

Les Chroniques de forge Pierre

Les armes à feu dans les Mers Sylmassiniennes

Un prêtre du Phénix
un peu vindicatif

Pour rendre plus intéressantes les armes à feu dans les chroniques de Forge Pierre, je vous propose tout un système de règles avec l'implication des ressources arkaniques. À utiliser avec parcimonie. Et merci de me remonter tout problème ou idée.

Les armes à feu dans les mers sylmassiniennes

Depuis le début de la révolution industrialo-magique et le commerce avec l'archipel arkanique, l'usage de la poudre noire s'est de plus en plus répandu, donnant naissance aux armes à feu.



Pistolet à silex



	Poids	Dégâts	Prix	Propriétés
Pistolet	1,5 kg	1d10 perforant	250 ro	Munition (portée 6/18) rechargement +1d8 de dégâts en cas de critique en plus du doublement du d10.
Arquebuse	4 kg	1d12 perforant	400 ro	Munition (portée 20/60) rechargement +1d8 de dégâts en cas de critique en plus du doublement du d12.
Mousquet	5 kg	2d8 perforant	500 ro	Munition (portée 15/45) rechargement +1d10 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des 2d8.
Tromblon	6 kg	3d6 perforant	300 ro	Munition (portée 10/15) rechargement x2 Peut toucher deux cibles à moins de 2 m. l'une de l'autre. +2d6 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des 3d6.

Sur un échec critique (1) l'arme à feu est inutilisable et provoque 1d10 dégâts de feu au tireur. Il faut réussir un jet d'artisanat pour la réparer et un atelier bien équipé.

**Mousquet
standart**





**Pistolet à
Ambre mécanique**

Pour l'usage de ces armes, certains mécaforgerons ont commencé à développer une utilisation particulière des ressources arkaniques dans la confection de poudre ou de munition, ce qui a rendu ces armes bien plus meurtrières, mais aussi beaucoup plus coûteuses à l'usage.

Munition arkanique :

Les balles de plomb peuvent être enchantées pour être +1, +2 ou +3 au touché et dégâts et avoir un pouvoir particulier. On peut les récupérer dans les corps de ses adversaires après le combat avec un peu de temps. Mais les pouvoirs additionnels de ressources arkaniques ont disparu.

Poudre noire alchimique : une préparation spéciale qui permet d'ajouter 3 dégâts au projectile. Il faut compter 100 ro pour un sac permettant 10 recharges d'arme à feu.

Munition d'Éther Spectral : +1 au touché et aux dégâts, paralyse pendant 1d4 round ou 1d8 round une créature artificielle. Une dose de pierre d'éther esprit permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de la pierre d'éther esprit pour utiliser sur une balle et la tirer.

Munition Tellura-absorbante : ignore toute immunité. Une dose de fluide d'aura tellurique permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise du fluide de l'aura tellurique pour enchanter une balle et la tirer.

Munition d'Ambre Cinétique : +1 au touché et dégât, la cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être à terre. Une dose d'ambre mécanique permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de l'ambre mécanique pour enchanter une balle et la tirer.

Munition d'Ombre murmurante : +1 au touché et dégât et la cible est en désavantage pendant 1d4 round à ses prochaines attaques. Une dose d'épice d'ombre permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de l'épice d'ombre pour enchanter une balle et la tirer.

Munition élémentaire arkanique : ajoute 2d6 de dégâts sur une cible touchée par une balle imprégnée d'une ressource arkanique. La nature des dégâts dépende de la ressource, foudre pour l'éther esprit, feu pour l'ambre mécanique, glace pour l'aura tellurique et poison pour l'épice d'ombre. Une dose de ressource arkanique permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de la ressource pour enchanter une balle et la tirer.



**Arquebuse
Némédritique**

Fusil à éther esprit

Option : si l'on possède plusieurs dons de maîtrise de ressources arkaniques, on peut cumuler les pouvoirs sur les munitions.

Sur un échec critique (1) les dégâts reçus par le tireur double dans le cas d'utilisation de munitions à base de ressources arkaniques.

Certains mécaforgerons ont créé des armes magiques à feu.

Arme à feu magique :

Les armes à feu peuvent être +1, +2 ou +3 et avoir un pouvoir particulier.

Pistolet d'ambre mécanique : permet de recharger par une action bonus.

Arquebuse d'Ether-leger : contient une chambre de pierre d'éther esprit stabilisée. L'utilisateur peut ignorer la gravité pour le tir (pas de désavantage à longue portée).

Mousquet à Ambre Cinétique : critique sur 18-20. Lors d'un critique, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 m. et se retrouver à terre.

Tromblon de Bris-Golem : double les dégâts contre des créatures artificielles.

Arquebuse Némédritique :

ignore les bonus à la CA provenant de la magie.

Fusil à éther esprit : grâce à l'ampoule d'éther qui l'anime, cette arquebuse a une portée de 120 mètres sans désavantage. Il ajoute 2d8 de dégâts de précision. Se recharge avec une action bonus.

Mousquet d'ombre : peut tirer à travers 50 centimètres de matières sauf le plomb.

Lunette de visée arkanique : avantage aux jets d'attaque contre des cibles immobiles.

Revolver arkanique : ne nécessite pas de rechargement pendant 6 tirs, technologie très rare et instable. Se bloque et provoque 1d10 dégâts de feu au tireur sur un échec critique (1). Il faut plusieurs heures à un spécialiste pour le réparer.

Pistolet +3

Coin du meneur (interdit aux PJ)

Suivant l'ambiance que vous voulez donner à votre campagne, vous pouvez remplacer les pistolets simples que beaucoup d'adversaires ont par des armes chargés avec une des ressources arkaniques au début de la campagne. À partir du livre deux, vous pouvez mettre entre les mains des pistolets à silex magique ou des mousquets, etc., dont les adversaires se servent au premier round. Bien plus pratique que de sortir un arc. Cela permettra aux aventuriers d'être lentement équipés.

**Pistolet à silex magique
à double canon**

