

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Pistolier

Table des matières

<u>Pistolier</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les exploits de pistolier</u>	4
<u>Les archétypes de pistolier</u>	6
Armure-pistolet	6
Maître du mousquet	6
Mystérieux voyageur	6
Pistolero	7
<u>Armes à feu</u>	8
Les armes à feu dans une campagne	8
Les règles des armes à feu	8



Pistolier

Pour certains rebelles, les batailles ne font pas le même bruit que pour un guerrier classique. Le fracas de l'acier et les crépitements d'énergie magiques sont noyés sous le tonnerre des coups de feu qui sont autant de roulements de tambours pour le pistolier. Les pistoliers sont des gens téméraires et mystérieux et beaucoup révèrent les secrets de la poudre noire comme un magicien vénère son grimoire, mais ils savent aussi que les mystères des armes à feu ne resteront pas éternellement un secret. Les armes à feu actuelles sont simples et manquent de précision, ce sont même des objets dangereux mais c'est une technologie en pleine évolution qui gagnera en puissance quand elle fusionnera pleinement avec la magie.

Descriptif de la classe

Alignement. tous.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe. Voici les compétences de la classe de pistolier : 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).

Points de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Les pistoliers sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de guerre ainsi qu'à celui des armes à feu. Ils sont aussi formés au port des armures légères.

Armurier. Au niveau 1, le pistolier obtient l'une des armes à feu suivantes : le tromblon, le mousquet ou le pistolet. Cette arme est usée et il est le seul à savoir l'utiliser correctement, les autres créatures la traitent comme un objet brisé. Si l'arme est réellement brisée, elle ne fonctionne absolument pas entre les mains d'un autre que son propriétaire. Cette première arme ne vaut rien (juste 4d10 po à la revente). Le pistolier gagne Création d'armes à feu comme don supplémentaire.

Audace (Ext).

Acte téméraire : Cette méthode permet de regagner des points d'audace mais elle fait appel au discernement du MJ et reste donc une règle optionnelle.

À chaque fois que le pistolier accomplit un acte téméraire, il récupère de l'audace. C'est une action risquée et théâtrale et, pour la tenter, le pistolier doit avoir des tripes car il a peu de chances de succès. S'il réussit, il récupère 1 point d'audace. Le joueur devrait demander à son MJ si ce qu'il s'apprête à faire est bien un acte téméraire. La décision finale revient au MJ et il peut accorder des points d'audace pour un acte téméraire, même si le PJ n'a pas demandé au préalable si son acte était bien téméraire.

Un pistolier devient célèbre grâce à ses exploits téméraires. Certaines disent suivre la voie mystique du pistolet mais, vu la nature instable des armes à feu, il est plus probable qu'elles éliminent

Rôle. Les pistoliers forment une artillerie bruyante que l'on trouve généralement au plus fort des combats. Courageux, rusés et souvent inconscients, ils se placent souvent très près de leurs ennemis, en brandissant leurs armes luisantes, pour faucher leurs rangs et les démoraliser. Certains sont passés maîtres dans l'art de tuer de loin et ils éliminent leurs adversaires à distance grâce à des armes aussi étranges que merveilleuses.

Voir aussi les exploits du pistolier.

Voir les archétypes du pistolier. Armure-pistolet (UC) / Maître du mousquet (UC) / Mystérieux voyageur (UC) / Pistolero (UC)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Armurier, audace, exploit
2	+2	+3	+3	+0	Dérobade +1
3	+3	+3	+3	+1	Exploit
4	+4	+4	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+4	+4	+1	Entraînement aux armes à feu
6	+6/+1	+5	+5	+2	Dérobade +2
7	+7/+2	+5	+5	+2	Exploit
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	Dérobade +3
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Exploit
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	+5	Dérobade +4
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Exploit
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	Dérobade +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Exploit
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Audace absolue, Don supplémentaire

simplement les imprudents et les malchanceux. Tous les pistoliers possèdent ce que l'on appelle l'audace. En termes de jeu, il s'agit d'une mesure variable qui estime le nombre d'actions d'éclat que le pistolier peut accomplir au combat. Chaque jour, il obtient un nombre de points d'audace égal à son modificateur de Sagesse (1 au minimum). L'audace augmente ou décroît au fil de la journée mais elle ne dépasse généralement pas le modificateur de Sagesse (1 au minimum). Certains dons et objets magiques influent sur ce maximum. Le pistolier doit dépenser de l'audace pour accomplir ses exploits (voir plus bas) et il en récupère comme suit.

Coup critique avec une arme à feu : À chaque fois que le pistolier confirme un coup critique avec une arme à feu en plein combat, il regagne 1 point d'audace. Si le pistolier confirme un coup critique sur une créature sans défense, ignorante du danger ou sur une dont le total de DV est inférieur à la moitié du niveau du pistolier, il ne récupère pas d'audace.

Coup de grâce avec une arme à feu : Quand le pistolier réduit une créature à 0 point de vie ou moins avec une arme à feu et en plein combat, il regagne 1 point d'audace. Il n'en récupère aucun s'il détruit un objet abandonné, s'il réduit une créature sans défense ou inconsciente du danger à 0 point de vie ou s'il en fait passer une qui possède un nombre de DV inférieur à la moitié de son niveau en dessous de 0 point de vie.

Exploits. Les pistoliers dépensent des points d'audace pour accomplir des exploits. Ces derniers leur octroient des bonus ou des effets momentanés, mais certains durent plus longtemps et

d'autres restent actifs tant que le pistolier possède au moins 1 point d'audace. Voici la liste des exploits de base. Le pistolier peut seulement accomplir des exploits de son niveau ou moins. Sauf indication contraire, il peut réaliser le même exploit à plusieurs reprises, tant qu'il possède assez d'audace pour cela.

Voir la liste des exploits.

Dérobade (Ext). À partir du niveau 2, le pistolier gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA, à condition qu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout. S'il perd son bonus de Dextérité à la CA, il perd également ce bonus d'esquive. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 20).

Don supplémentaire. Au niveau 4 puis tous les quatre niveaux, le pistolier gagne un don supplémentaire, en plus de ceux qu'il obtient normalement. Il doit les choisir parmi les dons de combat ou d'audace.

Entraînement aux armes à feu (Ext). À partir du niveau 5, le pistolier choisit un type d'arme à feu (comme la hache mousquet, le tromblon, le mousquet ou le pistolet). Quand il utilise une arme à feu de ce type, il ajoute son modificateur de Dextérité aux jets de dégâts. De plus, quand son arme fait long feu, sa valeur de long feu augmente de 2 au lieu de 4. Par la suite, tous les quatre niveaux (9, 13 et 17), le pistolier choisit un nouveau type d'arme à laquelle il ajoute ce bonus.

Audace absolue (Ext). Au niveau 20, le pistolier choisit deux exploits auxquels il a accès et qui exigent des points d'audace. Il dépense 1 point de moins pour les accomplir (avec un minimum de 0). S'il pouvait accomplir cet exploit tant qu'il lui restait au moins 1 point d'audace, il peut maintenant le faire même s'il n'en a plus.

Les exploits de pistolier

Les pistoliers dépensent des points d'audace pour accomplir des exploits.

Ces derniers leur octroient des bonus ou des effets momentanés, mais certains durent plus longtemps et d'autres restent actifs tant que le pistolier possède au moins 1 point d'audace. Voici la liste des exploits de base.

Le pistolier peut seulement accomplir des exploits de son niveau ou moins. Sauf indication contraire, il peut réaliser le même exploit à plusieurs reprises, tant qu'il possède assez d'audace pour cela.

Bout portant (Ext). Au niveau 1, le pistolier peut faire une attaque de contact au lieu d'une attaque normale quand il tire sur une cible située au-delà du premier facteur de portée de son arme à feu. Cet exploit lui coûte 1 point d'audace par facteur de portée au-delà du premier. Lorsque le pistolier accomplit cet exploit, il subit toujours un malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Esquive du pistolier (Ext). Au niveau 1, le pistolier devient étrangement doué pour éviter les attaques à distance. Quand il est victime d'une telle attaque, il peut dépenser 1 point d'audace pour se déplacer de 1,50 m (1 c) par une action immédiate. Il gagne alors un bonus de +2 à la CA contre l'attaque qui a déclenché ce pouvoir. Il ne peut pas accomplir cet exploit s'il porte plus qu'une armure légère ou intermédiaire et une charge légère.

Nettoyage rapide (Ext). Au niveau 1, par une action simple, le pistolier peut débarrasser une arme à feu de la condition brisée si elle est due à un long feu. Le pistolier doit avoir au moins 1 point d'audace pour réussir cet exploit. S'il dépense 1 point pour l'accomplir, il peut nettoyer son arme par une action de mouvement au lieu d'une action simple.

Coup de crosse (Ext). Au niveau 3, le pistolier peut, par une action simple, faire une attaque surprise au corps à corps avec la crosse de son arme à feu. On considère alors qu'il sait manier l'arme à feu comme une arme de corps à corps et il gagne un bonus aux jets d'attaque et de dégâts égal au bonus d'altération de l'arme. La crosse inflige des dégâts contondants en fonction de sa taille. Les armes à feu à une main infligent 1d6 points de dégâts (1d4 si elles se trouvent entre les mains d'une créature P) et celles à deux mains 1d10 (1d8 pour une créature P). Quelle que soit la taille du propriétaire de l'arme, elle a un multiplicateur de critique de 20/×2. Si le pistolier réussit son attaque, il a droit de faire un test de manoeuvre offensive pour faire tomber son adversaire. Cet exploit coûte 1 point d'audace.

Initiative du pistolier (Ext). Au niveau 3, tant que le pistolier a au moins 1 point d'audace, il gagne les avantages suivants : un bonus de +2 aux tests d'initiative et, s'il dispose du don Arme en main, qu'il a les mains libres et que l'arme n'est pas dissimulée, il peut sortir une unique arme à feu lors du test d'initiative.

Tir utilitaire (Ext). Au niveau 3, si le pistolier possède au moins 1 point d'audace, il peut faire un tir utilitaire tiré de la liste qui suit. Chaque tir utilitaire s'applique à une unique attaque qui s'effectue avec une arme à feu. Le pistolier doit préciser le type de tir qu'il utilise avant de tirer.

- **Cautérisation :** Le pistolier tire une fois avant de presser le canon brûlant de son arme contre lui ou contre une créature adjacente pour cautériser une blessure. Au lieu d'infliger des points de

exploits de pistolier					
Nom	Niv	Nom	Niv	Nom	Niv
Bout portant	1	Esquive du pistolier	1	Nettoyage rapide	1
Coup de crosse	3	Initiative du pistolier	3	Tir utilitaire	3
Cibler	7	Tir déroutant	7	Tir mortel	7
Blessure hémorragique	11	Expert en rechargement	11	Rechargement éclair	11
Chance du tireur	15	Insaisissable	15	Tir menaçant	15
Tir étourdissant	19	Tir Fatal	19	Feinter la faucheuse	19

dégâts, le tir met fin à un saignement sur la cible. Le pistolier n'a pas besoin de faire de jet d'attaque pour accomplir cet exploit, il tire en l'air (ce qui consomme tout de même des munitions).

- **Déplacer un objet abandonné :** Le pistolier fait un test d'attaque contre un objet abandonné de taille TP ou moins, situé à moins d'un facteur de portée. Un objet TP a une CA de 5, un objet Min de 7 et un objet Infime de 11. Si le pistolier touche sa cible, il ne l'endommage pas, il la déplace à un maximum de 4,50 m (3 c) de sa position d'origine. Si le pistolier rate son jet d'attaque, il abîme l'objet normalement.

- **Faire sauter la serrure :** Le pistolier fait un jet d'attaque contre une serrure située à moins d'un facteur de portée. Une serrure Minuscule a généralement une CA de 7, les plus grosses une CA moindre. La serrure gagne un bonus à la CA contre l'attaque du pistolier en fonction de sa qualité. Une serrure simple a un bonus de +10, une serrure ordinaire un bonus de +15, une bonne serrure un bonus de +20 et une serrure de qualité supérieure un bonus de +30. Un *verrou du mage* donne un bonus de +10 à la CA contre ce type d'attaque. Si le pistolier touche, la serrure est détruite et on peut ouvrir l'objet comme s'il n'avait pas été verrouillé. En cas d'échec, la serrure est détruite mais l'objet est coincé et toujours considéré comme verrouillé. On peut toujours l'ouvrir en refaisant cet exploit et en le réussissant, en faisant un test de Sabotage ou avec un test de casser. Le DD des deux tests augmente de 10 après l'échec. Les clés, les combinaisons et autres méthodes de déverrouillage mécanique ne fonctionnent plus mais un sort de *déblocage* permet encore d'ouvrir l'objet. Le créateur du *verrou du mage* peut toujours ignorer la fermeture magique.

Cibler (Ext). À partir du niveau 7, le pistolier peut utiliser une action complexe pour faire une unique attaque avec son arme à feu en visant une partie précise de sa cible. Si la créature visée est dépourvue d'une des parties anatomiques données dans la liste suivante, le pistolier ne peut pas viser cette partie de corps. Cet exploit coûte 1 point d'audace, quelle que soit la partie visée. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont aussi contre cet exploit.

- **Ailes :** Si le pistolier touche sa cible, elle reçoit des dégâts normaux et doit réussir un test de Vol DD 20 ou faire une chute de 6 m (4 c).

- **Bras :** Si le pistolier touche sa cible, elle ne subit pas de dégâts mais elle lâche un objet choisi par le pistolier, même s'il est tenu à deux mains. Un objet attaché à un gantelet ne tombe pas même si le pistolier touche le bras.

- **Jambes :** Si le pistolier touche sa cible, elle subit des dégâts normaux et tombe. Les créatures qui possèdent quatre jambes ou plus ou qui sont immunisées contre les attaques de croc-en-jambe sont immunisées contre cet effet.

- **Tête :** Si le pistolier touche sa cible, elle subit des dégâts normaux et elle est confuse pendant 1 round. C'est un effet mental.

- **Torse :** Si le pistolier vise le torse, il menace une zone de critique de 19-20.

Tir déroutant (Ext). Au niveau 7, un pistolier qui possède au moins 1 point d'audace peut utiliser une action simple pour rater volontairement une créature qu'il est à même de toucher avec son arme à feu. Sa cible est alors prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Tir mortel (Ext). Au niveau 7, par une action complexe, le pistolier peut prendre le temps de viser soigneusement et rassembler le potentiel de toutes ses attaques dans un seul tir mortel. Il tire alors sur une cible unique et fait autant de jets d'attaque que son bonus de base à l'attaque le lui permet. Les jets se font du bonus d'attaque le plus élevé au plus bas, comme si le pistolier faisait une attaque à outrance. Si un des jets lui permet de toucher la cible, on considère que son unique tir a touché. À chaque fois qu'il réussit une attaque de plus, il augmente les dégâts du tir d'un montant égal au dé de dégâts de base de l'arme. Par exemple, si un pistolier de niveau 7 fait un tir mortel au mousquet et touche avec ses deux attaques, il inflige 2d12 points de dégâts au lieu de 1d12. Les dégâts de précision et les dégâts supplémentaires des aptitudes spéciales des armes (comme une arme de feu) viennent s'ajouter en tant que modificateurs de dégâts, cet exploit ne les augmente pas. Si le pistolier fait un ou plusieurs coups critiques, il les confirme une seule fois, en utilisant son meilleur bonus de base à l'attaque -5. Ce malus est réduit de -1 pour chaque critique en cours au-delà du premier (avec un minimum de 0). Lors d'un tir mortel, le pistolier fait long feu uniquement si toutes ses attaques font long feu. Il ne peut pas accomplir cet exploit avec un tromblon ou une autre arme à dispersion quand il attaque des créatures situées dans un cône. Le pistolier doit dépenser 1 point d'audace pour réaliser cet exploit.

Blessure hémorragique (Ext). Au niveau 11, quand le pistolier touche une créature vivante avec une arme à feu, il peut dépenser 1 point d'audace par une action libre pour infliger des dégâts de saignement supplémentaires. Le montant de dégâts du saignement est égal au modificateur de Dextérité du pistolier. Sinon, il peut dépenser 2 points d'audace pour infliger 1 point de saignement d'affaiblissement de Force, de Dextérité ou de Constitution (au choix du pistolier). Les créatures immunisées contre les attaques sournoises sont également immunisées contre ces dégâts de saignement.

Expert en rechargement (Ext). Au niveau 11, quand le pistolier fait long feu avec un pistolet brisé, il peut dépenser 1 point d'audace pour l'empêcher d'exploser, même si cela ne le répare pas pour autant.

Rechargement éclair (Ext). Au niveau 11, tant que le pistolier a au moins 1 point d'audace, il peut recharger le barillet d'une arme à feu à une ou deux mains par une action rapide, une fois par round. S'il dispose du don Rechargement rapide ou s'il utilise des cartouches alchimiques (ou les deux), il peut recharger le barillet par une action libre une fois par round. De plus, quand il réalise cet exploit, il ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Chance du tireur (Ext). Au niveau 15, le pistolier peut dépenser des points d'audace pour refaire un jet de sauvegarde ou un test de compétence : 1 point pour un jet de sauvegarde et 2 pour un test de compétence. Le pistolier doit conserver le résultat du second jet, même s'il est pire. Le pistolier ne peut pas utiliser l'audace absolue, l'Exploit signé ni aucun autre effet qui vise à réduire le montant d'audace pour diminuer le coût de cet exploit.

Insaisissable (Ext). Au niveau 15, tant que le pistolier a au moins 1 point d'audace, il bénéficie de l'esquive totale, instinctive et instinctive supérieure du roublard. Pour l'esquive instinctive supérieure, il utilise ses niveaux de pistoliers comme niveaux de roublard.

Tir menaçant (Ext)

Au niveau 15, le pistolier peut dépenser 1 point d'audace pour tirer en l'air. Toutes les créatures situées à moins de 9 m (6 c) sont victimes d'un sort de *terreur*. Le DD de l'effet est de $10 + 1/2$ niveau du pistolier + modificateur de Sagesse du pistolier.

Tir étourdissant (Ext). Au niveau 19, quand un pistolier touche une créature, il peut dépenser 2 points d'audace pour tenter de l'étourdir pendant 1 round. La créature doit faire un jet de Vigueur (DD = $10 + 1/2$ niveau du pistolier + modificateur de Sagesse du pistolier). Si elle échoue, elle est étourdie pour 1 round. Les créatures immunisées contre les coups critiques sont aussi immunisées contre cet effet.

Tir fatal (Ext). Au niveau 19, quand le pistolier réussit un coup critique, il peut dépenser 1 point d'audace. Il inflige alors des dégâts normaux mais la cible doit faire un jet de Vigueur avec un DD égal à $10 + 1/2$ niveau du pistolier + modificateur de Dextérité du pistolier. Si elle rate son jet, elle meurt. C'est une attaque de mort. Quand le pistolier accomplit cet exploit, il ne récupère pas d'audace pour avoir confirmé un coup critique ni achevé un ennemi.

Feinter la faucheuse (Ext). Au niveau 19, quand le pistolier tombe à 0 point de vie ou moins, il peut dépenser tous les points d'audace qui lui restent (1 au minimum) pour passer à seulement 1 point de vie au lieu de 0.

Les archétypes de pistolier

Armure-pistolet

D'habitude, les pistoliers n'utilisent pas d'armures lourdes mais certains les modifient pour se protéger contre les armes traditionnelles et les coups de feu. Ils s'avancent sur le champ de bataille dans le flamboiement de leurs pistolets et mitraillent leurs adversaires, à l'abri dans leur solide coquille protectrice.

Armes et armure. Une armure-pistolet est formée au port de toutes les armures et au maniement de tous les boucliers, y compris les pavois.

Exploits. Une armure-pistolet échange deux exploits contre les suivants. Leur description indique ceux qu'ils remplacent.

- **Résolution de l'armure-pistolet (Ext)** Au niveau 1, l'armure-pistolet ignore le pire des attaques. Quand elle porte une armure lourde ou intermédiaire et qu'elle est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, elle peut dépenser 1 point d'audace, par une action immédiate, pour tenter d'annuler les dégâts supplémentaires. Au niveau 1, elle a 25% de chances d'y parvenir, au niveau 10 : 50% et au niveau 15 : 75%. Ce pouvoir ne se cumule pas avec les propriétés d'une armure de défense mais il fonctionne en même temps qu'elles ou que des effets similaires, ce qui veut dire que si l'armure n'a pas annulé les dégâts supplémentaires, l'armure-pistolet peut se servir de ce pouvoir. Ce pouvoir remplace l'exploit esquive du pistolier.

- **Résilience de l'armure-pistolet (Ext)** Au niveau 15, quand l'armure-pistolet possède encore au moins 1 point d'audace et réussit un jet de Vigueur contre une attaque qui inflige 1/2 dégâts ou a un effet partiel en cas de jet de sauvegarde réussi, elle ne subit pas de dégâts et évite l'effet. De plus, elle gagne un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur et les effets mentaux. Ce pouvoir remplace l'insaisissable

Parer les balles (Ext). L'armure-pistolet excelle dans l'art de modifier son armure et de l'utiliser pour arrêter les attaques des armes à feu. À partir du niveau 2, une armure-pistolet qui porte une armure lourde ou intermédiaire obtient un bonus de parade contre les armes à feu (autres que les armes de siège) ou les armes à aspersions (y compris les bombes de l'alchimiste. Ce bonus est égal à 1/2 bonus de l'armure + bonus d'altération de celle-ci (le cas échéant). Ce pouvoir n'affecte pas les sorts, les pouvoirs magiques ni les pouvoirs surnaturels qui nécessitent une attaque de contact. Ce pouvoir remplace agilité.

Entraînement aux armures (Ext) Au niveau 4, l'armure-pistolet apprend à augmenter sa maniabilité quand elle porte une armure. Dans ce cas, son malus d'armure diminue de 1 (avec un minimum de 0) et son bonus de Dextérité maximal augmente de 1. Ensuite, tous les quatre niveaux (8, 12 et 16) le bonus augmente de 1, avec un maximum de -4 au malus d'armure et de +4 au bonus de Dextérité autorisé. Ce pouvoir se cumule avec le pouvoir de classe de guerrier du même nom. Si le pistolier possède les deux, il choisit le plus avantageux. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de pistolier de niveau 4 et de tous les quatre niveaux qui suivent.

Maître du mousquet

Les pistolets et autres armes à feu à une main sont assez faciles à cacher et se dégagent rapidement. De plus, elles font assez de dégâts pour régler la plupart des problèmes. Pourtant, certains pistoliers préfèrent un peu plus de puissance de feu et une plus longue portée. Ce sont les maîtres du mousquet. Les meilleurs

d'entre eux peuvent recharger à une vitesse époustouflante, au point de faire honte aux autres pistoliers.

Armes et armures. Le maître du mousquet est juste formé au maniement des armes à feu à deux mains. Il doit prendre le don Maniement des armes exotiques (armes à feu) pour utiliser les armes à feu à une main et les armes à feu de siège.

Armurier. Le maître du mousquet doit prendre un mousquet quand il choisit son arme à feu rudimentaire au niveau 1.

Exploits. Le maître du mousquet échange deux exploits contre les suivants.

- **Visée stable (Ext)** Au niveau 1, tant que le maître du mousquet a au moins 1 point d'audace, il peut faire une action de mouvement pour augmenter la précision des armes à feu à deux mains. Dans ce cas, il augmente le facteur de portée de l'arme de 3 m (2 c). Cette augmentation se cumule avec tous les autres pouvoirs qui augmentent la portée. Cet exploit remplace l'esquive du pistolier.

- **Mousquet rapide (Ext)** Au niveau 3, tant que le maître du mousquet possède au moins 1 point d'audace, il peut recharger n'importe quelle arme à feu à deux mains comme si c'était une arme à une main. Cet exploit remplace tir utilitaire.

Rechargement rapide. Au niveau 1, le maître du mousquet gagne Rechargement rapide (mousquet) comme don supplémentaire.

Entraînement au mousquet (Ext). À partir du niveau 5, le maître du mousquet développe ses talents pour les armes à feu à deux mains. Il gagne un bonus aux jets de dégâts égal à son bonus de Dextérité et, quand il fait long feu avec une arme à deux mains, la valeur de long feu augmente de 2 et non de 4. Par la suite, le bonus aux jets de dégâts augmente de +1 tous les quatre niveaux (9, 13 et 17). Au niveau 13, le maître du mousquet ne fait plus jamais long feu avec une arme à deux mains. Ce pouvoir remplace Entraînement aux armes à feu 1, 2, 3 et 4.

Mystérieux voyageur

Pour contrôler les pouvoirs instables de leurs armes, les pistoliers font appel à un mélange de bon sens et de dextérité manuelle mais certains semblent accomplir les tâches qu'ils se sont fixées grâce à leur seule force de caractère et leur volonté de ne jamais abandonner. Ces mystérieux voyageurs utilisent leur personnalité pour continuer quand les choses se gâtent et quittent une région dès qu'ils ont atteint leur but. D'où leur nom.

Audace (Ext). Il ne faut pas prendre le mystérieux voyageur à la légère. Au lieu d'utiliser sa Sagesse pour déterminer le nombre de points d'audace dont il dispose chaque jour, il se sert de son Charisme. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme l'audace ordinaire du pistolier.

Exploits. Le mystérieux voyageur échange deux exploits contre les suivants.

- **Tir ajusté (Ext)** Au niveau 1, par une action rapide, le mystérieux voyageur peut dépenser 1 point d'audace pour gagner un bonus égal à son modificateur de Charisme (1 au minimum) aux jets de dégâts de toutes les attaques qu'il fait avec son arme à feu jusqu'à la fin de son prochain tour. Au niveau 7, quand il utilise le tir mortel, il multiplie ce bonus par le nombre d'attaques qu'il fait grâce à lui. Ce pouvoir remplace nettoyage rapide.

- **Tir égratigneur (Ext)** Au niveau 11, quand le mystérieux voyageur rate une attaque à l'arme à feu, il peut dépenser 1 point

d'audace pour infliger la moitié des dégâts qu'elle aurait faits si elle avait touché (il lance normalement les dés de dégâts). Il peut utiliser ce pouvoir et dépenser le point d'audace une fois qu'il a effectué son attaque. Cet exploit n'a aucun effet si le pistolier utilise le tir mortel. Il est impossible de réduire le coût en audace du pouvoir avec Exploit signé, audace absolue ou un effet similaire. Ce pouvoir remplace la blessure hémorragique.

Chanceux (Ext). À partir du niveau 2, le mystérieux voyageur bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de Volonté. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 20). Ce pouvoir remplace agilité.

Chance du voyageur (Ext). Chaque jour à partir du niveau 5, le mystérieux voyageur ignore un long feu un nombre de fois égal à son bonus de Charisme. Il peut utiliser ce pouvoir grâce à une action libre. Ce pouvoir remplace Entraînement aux armes à feu 1.

Pistolero

La plupart des pistoliers ont une arme de prédilection mais quelques rares individus se spécialisent uniquement dans les armes à une main. On les appelle les pistoleros. Ils ne sont pas aussi polyvalents que les autres et ne peuvent pas manier toutes les armes à feu avec une efficacité acceptable mais ce sont des surdoués des pistolets et autres armes similaires. Personne ne peut rivaliser avec leur talent pour les armes à une main et il est bien rare qu'ils fassent long feu.

Armes et armures. Le pistolero est seulement formé au maniement des armes à feu à une main. S'il veut utiliser une arme à feu à deux mains ou une arme à feu de siège, il doit prendre le don Maniement des armes exotiques (armes à feu).

Armurier. Le pistolero doit choisir un pistolet quand il reçoit son arme à feu rudimentaire au niveau 1.

Exploits. Le pistolero échange trois exploits contre les suivants.

- **Dangereusement proche (Ext)** Au niveau 1, quand le pistolero touche sa cible avec une arme à feu à une main qui ne fait pas de dégâts de dispersion, il peut dépenser 1 point d'audace pour infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires s'il touche. S'il rate son attaque, elle érafle quand même la cible et lui inflige la moitié des dégâts supplémentaires. Il inflige des dégâts de précision qui ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Ils passent à 2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 10, 4d6 au niveau 15 et 5d6 au niveau 20. Ces dégâts de précision se cumulent avec ceux des attaques sournoises et autres. Ce pouvoir remplace bout portant.

- **Bout portant (Ext)** Le pistolero obtient bout portant au niveau 7, alors qu'un pistolier ordinaire l'acquiert au niveau 1. Ce pouvoir remplace tir déroutant.

- **Tirs jumeaux renversants (Ext)** Au niveau 11, quand le pistolero touche une cible unique avec deux coups de feu ou plus au cours du même tour, il peut dépenser 1 point d'audace pour la faire tomber. Il peut utiliser le pouvoir après avoir réussi ses attaques. Cet exploit remplace blessure hémorragique.

Entraînement au pistolet (Ext). À partir du niveau 5, le pistolero devient de plus en plus doué avec les armes à feu à une main. Il gagne un bonus aux jets de dégâts égal à son bonus de Dextérité et, quand il fait long feu avec une arme à une main, la valeur de long feu augmente de 2 et non de 4. Par la suite, le bonus aux jets de dégâts augmente de +1 tous les quatre niveaux (9, 13 et 17). Au niveau 13, le pistolero ne fait plus jamais long feu avec une arme à une main. Ce pouvoir remplace Entraînement aux armes à feu 1, 2, 3 et 4.

Armes à feu

Les armes à feu dans une campagne

Les armes à feu et les pistolets n'ont pas forcément leur place dans toutes les campagnes et, même si vous êtes impatients de les intégrer dans la vôtre, vous devez décider de leur degré de rareté. Voici quelques exemples du degré de présence des armes à feu et des règles qui les gouvernent.

L'Univers de jeu officiel de Pathfinder utilise les règles des pistolets émergents et c'est également la catégorie par défaut pour déterminer la rareté des pistolets dans le supplément l'Art de la Guerre.

Pas de pistolets. Si vous ne voulez pas voir d'armes à feu dans vos campagnes, il vous suffit d'ignorer les règles qui suivent. Pathfinder JdR fonctionne très bien sans elles.

Des pistolets très rares. Les armes à feu rudimentaires sont rares, les armes à feu évoluées, la classe de pistoler, le don Pistoler amateur et les archétypes qui utilisent les armes à feu n'existent pas. Les armes à feu sont considérées comme des objets magiques (des objets mystérieux qui suscitent l'émerveillement) et non comme des objets que l'on peut produire à la chaîne. Peu de gens connaissent les étranges secrets qui permettent de créer une arme à feu et seuls les PNJ peuvent obtenir le don Création d'armes à feu.

L'émergence des pistolets. Les armes à feu sont de plus en plus courantes. De petites guildes, des armuriers solitaires, des clans nains et éventuellement un pays ou deux les produisent en masse car les secrets se répandent et quelques aventuriers commencent à les utiliser. Les règles de pistoler et le prix des munitions correspondent à ce type de campagne. On peut acheter les armes à feu rudimentaires mais elles sont rares. Un aventurier qui veut utiliser une arme à feu doit prendre le don Création d'armes à feu pour avoir accès à l'une d'elles. Les armes à feu évoluées existent mais ce sont de merveilleux objets très rares, du genre que l'on trouve uniquement dans les trésors de haut niveau.

Des pistolets répandus. Les armes à feu sont toujours chères et difficiles à manier mais elles sont disponibles en quantité honnête. Plus besoin de prendre le don Création d'armes à feu, elles sont assimilées à des armes de guerre. Les armes à feu rudimentaires et leurs munitions coûtent 25% de moins que ce qui est annoncé mais les armes évoluées et leurs munitions sont encore rares et coûtent le même prix que celui indiqué.

Des pistolets partout. Les pistolets sont monnaie courante. Les armes à feu rudimentaires sont considérées comme des antiquités et les armes évoluées sont très répandues. Les armes à feu sont des armes courantes. Les armes rudimentaires, les évoluées et leurs munitions s'achètent et se fabriquent pour 10% du prix indiqué dans cet ouvrage. Le pistoler perd le pouvoir Création d'armes à feu qu'il remplace dès le niveau 1 par l'entraînement aux armes à feu.

Les règles des armes à feu

Les armes à feu ne fonctionnent pas comme les autres armes à projectiles et utilisent les règles suivantes.

Maniement des armes à feu. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet au personnage d'utiliser n'importe quelle arme à feu sans malus. Un personnage qui ne sait pas les utiliser subit le malus habituel de -4 aux jets d'attaque quand il en utilise une et, s'il recharge une arme à feu, toutes les valeurs de long feu augmentent de 4 pour chaque munition chargée. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet au person-

nage d'utiliser toutes les armes à feu mais, quand il apprend un don qui modifie un seul type d'arme (comme Arme de prédilection ou Rechargement rapide), il doit choisir à quel type d'arme à feu il l'applique (un mousquet, une hache mousquet, un tromblon, un pistolet ou un pistolet double). Toutes les armes à feu appartiennent au même groupe d'arme en ce qui concerne le pouvoir de guerrier entraîné aux armes.

Capacité. La capacité de l'arme à feu représente le nombre de coups qu'elle peut tirer avant que l'on soit obligé de la recharger. Quand le personnage fait une attaque à outrance, il peut, au cours du round, tirer autant de fois qu'il a d'attaques, mais dans la limite imposée par la capacité de l'arme, à moins qu'il ne puisse recharger par une action rapide ou libre lors de l'attaque à outrance. Sur une arme rudimentaire, la capacité dépend souvent du nombre de canons de l'arme, sur une arme évoluée, elle dépend du nombre de chambres.

Portée et pénétration. Que les armures soient manufacturées ou naturelles, elles n'offrent guère de protection contre la puissance d'une balle tirée à bout portant.

- *Armes à feu rudimentaires.* Quand le personnage tire avec une arme à feu rudimentaire, l'attaque se fait contre la CA au contact de la cible quand cette dernière se trouve dans le premier facteur de portée l'arme mais, en ce qui concerne les dons et les pouvoirs comme Viser, l'attaque ne compte pas comme une attaque de contact. Si le personnage tire de plus loin, l'attaque se déroule normalement, même en ce qui concerne le malus cumulatif de -2 pour chaque facteur de portée. Contrairement aux autres armes à projectiles, les armes à feu rudimentaires ont une portée maximale de cinq facteurs.

- *Armes à feu évoluées.* Quand le personnage tire avec une arme à feu évoluée, l'attaque se fait contre la CA au contact de la cible quand cette dernière se trouve dans les cinq premiers facteurs de portée mais, en ce qui concerne les dons et les pouvoirs comme Viser, l'attaque ne compte pas comme une attaque de contact. Si le personnage tire de plus loin, l'attaque se déroule normalement, même en ce qui concerne le malus cumulatif de -2 pour chaque facteur de portée. Contrairement aux autres armes à projectiles, les armes à feu rudimentaires ont une portée maximale de dix facteurs.

Charger une arme à feu. Le personnage doit avoir au moins une main libre pour charger une arme à feu à une ou deux mains. Si c'est une arme à deux mains, il la tient d'une main et la charge de l'autre, il a seulement besoin de ses deux mains pour viser et tirer avec. Il faut avoir les deux mains libres pour charger une arme à feu de siège dont l'une sert habituellement à manier un large écouvillon (qui peut servir de massue en cas de combat). Le don Rechargement rapide permet de réduire le temps de recharge des armes à une ou deux mains mais pas des armes de siège. Quand le personnage recharge une arme à feu, quelle qu'elle soit, il s'expose à une attaque d'opportunité. Les autres règles de chargement dépendent du degré d'évolution de l'arme.

- *Armes à feu rudimentaires.* Elles se chargent par la gueule, en poussant les balles ou les plombs et la poudre noire avec un écouvillon. Si l'arme possède plusieurs canons, il faut les charger un par un. Il faut une action simple pour charger le canon d'une arme à une main et une action complexe pour charger celui d'une arme à deux mains. Une personne seule a besoin de trois actions complexes pour charger une arme à feu de siège. Si c'est un canon, il ne faut que deux actions complexes.

- *Armes à feu évoluées.* Ces armes se chargent par la culasse. Il faut une action de mouvement pour recharger complètement une arme à une ou deux mains.

Faire long feu. Si le résultat naturel du jet d'attaque correspond à la valeur de long feu de l'arme, le personnage rate sa cible, même si le résultat total de l'attaque indique qu'il l'a touchée. L'arme est alors brisée. Elle souffre des mêmes inconvénients que les armes brisées mais sa valeur de long feu augmente en plus de 4, à moins que le personnage ne possède Entraînement aux armes à feu pour ce type d'arme. Dans ce cas, la valeur de long feu augmente de 2 au lieu de 4.

- *Armes à feu rudimentaires.* Si une arme à feu rudimentaire brisée fait de nouveau long feu, elle explose. Si elle n'est pas magique, elle est détruite, si elle est magique, ce n'est plus qu'une épave, ce qui veut dire qu'on ne peut pas s'en servir tant qu'elle n'est pas entièrement réparée (avec un sort de réparation intégrale ou grâce au don Création d'armes à feu). Quand le pistolet explose, le personnage choisit un angle de sa case : l'explosion affecte une zone centrée sur ce point d'origine. Le rayon d'explosion de l'arme à feu est noté entre parenthèses après sa valeur de long feu. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone (y compris le personnage qui maniait l'arme) reçoivent le même montant de dégâts que si l'arme les avait touchées. Réflexes DD 12, 1/2 dégâts.

- *Armes à feu évoluées.* Les armes à feu évoluées peuvent faire long feu mais dans ce cas, elles sont justes brisées. Si elles refont long feu, elles n'explosent pas.

Munitions. Les munitions des armes à feu se présentent sous deux formes : de la poudre noire et des balles ou des plombs ou bien des cartouches. Contrairement aux autres types de munitions, celles des armes à feu sont détruites à chaque tir et il n'y a aucune chance de les récupérer si le personnage rate sa cible. Il est impossible de réutiliser un bout de cartouche pour en fabriquer une

nouvelle. On ne peut pas enduire les munitions d'armes à feu de poison, à moins d'utiliser une balle grêlée.

Dissimuler une arme à feu. Comme les armes légères et les arbalètes de poing, les armes à feu à une main se cachent facilement sur soi. Les plus petites (comme le pistolet de poche) donnent des bonus pour les cacher sur sa personne.

Les armes à feu de taille inappropriée. Il est impossible d'utiliser une arme à feu d'une taille inadaptée au maximum de ses capacités. Elle impose un malus cumulable de -2 à chaque fois qu'il y a une catégorie de taille de différence entre l'arme et son utilisateur. Si ce dernier n'est pas formé au maniement des armes à feu, le malus de -4 s'applique en plus. La taille n'influe pas sur le nombre de mains qu'il faut utiliser pour se servir d'une arme, à l'exception des armes de siège et des créatures G ou plus grandes. Dans la plupart des cas, une créature G ou plus grande peut utiliser une arme de siège comme une arme à deux mains mais elle manque de précision et subit un malus de -4 quand elle s'en sert ainsi.

Targe. Le personnage peut utiliser une targe sans subir de malus quand il manie une arme à feu à une ou deux mains.

Tirer par terre. Comme pour les arbalètes, le personnage peut tirer avec une arme à feu alors qu'il est à terre.

Les armes à feu, la poudre noire et l'eau. La poudre noire est inutilisable si elle est mouillée, c'est pourquoi on la protège en la plaçant dans des cornes à poudre ou des cartouches. Sous l'eau, impossible de recharger une arme à feu rudimentaire ou de tirer avec sans aide magique.

Parer et capturer des balles. On peut utiliser les dons Parade de projectiles et Capture de projectiles pour parer des balles mais pas des plombs dispersés. Ces dons ne permettent pas de détourner les attaques des armes à feu de siège.