument prendre le don Fabrication d'armes à feu s'ils veulent disposer d'armes utilisables. Les armes à feu évoluées existent peut-être mais sont aussi rares que les objets merveilleux.

Armes à feu courantes. Les armes à feu primitives restent chères et difficiles à manier, mais elles sont facilement disponibles. L'utilisation des armes à feu n'est plus réservée à ceux qui possèdent le don Maniement d'une arme exotique : toutes les armes à feu sont désormais des armes de guerre. Les armes à feu primitives et leurs munitions coûtent 25% des valeurs indiquées dans ce document mais les armes à feu évoluées et leurs munitions restent rares et leur prix (à l'achat ou à la fabrication) correspond à celui indiqué dans les tables.

Armes à feu omniprésentes. On trouve des armes à feu partout. Les armes à feu primitives sont considérées comme des antiquités et les armes à feu évoluées sont fort répandues. Les armes à feu sont désormais des armes courantes. Les armes à feu primitives, les armes à feu évoluées et leurs munitions peuvent être achetées à 10% du coût indiqué dans ce document. Le pistoléro perd l'aptitude « armurier » et gagne l'aptitude d'entraînement aux armes à feu dès le niveau 1.

LE PISTOLÉRO

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	armurier, bravoure, hauts-faits
2	+2	+3	+3	+0	courage +1
3	+3	+3	+3	+1	hauts-faits
4	+4	+4	+4	+1	don supplémentaire
5	+5	+4	+4	+1	entraînement aux armes à feu
6	+6/+1	+5	+5	+2	courage +2
7	+7/+2	+5	+5	+2	hauts-faits
8	+8/+3	+6	+6	+2	don supplémentaire
9	+9/+4	+6	+6	+3	entraînement aux armes à feu 2
10	+10/+5	+7	+7	+3	courage +3
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	hauts-faits
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	entraînement aux armes à feu 3
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	courage +4
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	hauts-faits
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	entraînement aux armes à feu 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	courage +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	hauts-faits
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	don supplémentaire, bravoure véritable

Le pistoléro subit quand même le malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Esquive du pistoléro (Ext). Au niveau 1, l'instinct du pistoléro lui permet d'éviter les attaques à distance. Quand il est la cible d'une attaque à distance, il peut dépenser 1 point de bravoure pour se déplacer de 1,50 mètre par une action immédiate, ce qui lui octroie un bonus de +2 à la CA contre l'attaque en question. Ce mouvement n'est pas un pas de placement : il provoque des attaques d'opportunité normalement. Au lieu de cela, le pistoléro peut choisir de se jeter à plat ventre pour gagner un bonus de +4 contre l'attaque à distance. Le pistoléro ne peut réaliser ce haut-fait que s'il porte une armure intermédiaire ou légère et seulement si son encombrement est au plus de catégorie légère.

Nettoyage rapide (Ext). Au niveau 1, un pistoléro peut utiliser une action simple pour supprimer l'état préjudiciable « brisé » d'une unique arme à feu qu'il tient en main, si tant est que l'arme ait été brisée en faisant long feu. Le pistoléro doit posséder au moins 1 point de bravoure pour pouvoir accomplir ce haut-fait. Il peut également choisir de dépenser 1 point de bravoure pour accomplir ce haut-fait par une action de mouvement au lieu d'une action simple.

Coup de pistolet (Ext). Au niveau 3, un pistoléro peut effectuer une attaque surprise au corps à corps avec la crosse ou l'arrière de son arme à feu par une action simple. Il est alors considéré comme formé au maniement de l'arme à feu en question en tant qu'arme au corps à corps et bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal au bonus d'altération de l'arme à feu. Les dégâts infligés par le coup sont de type contondant et dépendent de la taille de l'arme : 1d6 pour les armes à une main (1d4 dans le cas des créatures de taille P), 1d10 pour les armes à deux mains (1d8 dans le cas des créatures de taille P). Quelle que soit la taille du pistoléro,

la zone de critique possible de cette attaque est 20/x2. Si l'attaque touche, le pistoléro peut effectuer un test de BMO pour renverser la cible au sol par une action simple. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure.

Initiative du pistoléro (Ext). Au niveau 3, tant que le pistoléro possède au moins 1 point de bravoure, il gagne les avantages suivants. Tout d'abord, il obtient un bonus de +2 aux tests d'initiative. Ensuite, s'il possède également le don Arme en main, que ses mains sont vides et libres (pas entravées) et que son arme à feu n'est pas cachée, il peut dégainer une (seule) arme à feu au cours de son test d'initiative.

Tir utilitaire (Ext). Au niveau 3, si le pistoléro possède au moins 1 point de bravoure, il peut effectuer tous les tirs utilitaires suivants. Chaque tire utilitaire peut être appliqué pour modifier une attaque par arme à feu. Le pistoléro doit déclarer son intention avant de tirer.

- *Explosion de serrure.* Un pistoléro effectue un jet d'attaque contre une serrure située à moins d'un facteur de portée de son arme à feu. Une serrure de taille minuscule a généralement une CA de 7. Les serrures plus grandes ont des CA plus faibles. La CA de la serrure contre cette attaque bénéficie d'un bonus qui dépend de sa qualité. Une serrure simple a un bonus de +10 à la CA, une serrure moyenne a un bonus de +15 à la CA, une bonne serrure a un bonus de +20 à la CA et une serrure de qualité supérieure a un bonus de +30 à la CA. Un *verrou du magicien* donne un bonus de +10 à la CA de la serrure. En cas d'attaque réussie, la serrure est détruite et l'objet peut être ouvert comme s'il était déverrouillé. En cas d'échec, la serrure est détruite mais l'objet est coincé (on le considère encore comme verrouillé). Il est encore possible de l'ouvrir en utilisant le même haut-fait, la compétence de Sabotage ou le DD de destruction, mais le DD ou la CA de ces tests

augmentent de +10. Les clés, les combinaisons ou les autres mécanismes d'ouverture similaires ne fonctionnent plus, mais *déblocage* peut encore être utilisé pour venir à bout de la serrure, et le créateur d'un *verrou du magicien* peut encore ignorer la protection offerte par ce sort.

- *Déplacer un objet abandonné.* Le pistoléro effectue un jet d'attaque contre un objet abandonné de taille TP ou inférieure situé dans le premier facteur de portée de son arme à feu. Un objet abandonné de taille TP a une CA de 5, un objet abandonné de taille Min a une CA de 7 et un objet abandonné de taille I a une CA de 11. En cas de réussite, l'objet n'est pas endommagé mais le pistoléro peut le déplacer de 1 à 3 cases dans la direction qui l'éloigne le plus de l'origine du tir. En cas d'échec, l'objet est endommagé (les règles normales s'appliquent).

- *Arrêter un saignement.* Le pistoléro effectue une attaque par arme à feu puis presse le baril encore chaud contre une créature adjacente pour cautériser une blessure qui saigne. Au lieu d'infliger des dégâts, cela met un terme au saignement. Le pistoléro n'a pas besoin d'effectuer de jet d'attaque lorsqu'il utilise ce haut-fait (il peut simplement tirer en l'air) mais cela utilise quand même une munition.

Tir mortel (Ext). Au niveau 7, le pistoléro peut utiliser une action complexe pour bien viser sa cible et rassembler tout son potentiel d'attaque en une unique attaque mortelle. Dans ce cas, le pistoléro ne vise qu'une seule et unique cible mais effectue autant de jets d'attaque qu'il le peut (en fonction de son BBA). Il effectue ces attaques dans l'ordre, du bonus le plus élevé vers le bonus le plus faible, comme s'il réalisait une attaque à outrance. Si l'une des attaques touche la cible, le pistoléro est parvenu à l'atteindre. Pour chaque attaque supplémentaire réussie, les dégâts du tir mortel sont augmentés du dé de dégâts de base de l'arme. Par exemple, un pistoléro de niveau 7 utilisant un mousquet effectue deux attaques ; si les deux touchent, il inflige 2d12 points de dégâts au lieu de 1d12 points de dégâts (il s'agit là des dégâts de base, qui peuvent encore être altérés par des modificateurs de dégâts). Les dégâts de précision et les dégâts supplémentaires provenant des particularités magiques des armes (comme les armes *de feu*) font partie des modificateurs de dégâts et ne sont donc pas multipliés. Si une ou plusieurs de ces attaques résultent en des possibilités de critique, le pistoléro n'effectue qu'une seule tentative de confirmation pour le critique en utilisant son bonus d'attaque le plus haut et, en cas de critique confirmé, les dégâts sont multipliés normalement. Un pistoléro doit utiliser 1 point de bravoure pour réaliser ce haut-fait. Ce haut-fait n'est pas réalisable lorsque le pistoléro utilise un tromblon ou une autre arme à dispersion pour attaquer les créatures situées dans un cône.

Tir surprenant (Ext). Au niveau 7, chaque fois qu'un pistoléro possède au moins 1 point de

bravoure et rate une créature lors d'une attaque par arme à feu, la cible de l'attaque ratée est considérée comme prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour. Un pistoléro ne peut pas choisir de rater volontairement une cible pour bénéficier de cet effet.

Visée du pistoléro (Ext). Au niveau 7, par une action complexe, un pistoléro peut effectuer une attaque d'arme à feu avec une précision et un effet accrus. Lors de cette attaque, il peut viser une partie du corps de la cible et bénéficier des effets suivants, au choix. Si la créature ne possède pas la partie du corps indiquée, cette option de visée n'est pas disponible. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure, quelle que soit la partie de la créature qui est ciblée. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont également contre ces effets.

- *Ailes.* En cas d'attaque réussie, la cible subit des dégâts normaux et se met à tomber.



RÈGLES DE BASE POUR LES ARMES À FEU

Les règles qui suivent sont un aperçu des règles à paraître à la fois dans le *Guide du monde : la mer Intérieure* et *L'art de la guerre*. Elles comportent une légère révision du don Rechargement rapide qui tient compte des règles pour armes à feu. Le pistoléro utilise ces règles, mais elles ne font pas partie du playtest : elles sont définitives !

Maniement des armes à feu. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet à un personnage d'utiliser toutes les armes à feu présentées ci-dessous sans subir de malus. Un personnage qui n'est pas formé au maniement des ces armes subit la pénalité standard de -4 aux jets d'attaque et toutes les valeurs de « long feu » sont augmentées de 4.

Même si ce don permet l'utilisation de tous les types d'armes à feu, les autres dons qui se rapportent à un seul type d'armes (comme Arme de prédilection ou Rechargement rapide), eux, doivent être choisis pour un type d'armes à feu précis (mousquet ou pistolet par exemple).

Capacité. Il s'agit du nombre de munitions que l'arme peut contenir. Le nombre d'attaques qu'il est possible d'effectuer avec une arme en un round est limité par cette valeur (ainsi que par le nombre d'attaques par round du personnage).

Portée et pénétration. Les armures manufacturées et l'armure naturelle n'offrent guère de protection contre la puissance d'une balle tirée à courte portée. Lorsqu'on tire sur une cible qui se trouve à moins d'un facteur de portée (donc dans le premier facteur de portée), l'attaque s'effectue contre la CA de contact de la cible. Si la cible se trouve à plus d'un facteur de portée, l'attaque se déroule normalement (et inclut la pénalité cumulative de -2 que les règles normales recommandent pour chaque facteur de portée supplémentaire). Contrairement aux autres armes à projectiles, la plupart des armes à feu ont une portée maximale égale à 5 facteurs de portée.

Recharger une arme à feu. Il faut une action simple pour recharger une arme à feu à une main et une action complexe pour recharger une arme à feu à deux mains. Il faut trois actions complexes pour charger un canon. Recharger une arme à feu provoque des attaques d'opportunité. Le don Rechargement rapide réduit le temps nécessaire pour charger une arme à feu à une main ou à deux mains, mais pas un canon. Il faut généralement une balle et une dose de poudre noire pour recharger une arme à feu à une main ou à deux mains. Les armes à feu qui sont des machines de siège nécessitent généralement un boulet et plusieurs doses de poudre noire. Les munitions pour armes à feu ne peuvent pas être enduites de poison.

Long feu. Si le jet d'attaque produit un résultat naturel qui tombe dans la zone de long feu possible d'une arme à feu, cette arme fait littéralement long feu, même si la valeur était normalement suffisante pour toucher la cible. Quand une arme à feu fait long feu, l'attaque rate la cible et l'arme à feu acquiert l'état préjudiciable « brisé ». La valeur de long feu d'une arme à feu brisée augmente de 4. Si une arme à feu brisée fait à nouveau long feu, elle explose. Dans ce cas, l'arme est détruite. L'utilisateur choisit un des coins de l'espace qu'il occupe : l'explosion prend la forme d'un rayonnement à partir de ce point d'origine. Chaque

arme à feu produit une explosion dont le rayon est indiqué sur le tableau ci-dessus. Toute personne située dans la zone indiquée (y compris l'utilisateur) subit des dégâts comme si elle avait été prise pour cible par une attaque effectuée avec l'arme (Réflexes DD 12 pour réduire de moitié).

Tirer lorsqu'on est sur le sol. Les armes à feu, comme les arbalètes, peuvent être utilisées par des tireurs couchés sur le sol.

DESCRIPTION DES ARMES À FEU ET DES MUNITIONS

Les armes à feu sont réparties en deux catégories dans le cadre de ce playtest. Chaque arme utilise un type de munitions légèrement différent et nécessite une dose de poudre noire lors du rechargement.

Balle pour arme à feu. Une balle d'arme à feu prend généralement la forme d'une petite bille de plomb ou d'un autre métal. La balle est détruite, même en cas d'attaque ratée. Coût : 1 po par balle.

Mousquet. Cette grande arme à feu tire des balles de gros calibre qui possèdent une portée supérieure à celles d'un pistolet. Un mousquet utilise une balle et une dose de poudre comme munitions.

Pistolet. Ce pistolet à un coup est l'arme à feu la plus courante dans la région de la mer Intérieure, même si elle est suffisamment rare pour être un objet de curiosité ou d'envie pour la plupart des gens. Un pistolet utilise une balle et une seule dose de poudre comme munitions.

Poudre noire. La poudre noire est le principal composant explosif d'une arme à feu mais, en grande quantité, son pouvoir destructif se décuple. Une seule dose de poudre noire suffit pour un tir avec la plupart des armes à une main ou à deux mains. Coût : 10 po par dose.

RECHARGEMENT RAPIDE (COMBAT)

Choisissez un type d'arbalète (de poing, légère, lourde) ou un unique type d'armes à feu à une main ou à deux mains que le personnage est formé à manier. Il peut recharger ce type d'arme plus rapidement que la normale.

Conditions. Maniement du type d'arbalète choisi ou Maniement d'une arme exotique (armes à feu).

Avantage. Le temps nécessaire pour recharger l'arme du type choisi est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing ou légère), une action de mouvement (pour une arbalète lourde ou une arme à feu à une main) ou à une action simple (pour une arme à feu à deux mains). Recharger une arbalète ou une arme à feu provoque toujours une attaque d'opportunité.

Si le personnage a choisi ce don pour une arbalète de poing ou une arbalète légère, il peut réaliser autant d'attaques avec cette arme au cours d'une attaque à outrance que s'il s'agissait d'un arc.

Normal. Un personnage sans ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing ou légère, d'une action de mouvement pour recharger une arbalète lourde et d'une action complexe pour recharger une arbalète lourde ou une arme à feu à deux mains.

Spécial. On peut acquérir ce don plusieurs fois. Chaque fois que le personnage choisit ce don, il s'applique à un nouveau type d'arbalète ou à un nouveau type d'armes à feu.

ARMES À FEU

Arme à feu	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Long feu	Capacité	Poids	Type
<i>Armes à feu à une main</i>									
Pistolet	1 000 po	1d6	1d8	× 4	4 cases	1 (1 case)	1	2 kg	C et P
<i>Armes à feu à deux mains</i>									
Mousquet	1 500 po	1d10	1d12	× 4	8 cases	1-2 (1 case)	1	4,5 kg	C et P

RÈGLE OPTIONNELLE : LES ACTES OSÉS

Voici une méthode supplémentaire pour regagner des points de bravoure. Celle-ci fait appel au jugement du MJ, c'est pourquoi elle est présentée comme règle optionnelle.

Acte osé. Chaque fois qu'un pistoléro effectue un acte osé, il récupère de la bravoure. En général, un acte osé devra être risqué et dramatique et nécessiter un certain courage pour une réussite relativement peu probable. En cas de réussite, le pistoléro gagne 1 point de bravoure.

Avant de tenter un acte osé, le joueur devra demander au MJ si cette tentative pourra lui faire gagner un point de bravoure. C'est au MJ qu'appartient la décision finale. Il peut aussi choisir d'accorder un point de bravoure même si le joueur ne lui a pas préalablement demandé si l'action qu'il envisageait pouvait être qualifiée d'acte osé.

- **Bras.** En cas d'attaque réussie, la cible ne subit aucun dégât mais elle lâche un objet transporté (au choix du pistoléro), même si l'objet en question est tenu à deux mains. Les objets retenus par un gantelet d'armes ne sont pas lâchés.
- **Jambes.** En cas d'attaque réussie, la cible subit des dégâts normaux et tombe au sol. Les créatures immunisées contre les crocs-en-jambe le sont également contre cet effet.
- **Tête.** En cas d'attaque réussie, la cible subit des dégâts normaux et est également confuse pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental.
- **Torse.** La plage de critique de l'attaque passe à 19–20.

Blessure sanglante (Ext). Au niveau 11, quand un pistoléro touche une créature vivante avec une attaque par arme à feu, il peut dépenser 1 point de bravoure par une action libre pour que cette attaque inflige, en plus, des dégâts de saignement. La quantité des dégâts de saignement est égale au modificateur de Dextérité du pistoléro. Au lieu de cela, le pistoléro peut aussi choisir de dépenser 2 points de bravoure pour infliger un saignement de 1 point de Force, de Dextérité ou de Constitution (au choix du pistoléro). Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont également contre ces deux types de dégâts de saignement.

Expert du rechargement (Ext). Au niveau 11, chaque fois que les dés du pistoléro indiquent qu'une arme qui possède déjà la condition « brisé » fait long feu, il peut dépenser 1 point de bravoure pour empêcher l'arme d'exploser. Elle reste toutefois brisée.

Rechargement éclair (Ext). Au niveau 11, tant que le pistoléro possède au moins 1 point de bravoure, une fois par round, il peut recharger un des canons d'une arme à feu tenue à une main ou à deux mains par une action rapide. S'il possède le don Rechargement rapide ou s'il utilise des cartouches alchimiques (ou s'il remplit ces deux conditions), chaque round, il peut recharger un canon d'arme à feu par une action libre (au lieu d'une action rapide). De plus, l'utilisation de ce haut-fait ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Esquive (Ext). Au niveau 15, tant que le pistoléro possède au moins 1 point de bravoure, il gagne la capacité d'esquive totale

et d'esquive instinctive supérieure (comme un roublard). Pour cette dernière, son niveau effectif de roublard est égal à son niveau de pistoléro.

Chance du pistoléro (Ext). Au niveau 15, le pistoléro peut dépenser de la bravoure pour relancer un jet de sauvegarde ou un test de compétence. Cela lui coûte 2 points de bravoure pour relancer un jet de sauvegarde et 1 seul point de bravoure pour relancer un test de compétence. Le pistoléro doit accepter le résultat du second tir même si celui-ci est moins bon. Ce haut-fait ne peut pas être modifié par l'aptitude de bravoure véritable, le don Haut-fait de signature ou n'importe quel autre effet réduisant le coût en points de bravoure d'un haut-fait.

Tir menaçant (Ext). Au niveau 15, le pistoléro peut dépenser 1 point de bravoure pour tirer en l'air avec une arme à feu et prendre une pose menaçante et autoritaire qui affecte toutes les créatures vivantes dans une étendue de 9 mètres de rayon comme si elles étaient victimes d'un sort de *terreur*. Le DD pour résister à cet effet est égal à 10 + la moitié du niveau du pistoléro + son modificateur de Charisme.

Tir étourdissant (Ext). Au niveau 19, quand un pistoléro touche une créature, il peut dépenser 1 point de bravoure pour l'étourdir pendant 1 round. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre cet effet.

Tir assassin (Ext). Une balle bien placée peut entraîner la mort immédiate. Au niveau 19, quand un pistoléro confirme un coup critique contre une cible vivante, il peut dépenser 1 point de bravoure pour infliger des dégâts normaux et forcer la cible à effectuer un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du pistoléro + son modificateur de Dextérité. En cas d'échec du jet de sauvegarde, la cible meurt. Il s'agit d'un effet de mort. Si le pistoléro utilise cet effet, le coup critique ne lui permet pas de regagner des points de bravoure.

Trompe-la-mort (Ext). Au niveau 19, chaque fois qu'un pistoléro tombe à 0 point de vie ou moins, il peut dépenser tous les points de bravoure qu'il lui reste pour tomber à un nombre de points de vie égal au nombre de points de bravoure dépensés.

Courage (Ext). Dès le niveau 2, le pistoléro gagne un bonus de +1 aux jets de Vigueur et un bonus de +1 aux jets de Volonté contre la terreur. Ce bonus augmente tous les quatre niveaux au-delà du niveau 2.

Dons supplémentaires. Au niveau 4 et tous les quatre niveaux par la suite, un pistoléro gagne un don supplémentaire en plus de ceux qu'il acquiert grâce à sa progression en niveaux. Ces dons supplémentaires doivent être des dons de combat ou des dons de bravoure.

Entraînement aux armes à feu (Ext). Dès le niveau 5, un pistoléro peut choisir un type d'armes à feu (comme le mousquet, le mousquet-hache, le pistolet ou le tromblon). Il gagne un bonus aux jets de dégâts égal à son modificateur de Dextérité lorsqu'il utilise ce type d'armes à feu. De plus, quand une telle arme fait long feu, la valeur de long feu augmente de 2 au lieu de 4.

Par la suite, tous les quatre niveaux (aux niveaux 9, 13 et 17), le pistoléro peut choisir un nouveau type d'armes à feu avec lequel il gagne également ce même bonus.

Bravoure véritable (Ext). Au niveau 20, un pistoléro choisit deux hauts-faits auxquels il a accès et qui nécessitent une dépense de points de bravoure. Il peut désormais accomplir ces hauts-faits en dépensant 1 point de bravoure de moins que le coût normal (minimum 0 point de bravoure). Si le nombre de points de bravoure nécessaires pour accomplir ces hauts-faits descend à 0, le pistoléro peut accomplir ces hauts-faits tant qu'il possède au moins 1 point de bravoure. Si un haut-fait pouvait déjà être réalisé à volonté tant que le pistoléro possédait 1 point de bravoure, il peut désormais l'accomplir même lorsqu'il ne possède plus de points de bravoure.

DONS

La plupart des dons qui suivent sont des dons de bravoure. Les dons de bravoure modifient d'une manière ou d'une autre la capacité de bravoure des pistoléros, généralement en augmentant l'éventail de hauts-faits auquel ils ont accès. Les dons de bravoure peuvent être choisis comme dons supplémentaires par les pistoléros.

Bravoure supplémentaire (Bravoure)

Le personnage possède plus de bravoure qu'un pistoléro ordinaire.

Condition. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur.

Avantage. Le personnage gagne 2 points de bravoure de plus au début de chaque journée et son maximum de points de bravoure augmente également de 2.

Normal. Si le personnage est un pistoléro, il gagne un nombre de points de bravoure égal à son modificateur de Sagesse au début de chaque jour, et c'est également son maximum de points de bravoure. S'il possède le don Tireur amateur, il gagne 1 point de bravoure au début de chaque jour et son nombre maximum de points de bravoure est égal à son modificateur de Sagesse.

Spécial. Si le personnage possède des niveaux dans la classe de pistoléro, il peut choisir ce don plusieurs fois.

Fabrication d'armes à feu

Le personnage connaît les secrets de la fabrication et de la réparation des armes à feu.

Avantage. Si le personnage dispose d'un kit de fabrication d'armes à feu, il peut créer et réparer des armes à feu, fabriquer des balles et mélanger de la poudre noire pour tous les types d'armes à feu. Il n'a pas besoin d'effectuer de test pour créer des armes à feu et des munitions ni pour réparer des armes à feu.

Fabriquer des armes à feu. Le personnage peut fabriquer n'importe quel type d'arme à feu primitive pour un coût en matières premières égal à la moitié du prix de l'arme à feu. Si le MJ le permet, il peut également fabriquer des armes à feu évoluées pour un coût en matières premières égal à la moitié du prix de l'arme à feu. La fabrication d'une arme à feu nécessite 1 jour de travail par tranche de 1 000 po dans le prix de l'arme à feu (au minimum 1 jour).

Fabriquer des munitions. Le personnage peut fabriquer des munitions, des plombs et de la poudre noire pour un coût en matières premières égal à 10% du prix. S'il possède au

moins 1 rang en Artisanat (alchimie), il peut fabriquer des cartouches alchimiques pour un coût en matières premières égal à la moitié du prix de la cartouche. Si le MJ le permet, il peut fabriquer des cartouches en métal pour un coût en matières premières égal à la moitié du prix de la cartouche. La fabrication de munitions, de poudre noire ou de cartouches nécessite 1 jour de travail par tranche de 1 000 po (au minimum 1 jour).

Réparation d'une arme à feu brisée. Chaque jour, en travaillant une heure, le personnage peut utiliser ce don pour réparer une arme à feu affligée de l'état préjudiciable « brisé ». Cela peut se faire à l'occasion d'une pause ou d'un repos.

Spécial. Si le personnage est un pistoléro, ce don lui octroie l'avantage suivant. Il peut utiliser ce don pour réparer son arme à feu initiale (celle qui est en mauvais état). Cela lui coûte 300 po et 1 jour de travail pour la transformer en une arme à feu de maître (du même type).

Haut-fait de signature (Bravoure)

Le personnage utilise tellement souvent un haut-fait qu'il devient quasiment sa signature.

Conditions. Aptitude de bravoure, pistoléro niveau 11.

Avantage. Le personnage choisit un haut-fait auquel il a accès et pour lequel il doit dépenser des points de bravoure. Il peut réaliser ce haut-fait en dépensant 1 point de bravoure de moins que la normale (minimum 0). Si la quantité de bravoure nécessaire tombe à 0, le personnage peut accomplir ce haut-fait sans dépenser de point de bravoure, pour autant qu'il possède encore au moins 1 point de bravoure.

Haut-fait : réserve secrète (Bravoure)

Le personnage est si doué pour cacher sur sa personne des petits parquets contenant des munitions et de la poudre noire que, parfois, il se surprend même à découvrir des réserves oubliées.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, 1 rang en Escamotage.

Avantage. Au cours d'un combat, le personnage peut choisir de dépenser 1 point de bravoure pour mettre la main soit sur 1 balle et 1 dose de poudre noire ou soit sur 1 cartouche alchimique qu'il avait dissimulée quelque part sur sa personne, à un endroit qu'il avait oublié jusque là. Si la balle et la poudre noire (ou la cartouche alchimique) sont des munitions normales, il ne doit pas les payer. Par contre, s'il veut mettre la main sur des munitions d'un autre type, il doit les payer en dépensant de l'or. Le personnage gagne également un bonus de +4 aux tests d'Escamotage effectués lors des paris.

Haut-fait : ricochet (Bravoure)

Le personnage tire sur un mur et, par ricochet, parvient à toucher sa cible.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Combat en aveugle.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un mur ou un objet solide faisant partie du décor et faire effectuer un ricochet à

sa balle. Dans ce cas, le personnage peut utiliser la case qui se trouve juste devant le mur ou l'objet solide utilisé pour déterminer la ligne de visée vers la cible et considérer cette case comme l'origine de l'attaque. La case en question est utilisée pour déterminer les effets de l'abri, mais le tireur utilise toujours la case qu'il occupe pour déterminer les effets du camouflage. Le personnage peut accomplir ce haut-fait tant qu'il possède au moins 1 point de bravoure. S'il choisit de dépenser 1 point de bravoure, il peut ignorer tous les effets d'abri ou de camouflage. Il doit choisir de dépenser le point de bravoure (ou non) avant d'effectuer le jet d'attaque.

Haut-fait : tir en saut (Bravoure)

Le personnage saute dans les airs tout en déchargeant ses armes à feu.

Conditions. Dex 13, aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Esquive, Souplesse du serpent, BBA +4.

Avantage. Le personnage gagne un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties pour sauter. Par une action complexe, il peut se déplacer (d'au plus sa vitesse) et réaliser des attaques par armes à feu en utilisant son bonus d'attaque maximal avec chacune des armes à feu chargées qu'il tient en main. Il peut effectuer ces attaques à n'importe quel moment au cours de son déplacement et, s'il tient deux armes à feu, il peut effectuer les attaques à des moments différents de son mouvement. À la fin de son mouvement, il tombe au sol. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure.

Haut-fait : tireur agile (Bravoure)

Le personnage peut éviter les attaques tout en tirant et en rechargeant ses armes à feu.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Esquive, Souplesse du Serpent.

Avantage. Tant que le personnage possède au moins 1 point de bravoure, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tire avec son arme à feu ou la recharge.

Mon nom est Personne (Bravoure)

Le personnage n'a pas besoin d'un déguisement complexe pour camoufler son identité.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, 4 rangs en Bluff

Avantage. Le personnage utilise souvent la surprise et la duperie lors des interactions sociales. Il gagne un bonus de +2 aux tests de Bluff et il peut dépenser 1 point de bravoure pour bénéficier des effets d'un sort de *déguisement* avec un NLS égal à son niveau de pistoléro. Ce haut-fait ne change pas vraiment son apparence mais lui permet plutôt de cacher son identité par d'autres artifices qui aboutissent au même résultat (c'est une capacité extraordinaire).

Tireur amateur (Combat)

Même s'il n'est pas un pistoléro, le personnage possède de la bravoure et peut l'utiliser.

Condition. Le personnage n'a aucun niveau dans une classe qui donne l'aptitude de bravoure.

Avantage. Le personnage gagne une petite quantité de bravoure et la capacité d'accomplir un unique haut-fait de niveau 1 tiré de la liste des pistoléros. Au début de la journée, le personnage gagne 1 point de bravoure. Au cours de la journée, cette quantité peut varier, avec un maximum égal au modificateur de Sagesse du personnage (minimum 1). Il peut regagner des points de bravoure en utilisant les mêmes règles que le pistoléro. Il peut dépenser cette bravoure pour accomplir le haut-fait de pistoléro de niveau 1 qu'il a choisi ou tout autre haut-fait auquel il a accès grâce à ses dons ou à ses objets magiques.

Spécial. Si le personnage gagne des niveaux dans une classe qui lui donne l'aptitude de bravoure, il peut immédiatement remplacer ce don par Bravoure supplémentaire.

ÉQUIPEMENT ET ARMES À FEU

Les objets qui suivent sont conçus pour les utilisateurs d'armes à feu.

Nouvelles armes à feu

Les armes à feu se divisent en deux catégories principales. Il y a les armes à feu primitives, celles qui utilisent la technologie des platines à silex ou à mèche ou des mécanismes similaires, et les armes à feu évoluées, qui sont plus efficaces et fiables.

Armes à feu évoluées. Les armes à feu évoluées sont plus puissantes et plus précises que les armes à feu primitives. Avec une arme à feu évoluée, les attaques sont effectuées contre la CA de contact lorsque la cible se trouve au sein des cinq premiers facteurs de portée de l'arme. De plus, les armes à feu évoluées permettent d'atteindre des cibles jusqu'à 10 facteurs de portée (comme les armes à projectiles normales). Les armes à feu évoluées utilisent des cartouches de métal comme munitions, il faut donc une action de mouvement pour les recharger complètement. Les armes à feu évoluées ne font pas long feu.

Armes à feu de dispersion. Une arme possédant la particularité « de dispersion » peut utiliser deux types de munitions différents. Elle peut tirer des balles normales qui visent une cible unique ou effectuer un tir de dispersion qui vise toutes les créatures situées dans un cône. Lorsqu'une telle arme est utilisée pour attaquer toutes les créatures situées dans un cône, on effectue une attaque par cible et chacune des attaques subit un malus de -2. Si l'une des attaques est un critique potentiel et que le critique est confirmé, les conséquences ne s'appliquent qu'à la cible en question (pas forcément à toutes). Si une arme à dispersion explose en faisant long feu, elle inflige le triple des dégâts qu'elle occasionne normalement à toutes les créatures situées dans le rayon d'explosion.

Carabine. Ce mousquet amélioré comporte des canons rainurés et peut tirer plus loin et avec plus de précision que son cousin primitif.

Fusil. Cette version évoluée du tromblon touche un cône de 6 cases lorsqu'il tire des plombs et possède un facteur de portée de 4 cases lorsqu'il tire des balles.

Mousquet-hache. Ce mousquet comporte une lame de hache au-dessus de son canon. Il peut également être utilisé

comme une hache de guerre. Si cette arme à feu acquiert l'état préjudiciable « brisé » en faisant long feu, les conséquences de cet état s'appliquent, qu'il soit utilisé comme une arme à feu ou comme une hache.

Pistolet à double canon. Ce pistolet a deux canons parallèles. Chacun d'eux peut être utilisé indépendamment de l'autre mais il est également possible de tirer les deux balles en une seule action. Dans ce cas, les deux tirs doivent viser la même créature ou le même objet et le pistolet est très imprécis : chacune des attaques reçoit un malus de -4.

Pistolet de dragon. Ce tromblon miniature tire des balles ou des plombs à partir de son canon évasé. Utilisé pour un tir de dispersion, il touche un cône de 3 cases. Lorsqu'il tire des balles, il a un facteur de portée de 2 cases.

Pistolet de poche. Ce pistolet n'est pas aussi puissant que les autres armes à feu, mais il est suffisamment petit pour qu'on puisse le cacher dans un gilet ou un manteau. Les tests d'Escamotage visant à dissimuler un pistolet de poche bénéficient d'un bonus de +2.

Pistolet-targe. La partie avant de cette targe est équipée d'un petit fusil à double canon qu'on peut actionner tout en portant la targe. Contrairement au pistolet à double canon, cette arme ne permet de décharger qu'un seul canon à la fois. Il faut enlever la targe pour recharger l'arme.

Poivrière. Ce pistolet possède six canons au lieu d'un seul. L'ensemble des canons peut être facilement tourné à la main entre deux tirs, de sorte qu'il est possible de tirer les six balles avant de devoir recharger. Chaque canon d'une poivrière utilise soit une balle et une dose de poudre noire, soit une cartouche alchimique.

Revolver. Un revolver est un pistolet avec un cylindre tournant possédant six chambres. Chaque chambre peut contenir une cartouche de métal. Lorsqu'une des cartouches est tirée, le cylindre tourne sur lui-même de sorte que la chambre suivante soit alignée pour le prochain tir.

Tromblon. Cette arme peut tirer des plombs ou des balles à partir de son canon en forme de trompette, ce qui en fait une excellente arme pour chasser le gibier ou pour se défendre à courte portée. Le tromblon affecte un cône de 3 cases lorsqu'il tire des plombs. Si on l'utilise avec des balles, il a un facteur de portée de 3 mètres.

Nouvel équipement

Voici quelques-uns des nouveaux types de munitions et d'objets divers conçus pour ceux qui utilisent des armes à feu.

Cartouches alchimiques. Les cartouches alchimiques sont des petits ballots contenant de la poudre noire et une balle ou un plomb ainsi que, parfois, des matériaux plus exotiques, le tout emballé dans du papier ou du tissu et scellé avec de la cire, du suif ou du saindoux. Il existe de nombreux types de cartouches alchimiques, les plus élémentaires étant les cartouches de papier (un simple mélange de poudre noire et de balles ou de plombs). Les cartouches alchimiques permettent de recharger une arme à feu plus facilement, ce qui réduit le temps de rechargement d'une catégorie (une action complexe

devient une action simple, une action simple devient une action de mouvement, une action de mouvement devient une action libre) mais elles sont relativement instables : la valeur de long feu d'une arme utilisant des cartouches alchimiques augmente d'au moins 1.

Cartouche de gros sel. Ce mélange de poudre noire et de gros sel ne peut être chargé que dans un tromblon, un pistolet dragon ou une autre arme à feu de dispersion. Il inflige des dégâts non létaux au lieu de dégâts létaux et augmente la valeur de long feu de 1. Coût : 12 po.

Cartouche de papier. Ce simple mélange de poudre noire et de balles ou de plombs augmente la valeur de long feu de l'arme de 1. Coût : 12 po.

Cartouches enchevêtrantes. Ce mélange de poudre noire et de résine étrange suffisamment forte pour résister au tir ne peut être utilisé qu'avec un tromblon, un pistolet de dragon ou une autre arme à feu de dispersion. Les dégâts infligés sont divisés par deux mais les créatures touchées doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter d'être enchevêtrées pendant 2d4 rounds. Tirer une cartouche enchevêtrante augmente la valeur de long feu de l'arme de 2. Coût : 40 po.

Cartouche lumineuse. Quand une cartouche lumineuse atteint sa cible, elle ne lui inflige que la moitié des dégâts normaux mais la créature touchée est aveuglée pendant 1 round et les créatures qui se situent dans un rayon de 6 mètres autour d'elle sont éblouies pendant 1 round. Les cartouches lumineuses sont également utiles pour signaler sa position. Tirer une cartouche lumineuse augmente la valeur de long feu de l'arme de 2, à moins qu'il ne s'agisse d'un tromblon ou d'un pistolet de dragon, auquel cas la valeur de long feu n'est augmentée que de 1. Coût : 20 po.

Cartouche de métal. Ces versions plus robustes des cartouches alchimiques permettent à un utilisateur de recharger entièrement une arme à feu évoluée par une action de mouvement. Coût : 20 po.

Kit de fabrication d'armes à feu. Cette petite trousse contient tous les outils nécessaires à la création et à la réparation des armes à feu à l'exception des matières premières. Sans un tel kit, il est impossible de construire ou de réparer des armes à feu. Coût : 15 po.

Plombs. On peut charger des plombs dans un tromblon ou un pistolet de dragon afin de réaliser une attaque de dispersion. Pour ce faire, il faut également charger l'arme d'une dose de poudre noire. Coût : 1 po.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques suivants sont spécialement conçus pour les utilisateurs d'armes à feu.

Propriétés spéciales des armes magiques

Les propriétés spéciales suivantes sont réservées aux armes à feu magiques.

Chance. Une *arme à feu de chance* possède sa propre réserve magique de bravoure. Elle est généralement stockée dans une gravure ou un colifichet qui pend à l'arme, qui prend souvent

Armes à feu primitives

Arme à feu	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Long feu	Capacité	Poids	Type	Spécial
<i>Armes à feu à une main</i>										
Pistolet à double canon	1 750 po	1d6	1d8	× 4	4 cases	1 (1 case)	2	2,5 kg	C et P	
Pistolet de poche	500 po	1d4	1d6	× 4	2 cases	1 (1 case)	2	2,5 kg	C et P	
Pistolet de dragon	1 500 po	1d3	1d4	× 2	Spécial	1-2 (1 case)	1	2,5 kg	C et P	dispersion
Pistolet-cible	750 po	1d4	1d6	× 4	2 cases	1 (1 case)	2	3 kg	C et P	
Poivrière	3 000 po	1d6	1d8	× 4	4 cases	1-2 (1 case)	6	2,5 kg	C et P	
<i>Armes à feu à deux mains</i>										
Mousquet-hache	1 600 po	1d8	1d10	× 4	8 cases	1-2 (1 case)	1	6 kg	C et P	
Tromblon	2 000 po	1d6	1d8	× 2	Spécial	1-2 (2 cases)	1	4,5 kg	C et P	dispersion

Armes à feu évoluées

Arme à feu	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Long feu	Capacité	Poids	Type	Spécial
<i>Armes à feu à une main</i>										
Revolver	750 po	1d6	1d8	× 4	4 cases	1 (1 case)	6	3 kg	C et P	
<i>Armes à feu à deux mains</i>										
Carabine	1 600 po	1d8	1d10	× 4	16 cases	1-2 (1 case)	1	6 kg	C et P	
Fusil	2 000 po	1d6	1d8	× 2	Spécial	1-2 (2 cases)	1	4,5 kg	C et P	dispersion

la forme de symboles sacrés ou de fétiches (les pattes de lapin sont très populaires dans certains cercles de pistoleros), mais toutes les formes sont possibles. Cette réserve contient 1 point de bravoure qui est renouvelé au début de chaque jour. Tout utilisateur pouvant utiliser de la bravoure et possédant le don Arme de prédilection pour ce type d'armes à feu peut utiliser ce point de bravoure comme s'il était à lui.

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création d'armes et d'armures magiques, *héroïsme*, le créateur doit pouvoir utiliser de la bravoure ; Prix bonus de +1.

Chance accrue. Une *arme à feu de chance accrue* fonctionne comme une *arme à feu de chance* mais sa réserve contient 3 points de bravoure au lieu d'un seul. Une arme à feu ne peut pas posséder ces deux propriétés spéciales en même temps.

Enchantement modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et d'armures magiques, *héroïsme supérieur*, le créateur doit pouvoir utiliser de la bravoure ; Prix bonus de +3.

Fiable. Une *arme à feu fiable* est enchantée pour qu'elle soit moins susceptible de faire long feu que les armes à feu normales. La valeur de long feu de l'arme en question est réduite de 1 (pour un minimum de 1). Cette réduction est calculée après avoir éventuellement ajouté le malus infligé par l'état préjudiciable « brisé » et les autres malus qui pourraient augmenter la valeur de long feu.

Transmutation modéré ; NLS 8 ; Création d'armes et d'armures magiques, *réparation* ; Prix bonus de +1.

Fidèle. Une *arme à feu fidèle* est enchantée pour qu'elle soit moins susceptible de faire long feu que les armes à feu normales. La valeur de long feu de l'arme en question est réduite de 2 (pour un minimum de 1). Cette réduction est calculée après avoir éventuellement ajouté le malus infligé par l'état préjudiciable « brisé » et les autres malus qui pourraient augmenter la valeur de long feu. Une arme à feu ne peut pas être à la fois *fiable* et *fidèle*.

Transmutation modéré ; NLS 12 ; Création d'armes et d'armures magiques, *réparation intégrale* ; Prix bonus de +4.

Objets merveilleux

LUNETTE DE LONGUE VUE

Aura divination, faible ; NLS 3

Emplacement aucun (voir plus bas) ; **Prix** 2 000 po ; **Poids** 1/2 kg

DESCRIPTION

On peut attacher cette lunette à une arme à feu à deux mains. Lorsque c'est fait, la lunette fait partie de l'arme, mais il est possible de l'enlever par une action complexe. L'utilisateur de l'arme à feu peut choisir d'employer une action complexe pour effectuer un tir avec l'arme en question. Dans ce cas, il peut utiliser la CA de contact de sa cible, quel que soit le nombre de facteurs de portée qui les séparent.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *coup au but* ; **Coût** 1 000 po

LUNETTE DE PERCEPTION DE L'INVISIBLE

Aura divination, modérée ; NLS 8

Emplacement aucun (voir plus bas) ; **Prix** 18 000 po ; **Poids** 1/2 kg

DESCRIPTION

On peut attacher cette lunette à une arme à feu à deux mains. Lorsque c'est fait, la lunette fait partie de l'arme, mais il est possible de l'enlever par une action complexe. L'utilisateur de l'arme à feu peut choisir d'employer une action complexe pour effectuer un tir avec l'arme en question et ignorer l'invisibilité de sa cible. Il est impossible d'utiliser la lunette seule pour détecter ou localiser des créatures invisibles : celle-ci permet seulement de les cibler avec l'arme à feu.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; **Coût** 9 000 po

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Auteurs : Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, basé sur le travail de E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Pathfinder JdR Manuel des joueurs © 2011, Paizo Publishing, LLC; Auteurs : Jason Bulmahn, basé sur le travail de Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams.

Playtest de L’art de la guerre. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Auteurs : Jason Bulmahn et Stephen Radney-MacFarland.