

Les Chroniques d'Aeon

Livre des lois sur les armes à feu

Of Guns, Blood and Powder

Édition 2017

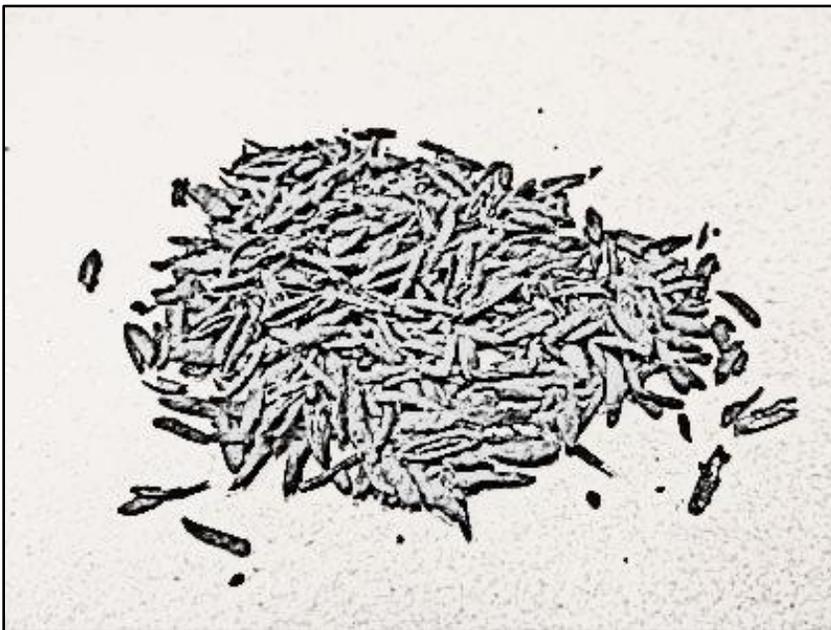
Introduction

Aeon est un monde où depuis un bon moment les arquebuses, pistolets et autres armes de tir du genre ont été découverts.

Les premiers à en avoir fait usage sont les anciens avec leurs célèbres armes de tir tellurique, ces arquebuses utilisant directement des cristaux telluriques comme munition de tir.

Par la suite, inspirés par cela les forbans d'Angmar et les cycléens modifièrent le concept pour créer des armes similaires mais utilisant la technologie de la poudre noire pour obtenir des effets similaires.

Depuis, les armes à feu sont célèbres en Angmar, auprès de la noblesse féodienne ainsi que les Cycléens.



Il n'est pas peu commun de voir de telles armes, cependant une personne faisant usage de celles-ci est une personne qui en a les moyens.

Dû au danger et à la force de tirs de tels objets la plupart des royaumes exigent des permis de port d'arme, de lourdes taxes d'enregistrement en plus que le prix des munitions est loin d'être donné.

Alors que ce soit par fantaisie, pour le style ou par efficacité, avoir une arme à feu est un luxe que peu peuvent se permettre malgré l'accessibilité de la chose.

Règles

Maximum de deux pistolets au départ gratuit.

Un joueur peut si son background le permet commencer avec deux pistolets à poudre noire ainsi que dix charges de poudre noire.

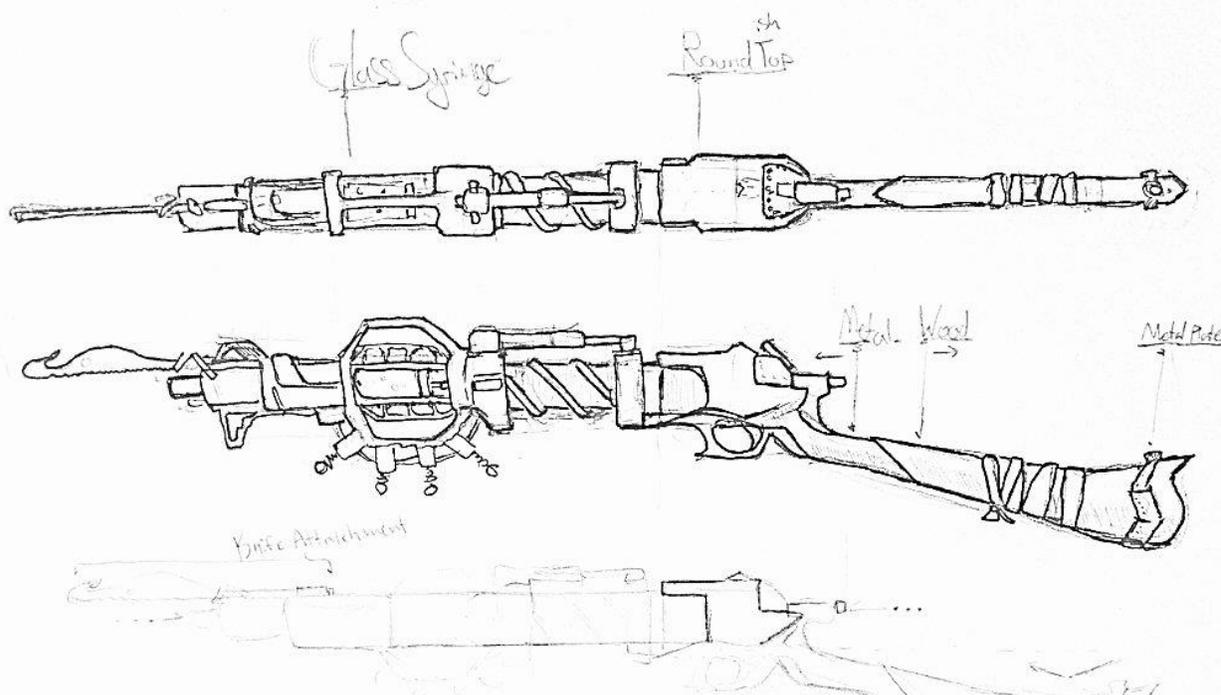
Ces deux pistolets devront se faire enregistrer dans le registre des armes à feu.

La personne commençant avec des armes à feu se verra remettre un permis de port d'arme à feu pour une période de un an valide en nouvelle-Aeon.

-Les mousquets, arquebuse ou fusils long doivent avoir un plan d'ingénierie qui vient avec et être fabriqué en jeu.

-Chaque fusil long doit avoir son propre plan d'ingénierie propre à son modèle

-Un fusil long peut tirer 3 balles avant de recharger (5 secondes de recharge)



Notes :

-Un tireur doit avoir un permis valide pour le port de l'arme à feu (Féod, Sunira, Angmar, Nouvelle-Aeon) Permis donné à un personnage au background le justifiant, par la suite 5 gallions en jeu par année.

-Le fusil doit être "peint" et enregistré.

Un fusil non-enregistré ou peint de façon à ne pas respecter les standards peut se faire confisquer et son propriétaire pénalisé par une lourde amende.

Exemples de composantes pour fabriquer un fusil long :

- 6 minerais de Fer pour un fusil à poudre noire
- 6 minerais de Cuivre/ laiton et 1 d'or pour le tellurique
- Minimum 1 cristal tellurique pour une arme tellurique

Composantes de tir :

Poudre noire.

Un Carton dans le même genre que les ingrédients alchimiques, à déchirer entre chaque recharge.

Prix du marché :

Environ 1 gallion pour 3 charges. Mais les prix peuvent varier selon le marchand et son fournisseur.

-Il y a des charges de 3 tirs pour simplifier l'action de recharge pour les fusils longs.

