**Tir en rafale**

Voici différentes propositions.

Il y a forcément du **recul**. Ca signifie que les trois premières balles sont groupées, mais qu'après le canon monte et que les autres balles partent complètement à côté de la cible.  
Quand un PJ tire en rafale, il me dit combien il met de balle en sachant que seules les trois premières toucheront la cible s’il réussit son jet.

**Exemple** : un PJ a 60% et tire avec un AK47. Il réussi son jet, il y a trois balle dans le monstre tentaculaire pas une de plus.  
NOTE : On exagère beaucoup le recul de ces armes, en particulier les armes modernes. Je veux bien croire que la Thomson des années 20 "secouait" plus, mais de là à arroser les copains !

C'est **dangereux** alors : le joueur fait régulièrement des jets de mitraillette. Des qu'il en rate un, il prend le recul et tire n'importe où. A ce moment, le MJ évalue qui ou quoi se trouve a proximité de la cible, et les classe par ordre préférentiel.  
Ensuite, il fait un jet de chance pour tous les gus concernes, et le premier qu'a pas de chance (si il y en a un) et ben il morfle aussi.

En dessous d'une **connaissance correcte** (arme déjà utilisée à plusieurs reprises ou % de base de moins de 30%), le tireur contrôle mal le timing de la pression sur la queue de détente (en rafale libre, of course) : dans ce cas lui faire lancer 1DN où N est égal au nombre de balles qu'il voulait tirer + 50%, arrondi supérieur.

**Exemple** pour un tir de 6 balles : 6+3=9 ; on prendra donc 1D10 pour voir combien de balles partiront effectivement.

Tir **au jugé** : divisez simplement par 2 le % de base (pas de bonus sur le nombre de balles tirées) et faites un jet par balle tirée.  
  
Pour la **première balle** de la rafale le gus utilise son % normal, mais après je réduis les chances de 10% par balle, ce qui représente en fait le recul de l'arme, parce que quand on tire en rafale on met généralement la première ou on veut et le reste part dans le décor. Ca réduit nettement les chances de voir des PJS se balader avec des miniguns, ou bien en une rafale descendre nos chers profonds adorées. Cependant, enlever 10% dès le deuxième coup, c'est peut-être un peu dur, non ?

**Simple & efficace** : pour une rafale de N balles, comp+N% (max=95%), 1dN balles touchent leur cible (avec N fonction de l'arme utilisée, of course... en générale pas plus de N=20). Avec jets de chance pour les cibles à proximité si jet manqué ou si le nb de balles touchant leur cible est vraiment risible (idem pour les fumbles).  
  
**Chance de toucher** : +1% par balles tirées. Et :

|  |  |
| --- | --- |
| Nb de balles tirées | Balles qui touchent |
| 2 | 1D2 |
| 3 à 4 | 1D3 |
| 5 à 8 | 1D4 |
| 9 à 16 | 1D6 |
| 17 à 32 | 1D8 |
| 33 à 64 | 1D10 |

**Question de calibre**

**Pouvoir d'arrêt** : Quand on prend une balle : jet sous (max. PV + PV après blessure - dégâts)\*5. Temps d'évanouissement si raté : 100-% ci-dessus en rounds jusqu'à premiers soins ou autre.

**Cadence de tir**: On tire à DEX puis à DEX – (DEX/cadence). Si cadence de ½, il tire tous les 2 rounds à DEX/2.

**Force** : Si <7 alors -1, si >15 alors +1.

**Précision** : Ce % est lié à l'arme et non au type (pistolet, fusil,...) et progresse avec.

**Portée** : Pour le pompe, 0-½ ? \*4, ½-1 ? \*2, 2-4 ? /2, 4-5 ? /4.

**Enrayement** Jet en mécanique ou DEX\*2 chaque round ou passer 5 rounds pour réussir.

**Accident** : S'il y a une balle dans le chargeur, jet de chance s'il est bousculé.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pistolet | Dissimulation | Précision |
| Calibre 22 (rev. / auto) | POU\*5+TAI | +10/+5 |
| Calibre 32 | POU\*4+TAI | +5/0 |
| Calibre 9 mm ou 38 | POU\*3+TAI | 0/-5 |
| Calibre 45 | POU\*2+TAI | -5/-10 |
| Pompe | . | . |
| Calibre 20 ou 12 (dbl. / pmp) | INT | 0/-5 |
| Canon scié | POU+INT | +10 |
| Tromblon | INT | -10 |
| Mitraillette | . | . |
| Thompson | imp. | +5 |
| Fusil | . | . |
| Calibre 22 | imp. | +5 |
| Calibre 30-06 | imp. | 0 |