



Dommmages des Armes à feu



samedi 30 juillet 2005, par [John Doe](#)

De plus, il n'était pas rare que des tirs bien ajusté dans les parties sensibles (tête ou torse) fassent des dommages ridicules, ce qui avait tendance à frustrer mes joueurs (et moi aussi, en fait).

Etant baigné dans les westerns où une balle suffit pour tuer un méchant, privilégiant le roleplay aux combats qui s'éternisent, j'ai décidé de changer deux ou trois petites choses :

Tout d'abord, les dommages des armes à feu ont été modifiés.

Les D4 passent en D6.

Les D6 passent en D8.

Ceci s'applique pour les revolvers, les derringers, les pepperboxes et le seul fusil faisant 3D6 de dommages.

Ceci ne s'applique pas aux shotguns et à toutes les armes qui tirent de la grenaille.

Ainsi, le plus puissant des revolvers fait 3d8 tandis que le moins puissant des fusils fait 4d8 (j'exclue volontairement le Lemat Carbine, qui tient plus de la 4.5 à air comprimé (et qui passe à 3D8, lui aussi)). De plus les fusils gardent un Range Increment 2 fois plus élevé que celui des revolvers.

Pour un même calibre, les fusils ont au moins 1D de plus de dommage, quand ce n'est pas un degré de plus.

Ces modifications restent raisonnables et

laissent un avantage non négligeable aux fusils tout en rendant les revolvers un peu plus mortels. La différence est subtile mais l'effet sur les joueurs est garanti. Les combats deviennent plus rapides, plus dynamiques et beaucoup plus intéressants car la recherche d'une couverture devient tout d'un coup une priorité.

Les dommages sont également modifiés par le calibre. Il s'agit ici d'une modification mineure et encore au stade expérimental. Ces bonus s'ajoutent au total des dommages et non à chaque dé. (ajout modeste)

Revolvers, derringers et pepperboxes

| Calibre & Type | Dommages | Calibre & Type | Dommages | Calibre & Type | Dommages |
|----------------|----------|----------------|----------|-----------------|----------|
| .50 c&b | 3d8+2 | .41 std | 2d8+2 | .31 c&b MCR std | 2d8 |
| .46 std | 3d8+1 | .38 c&b std | 2d8+1 | .30 std | 2d8 |
| .45 std | 3d8+1 | .36 c&b std | 2d8+1 | .22 std | 2d6 |
| .44 c&b std | 3d8 | .34 std | 2d8 | | |
| .44R spé | 3d8+1 | .32 std | 2d8 | | |
| .44-40 std | 3d8 | .32-20 std | 2d8 | | |



Rifles et carabines

| Calibre & Type | Dommages | Calibre & Type | Dommages | Calibre & Type | Dommages |
|----------------------|----------|------------------------|----------|---------------------|----------|
| .69 c&b colt paters. | 5d10 | .50 std | 4d10 | .44 std | 4d8 |
| .69 b&b std US | 4d8+4 | .50-70 std | 4d10 | .44-40 std | 4d8 |
| .60 std | 5d8+2 | .45 c&b std | 4d8+1 | .44 E spé très rare | 4d8 |
| .58 std | 5d8 | .45-70 std springfield | 5d8 | .42 c&b lemat | 3d8+1 |
| .57 std | 5d8 | .45-70 std hotchkiss | 4d8+1 | .41 c&b volcanic | 4d8 |
| .56 c&b | 5d8 | .45-47 std | 4d8+1 | .38 c&b volcanic | 3d8 |
| .56-50 std | 4d8+2 | | | | |
| .52 c&b | 4d8+1 | | | | |

c&b : existe en version cap & ball

b&b : existe en version buck & ball

MRC : existe en version MRC

std : existe en version metallic cartridge standard.

spé : munition unique spéciale (se référer à law dogs)

Un personnage désirant modifier une arme utilisant des munitions c&b en metallic cartridge [Law dogs, page 70] ne peut le faire que si ce type de munition existe en version metallic cartridge. (indiqué std dans la colonne Calibre)