



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Aides de jeu > Règles > **Les Maladresses au Tir**

Les Maladresses au Tir

lundi 12 décembre 2005

Marre des flingues qui s'enrayent et des culasses qui sautent ? Rajoutez une touche de personnalisation à la maladresse Une aide Fun de Diginico

Les maladresses
avec les flingues

« M.J : Vas y, tu as un seuil 5 pour liquider ces deux punks avec ton Ares Vampire !

P.J : Ok ! j'veais m'les faire tranquille ! (il lance les dés et aucun ne dépasse 3)

M.J : Alors combien de succès ???

P.J : Heu..... -1 Pas cool, (maladresse) alors qu'est ce qui se passe ????

M.J : Ben..... j'sais pas, ton arme s'enraye.

P.J : ENCORE ? T'as pas autre chose ?????????? »

Quel maître de jeux n'a jamais eu une petite panne d'imagination pour les maladresses surtout dans l'euphorie d'un combat !!! Voici quelques idées pour varier les "plaisirs" lorsque vos joueurs font les marioles avec leurs armes...

Lancez 1D6 pour déterminer l'effet ou choisissez dans la table ci-dessous :

1. Recul trop fort :

- le personnage tombe (très bien s'il y a des poubelles derrière lui, ou un autre P.J)
- secousse déboîtant l'épaule (équivalent d'une blessure M mais n'apparaissant pas dans le moniteur, les tests pour utiliser le bras sont augmenter de +5)

2. Le P.J lâche l'arme (C'est con, hein !!!!!)

3. Enrayement de l'arme (le classique quoi).

L'arme est inutilisable jusqu'à ce que le P.J passe deux actions complexes (soit 2 phases de combat) pour la réparer (Test de C/R sur le type d'arme approprié, SR 5 modifiable suivant les conditions ; le temps de réparation est réduit de moitié par tranche de 2 succès supplémentaires, mais ne peut être plus petit qu'une action simple).

4. Cible loupée de beaucoup (c'est tout con mais on y pense pas forcément !!!)

- Atteint un innocent (Snif)

- Atteint un véhicule (et pourquoi pas juste sur le réservoir ????)

- Atteint une vitrine de magasin et l'alarme se déclenche et la LoneStar arrive et...

- Atteint une (grosse) enseigne qui tombe (ça fait un peu Luky Luke mais c'est pratique si les P.N.J doivent fuir)

5. Problème de cadence :

- Mode SA : Flop (aucune balle ne part)

- Mode TR : 1 seule balle part....

- Mode TA : dégâts normaux (quel que soit le nombre de balles tirées)

6. Explosion de l'arme

(si il y à des balles explosives dans le chargeur ; sinon, enrayement irrémédiable)

Ce ne sont que quelques pistes que vous pouvez exploiter et améliorer. Enfin, à vous de voir !

NealRoill

Participation de DigiNico