

# WESTERN PARADE

Le jeu de rôles qui sent la poudre

© Christophe Pythoud, 13 octobre 2002

Édition réalisée pour la XIII<sup>e</sup> Convention romande de jeux de simulation



# Préface

## De quoi s'agit-il ?

Des règles d'un jeu de rôle consacré au *Far West*, pour les anglophiles, ou à l'Ouest Sauvage, pour les anglophobes<sup>1</sup>. En fait, il ne s'agit plutôt que d'une partie des règles d'un jeu de rôles qui n'est pas complètement achevé. Si je cherchais une métaphore informatique, je dirais que vous avez affaire à un projet à l'état « beta » : il y a des choses qui ne sont pas stables et d'autres qui peuvent encore changer. Il y a aussi des choses qui manquent : j'estime avoir produit pour l'instant la moitié seulement des règles nécessaires. Je sais, cela fait déjà beaucoup de pages comme ça, mais je ne suis guère amateur des jeux sans règles où l'on est sensé privilégier le « concept » — ou pire « l'ambiance » — une vague idée autour de laquelle on greffe hâtivement quelque trente pages de règles mal rédigées<sup>2</sup>. D'autre part, il n'est pas nécessaire de lire la totalité des règles en une fois. On s'intéressera d'abord aux règles de création de personnage — il faut bien commencer par créer un personnage — accompagnée d'un coup d'œil rapide sur la description des compétences. Puis, avant de commencer à jouer, il convient de parcourir les règles de combat, éventuellement en se concentrant dans un premier temps sur les armes à feu et en n'abordant les armes blanches et le combat à mains nues que plus tard. Le solde des règles ne sera consulté qu'en cas de besoin. (Bien entendu, si vous désirez être meneur de jeu, une connaissance un peu plus approfondie des règles sera nécessaire.)

## Choses à faire pour les prochaines éditions

De manière générale, il y a deux choses à améliorer au fil de la rédaction (plus toutes celles que vous voudrez bien me communiquer) :

- régler le problème des notes de bas de page dans les tableaux ;
- adopter un style plus clair, notamment en employant la même terminologie partout ;
- donner plus d'exemples, simples et courts<sup>3</sup>.

Puis viennent les tâches d'envergure :

- finir la réorganisation des règles de combat : faire une section (en fin de chapitre) présentant des exemples de combats complets, revoir une dernière fois les règles sur les explosifs, les

---

<sup>1</sup>Ou les francophiles et n'en déplaise à M. Toubon, ce n'est pas forcément la même chose.

<sup>2</sup>Je disserterais sur mes préférences en matière de jeux de rôles dans la préface de la version définitive de ces règles : les choses sérieuses d'abord....

<sup>3</sup>Je songe même à proposer des exercices aux apprentis M.J., mais c'est peut-être pousser le bouchon un peu loin...

- mitrailleuses et le couvert, éditer un « livret des tables » ;
- finir de rédiger la description des compétences ; compléter la description des compétences décrites trop brièvement ;
- créer un chapitre « Équipement » digne de ce nom ;
- écrire des règles « linguistiques » un peu cohérentes ;
- proposer éventuellement un système de génération aléatoire des personnages et/ou un système de création de personnages basé sur une succession de carrières ; ajouter éventuellement un système d'avantages/désavantages.

## Remerciements

Nous en arrivons à la section que tout le monde saute sauf ceux qui espèrent y voir leur nom inscrit en lettres d'or. Les anglo-saxons placent toujours les remerciements en fin de préface : je suppose que c'est pour que le lecteur soit bien sûr qu'il peut sauter le passage. Comme j'essaie d'être un petit malin, je les place ici pour que tout le monde en profite.

D'abord, je tiens à remercier mes joueurs de campagne sans qui rien ne serait possible et qui ont la bonté de me supporter en tant qu'arbitre, à savoir : Muriel Brülhart, Jean-Paul Carraro, Robin Gygax, Jean-Christophe Morand, Bruno Pioletti, Félix Reinmann, Jeanne Rektorik, Bertrand Revol, Patrick Zani. Des remerciements particuliers vont à Robin Gygax, sans qui le chapitre 5 de ces règles ne serait encore qu'une vague esquisse.

Je dois également remercier chaleureusement les arbitres du Méga-Scénario *Western Parade* des Monts-de-Pully, à savoir : Robin Gygax (à nouveau, cette fois pour ses talents de cartographe), Éric Moreau (pour la défense et l'illustration de la liberté de la presse...), Paul-Philippe Schwab (l'auteur du scénario) et Gabriel Suter (arbitre en herbe et très prometteur).

Je remercie également tous ceux qui ont participé à mes parties d'essais en convention et je remercie par avance ceux qui participeront aux prochaines. De même, j'envoie toute ma gratitude anticipée à ceux qui me feront parvenir des commentaires sur ces règles.

Finalement, je remercie tous ceux que j'ai oublié de remercier. Voilà qui devrait faire l'affaire.

## Notice de copyright

Je vous invite à photocopier ces règles et à les faire circuler le plus possible. Cela ne signifie pas que je renonce à mes droits d'auteur sur celles-ci ; je ne les place pas dans le domaine public ; je souhaite simplement que le plus grand nombre de rôlistes avertis en prenne connaissance. En particulier, vous ne devez pas gagner d'argent en vendant ces règles ! C'est mon travail et c'est à moi d'en bénéficier. (Naturellement, si vous êtes un gentil éditeur, vous pouvez toujours me contacter.) Il va de soi que vous pouvez, par contre, demander à quelqu'un à qui vous faites parvenir un exemplaire de ces pages de vous rembourser vos frais de photocopies et/ou de poste.

Si vous faites circuler ces règles, je vous demanderai d'en distribuer la totalité, c'est-à-dire d'en photocopier toutes les pages, y compris celles qui contiennent un grand nombre de mentions du type : [Texte à établir...]

En particulier, je tiens beaucoup à ce que cette notice de copyright figure dans la copie ! (Naturellement, si vous arbitrez une campagne ou une partie, vous pouvez vous contenter de ne photoco-

pier que quelques pages à l'usage de vos joueurs, par exemple les listes d'équipement, à condition qu'ils aient accès à une copie de l'ensemble des règles.)

Voilà. J'ai fini de vous ennuyer avec ces petits problèmes légaux...

## Comment me contacter

Voici l'adresse à laquelle vous pouvez m'écrire :

Christophe Pythoud  
22, rue du Pont  
1003 – Lausanne  
Suisse

Je vous promets de lire attentivement toute missive contenant des appréciations ou des suggestions sur *Western Parade*. Croyez bien que je serai toujours flatté de l'intérêt porté à ces règles.

Si vous n'avez pas le cœur à rédiger tout un roman, mais que vous désirez néanmoins être tenu au courant des derniers développements du système, envoyez-moi simplement une carte postale de l'endroit où vous vivez avec vos coordonnées. Je vous enverrai alors un petit mot lorsqu'une révision majeure des règles sera disponible. (Attention, je ne vous promets pas de vous faire parvenir, sans frais postaux ou d'impression, la dernière version des règles, surtout si vous habitez aux antipodes. Il y a également peu de chances pour que je vous la faxe...)

Si vous êtes connecté à Internet, c'est la voie royale. Vous pouvez me faire part de vos observations à l'adresse suivante<sup>4</sup> :

`pythoud@western-parade.ch`

Vous trouverez également la dernière version des règles à l'adresse WWW suivante<sup>5</sup> :

`http://www.western-parade.ch/`

Les mises à jours se présentent sous la forme de fichiers PDF, disponibles sur ce serveur. Vous aurez donc besoin du programme Adobe Acrobat Reader pour en prendre connaissance.

Un moyen de communication à ne pas employer est le téléphone, en particulier pour éclaircir un point de règles en cours de partie vers trois heures du matin... Ayez pitié.

Ceci dit, je vous souhaite la bienvenue dans l'Ouest sauvage. Bonne lecture.

---

<sup>4</sup>Dès le premier mai.

<sup>5</sup>À partir du premier mai également.



# Sommaire

<b>1</b>	<b>Création des personnages</b>	<b>1</b>
1.1	Introduction . . . . .	1
1.2	Points de personnage et points de compétences . . . . .	1
1.3	Sexe et âge du personnage . . . . .	1
1.4	Dextre du personnage . . . . .	2
1.5	Origine sociale . . . . .	2
1.6	Caractéristiques primaires . . . . .	2
1.6.1	Obtention des caractéristiques . . . . .	3
1.6.2	Modificateur de caractéristique . . . . .	4
1.6.3	Jet sous caractéristique . . . . .	4
1.6.4	Force . . . . .	5
1.6.5	Endurance . . . . .	7
1.6.6	Agilité . . . . .	7
1.6.7	Intellect . . . . .	7
1.6.8	Apparence . . . . .	8
1.6.9	Charisme . . . . .	8
1.6.10	Chance . . . . .	8
1.6.11	Sang-Froid . . . . .	8
1.6.12	Considérations supplémentaires sur le jet de sang-froid . . . . .	9
1.6.13	Expérience . . . . .	10
1.6.14	Acuité Visuelle . . . . .	10
1.7	Caractéristiques secondaires . . . . .	10
1.7.1	Vitesse . . . . .	10
1.7.2	Réputation . . . . .	11
1.8	Taille et poids . . . . .	11
1.9	Points de vie . . . . .	12
1.10	Capacité de transport . . . . .	12
1.11	Compétences . . . . .	13
1.12	Personnages particuliers . . . . .	15
1.12.1	Le médecin . . . . .	15
1.12.2	L'indien . . . . .	15
1.12.3	Le soldat d'élite . . . . .	16
1.12.4	L'artiste martial . . . . .	16

1.12.5	Le samourai . . . . .	17
1.13	Équipement . . . . .	17
1.14	Historique du personnage . . . . .	18
1.14.1	Les grandes lignes . . . . .	18
1.14.2	Une pièce rare dans l'équipement . . . . .	18
1.14.3	Un modificateur d'expérience positif . . . . .	18
1.14.4	Caractéristique(s) extraordinaire(s) . . . . .	19
1.14.5	Détails divers . . . . .	19
1.15	Personnages expérimentés . . . . .	19
1.15.1	Âge du personnage . . . . .	19
1.15.2	Caractéristiques . . . . .	19
1.15.3	Réputation . . . . .	20
1.15.4	Compétences . . . . .	20
1.15.5	Équipement . . . . .	20
1.15.6	Le médecin expérimenté . . . . .	20
1.15.7	Le soldat d'élite expérimenté . . . . .	22
<b>2</b>	<b>Caractéristiques et compétences</b>	<b>23</b>
2.1	Jets de compétence et de caractéristique . . . . .	23
2.1.1	De quelques restrictions . . . . .	23
2.1.2	Différentes qualités de réussite . . . . .	23
2.1.3	En résumé... . . . .	24
2.2	Compétence contre compétence . . . . .	24
2.2.1	Le duel de compétence . . . . .	25
2.2.2	La détection . . . . .	25
2.3	Remarques générales . . . . .	25
2.4	Augmentation des caractéristiques . . . . .	26
2.4.1	Augmentation de l'expérience et du sang-froid . . . . .	26
2.4.2	Augmentation de la chance . . . . .	26
2.4.3	Augmentation de la réputation . . . . .	26
2.4.4	Augmentation de la vitesse . . . . .	27
2.4.5	Augmentation de l'apparence . . . . .	27
2.4.6	Augmentation de l'acuité visuelle . . . . .	27
2.4.7	Augmentation des autres caractéristiques . . . . .	27
2.5	Augmentation des compétences . . . . .	27
2.6	Augmentation par l'apprentissage . . . . .	28
2.6.1	Temps disponible pour l'entraînement . . . . .	28
2.6.2	Augmentation d'une compétence . . . . .	28
2.7	Augm. des caractéristiques par l'apprent. . . . .	29
2.7.1	La Force . . . . .	30
2.7.2	L'Endurance . . . . .	30
2.7.3	L'Agilité . . . . .	30
2.7.4	L'Intellect . . . . .	30
2.7.5	L'Apparence . . . . .	31

2.7.6	Le Charisme . . . . .	31
2.7.7	La Chance . . . . .	31
2.7.8	Le Sang-froid . . . . .	31
2.7.9	La Vitesse . . . . .	31
2.7.10	La Réputation . . . . .	32
2.7.11	L'Expérience . . . . .	32
2.7.12	L'Acuité Visuelle . . . . .	32
<b>3</b>	<b>Le combat</b>	<b>33</b>
3.1	Le round de combat . . . . .	33
3.1.1	Définition . . . . .	33
3.1.2	Nombre d'actions . . . . .	33
3.1.3	Durée du round . . . . .	33
3.1.4	Phase d'attaque . . . . .	34
3.1.5	Déplacements et actions offensives . . . . .	34
3.1.6	Actions défensives . . . . .	37
3.1.7	Déclaration d'intentions . . . . .	40
3.1.8	Recherche d'opportunité . . . . .	40
3.1.9	Tenir l'adversaire en respect . . . . .	40
3.1.10	La surprise . . . . .	40
3.1.11	En résumé . . . . .	41
3.2	Blessures et dommages . . . . .	41
3.2.1	La notion de localisation . . . . .	41
3.2.2	Types de blessure . . . . .	42
3.2.3	Points d'hémorragie . . . . .	42
3.2.4	Arrêter l'hémorragie . . . . .	42
3.2.5	Effet incapacitant des blessures . . . . .	43
3.2.6	La perte de connaissance . . . . .	45
3.2.7	Autres effets des blessures mineures et majeures . . . . .	47
3.2.8	Guérison des blessures . . . . .	48
3.2.9	Effets permanents des blessures critiques . . . . .	51
3.3	Les armes à feu . . . . .	52
3.3.1	Jet pour toucher . . . . .	52
3.3.2	Tentatives de localisation . . . . .	53
3.3.3	Force nécessaire à l'utilisation de certaines armes à feu . . . . .	57
3.3.4	Vitesse ou précision dans le tir ? . . . . .	58
3.3.5	Quantité ou qualité . . . . .	58
3.3.6	Portée . . . . .	58
3.3.7	Mouvement du tireur . . . . .	58
3.3.8	Mouvement de la cible . . . . .	59
3.3.9	Cible à genoux ou à plat ventre . . . . .	59
3.3.10	Cible à couvert . . . . .	59
3.3.11	Facteurs divers . . . . .	60
3.4	Les armes blanches . . . . .	61

3.4.1	Définitions . . . . .	61
3.4.2	La longueur des armes . . . . .	61
3.4.3	La force du personnage . . . . .	62
3.4.4	Localisation des coups . . . . .	63
3.4.5	Dommmages infligés sur une réussite extraordinaire . . . . .	64
3.5	Combat à mains nues . . . . .	65
3.5.1	De quelques compétences . . . . .	66
3.5.2	Nombre d'attaques . . . . .	66
3.5.3	Longueur des <i>armes</i> . . . . .	66
3.5.4	Dommmages . . . . .	66
3.5.5	Localisation des coups . . . . .	67
3.6	Attaques affectant une <i>zone d'effet</i> . . . . .	67
3.6.1	Shotguns . . . . .	67
3.6.2	Les mitrailleuses . . . . .	71
3.6.3	Tirs localisés dans une zone . . . . .	71
3.6.4	Explosifs en combat . . . . .	71
3.7	Effets du couvert . . . . .	71
3.7.1	Points d'armures . . . . .	72
3.7.2	Les balles : cas particulier . . . . .	73
3.7.3	Toucher une cible à couvert . . . . .	73
<b>4</b>	<b>Procédures diverses</b>	<b>75</b>
4.1	L'alcool et ses effets . . . . .	75
4.1.1	Degré d'intoxication . . . . .	75
4.1.2	Effets de l'intoxication . . . . .	76
4.1.3	Dissipation de l'intoxication . . . . .	76
4.1.4	De la biture occasionnelle à l'alcoolisme . . . . .	77
4.2	La partie de poker . . . . .	77
4.2.1	Le pot . . . . .	77
4.2.2	Calcul des gains et des pertes . . . . .	77
4.3	Les chutes . . . . .	79
4.3.1	Degré de violence de la chute . . . . .	79
4.3.2	Dommmages occasionnés par la chute . . . . .	79
<b>5</b>	<b>L'Équipement</b>	<b>81</b>
5.1	Revolvers, pistolets et derringers . . . . .	81
5.1.1	Poudre noire ou balles ? . . . . .	81
5.1.2	Simple action ou double action ? . . . . .	81
5.1.3	Présentation des tables . . . . .	81
5.2	Fusils et carabines . . . . .	84
5.2.1	Présentation des tables . . . . .	87
5.3	Les mitrailleuses . . . . .	87
5.3.1	Présentation des tables . . . . .	87
5.4	Les armes blanches . . . . .	87

<b>6 Les compétences</b>	<b>91</b>
6.1 Introduction à la description des compétences . . . . .	91
6.2 Les familles de compétences . . . . .	91
6.3 Culture générale . . . . .	91
6.3.1 Arithmétique . . . . .	91
6.3.2 Astrologie . . . . .	91
6.3.3 Astronomie . . . . .	92
6.3.4 Compréhension des mécanismes simples . . . . .	92
6.3.5 Cuisine . . . . .	92
6.3.6 Culture générale . . . . .	92
6.3.7 Danse . . . . .	92
6.3.8 Écriture . . . . .	93
6.3.9 Étiquette . . . . .	93
6.3.10 Génie civil . . . . .	93
6.3.11 Histoire . . . . .	93
6.3.12 Histoire locale . . . . .	94
6.3.13 Langue morte . . . . .	94
6.3.14 Langue vivante . . . . .	94
6.3.15 Lecture . . . . .	94
6.3.16 Navigation sur mer . . . . .	95
6.4 Cinq Sens . . . . .	95
6.4.1 Écoute . . . . .	95
6.4.2 Équilibre . . . . .	96
6.4.3 Estimation des distances . . . . .	96
6.4.4 Goût . . . . .	96
6.4.5 Inspection . . . . .	96
6.4.6 Observation . . . . .	97
6.4.7 Odorat . . . . .	97
6.5 Artisanat . . . . .	97
6.5.1 Charpenterie . . . . .	97
6.5.2 Couture et confection . . . . .	97
6.5.3 Forgeron . . . . .	97
6.5.4 Joaillerie . . . . .	97
6.5.5 Maçonnerie . . . . .	97
6.5.6 Maroquinerie . . . . .	98
6.5.7 Mécanique de précision . . . . .	98
6.5.8 Poterie . . . . .	98
6.5.9 Tissage . . . . .	98
6.5.10 Autres types d'artisanat . . . . .	98
6.6 Combat à distance . . . . .	98
6.6.1 Armes de poing . . . . .	98
6.6.2 Javelot . . . . .	99
6.6.3 Lancer . . . . .	99
6.6.4 Mitrailleuses . . . . .	100

6.6.5	Tir à l'arc . . . . .	101
6.6.6	Tir au fusil/à la carabine . . . . .	101
6.6.7	Tir de précision . . . . .	102
6.7	Combat au corps à corps . . . . .	102
6.7.1	Ambidextrie . . . . .	103
6.7.2	Armes contondantes . . . . .	103
6.7.3	Assassinat . . . . .	103
6.7.4	Assommer . . . . .	104
6.7.5	Ceinturer . . . . .	105
6.7.6	Combat à l'arme blanche . . . . .	105
6.7.7	Coup de pied vicieux . . . . .	105
6.7.8	Croche-pied . . . . .	106
6.7.9	Culbute . . . . .	106
6.7.10	Escrime d'estoc . . . . .	106
6.7.11	Escrime de taille . . . . .	107
6.7.12	Esquive . . . . .	107
6.7.13	Étranglement . . . . .	107
6.7.14	Lutte . . . . .	108
6.7.15	Parade . . . . .	110
6.7.16	Placage . . . . .	110
6.7.17	Poudre aux yeux . . . . .	110
6.7.18	Pugilat . . . . .	111
6.7.19	Arts Martiaux . . . . .	111
6.7.20	Kobudo . . . . .	111
6.8	Commerce, finances et gouvernement . . . . .	112
6.8.1	Banque . . . . .	112
6.8.2	Bureaucratie . . . . .	112
6.8.3	Comptabilité . . . . .	113
6.8.4	Corruption . . . . .	113
6.8.5	Évaluation d'un butin . . . . .	113
6.8.6	Magistrature/Droit . . . . .	113
6.8.7	Marchandage . . . . .	114
6.8.8	Politique . . . . .	115
6.8.9	Spéculation . . . . .	115
6.9	Compétences <i>indiennes</i> . . . . .	116
6.9.1	Artisanat indien . . . . .	116
6.9.2	Combat équestre . . . . .	116
6.9.3	Danses indiennes . . . . .	117
6.9.4	Fabrication d'arcs et de flèches . . . . .	117
6.9.5	Fondation d'un campement . . . . .	117
6.9.6	Rites religieux de la tribu . . . . .	117
6.10	Compétences de chercheur d'or . . . . .	118
6.10.1	Connaissance des minerais . . . . .	118
6.10.2	Explosifs . . . . .	118

6.10.3	Géologie . . . . .	118
6.10.4	Tamisage . . . . .	119
6.10.5	Travail de la mine . . . . .	119
6.11	Compétences de fermier . . . . .	119
6.11.1	Agriculture . . . . .	119
6.11.2	Brassage . . . . .	119
6.11.3	Dressage . . . . .	120
6.11.4	Entretien des animaux de ferme . . . . .	120
6.11.5	Irrigation . . . . .	120
6.11.6	Viticulture . . . . .	120
6.12	Compétences de joueur professionnel . . . . .	120
6.12.1	Bluff . . . . .	120
6.12.2	Fabrication de dés pipés . . . . .	120
6.12.3	Jeux de cartes . . . . .	121
6.12.4	Jeux de casino . . . . .	121
6.12.5	Jeux de dés . . . . .	121
6.12.6	Manipulation des cartes . . . . .	121
6.12.7	Marquage des cartes . . . . .	122
6.13	Compétences de larrons et saltimbanques . . . . .	123
6.13.1	Beuverie . . . . .	123
6.13.2	Connaissance de la rue . . . . .	123
6.13.3	Connaissance des receleurs . . . . .	123
6.13.4	Contrefaçon . . . . .	123
6.13.5	Crochetage . . . . .	124
6.13.6	Déguisement . . . . .	125
6.13.7	Déguisement pour autrui . . . . .	125
6.13.8	Désamorçage de pièges . . . . .	125
6.13.9	Détection des objets cachés . . . . .	125
6.13.10	Détection des pièges . . . . .	125
6.13.11	Détection des portes cachées . . . . .	125
6.13.12	Dissimulation d'un objet . . . . .	126
6.13.13	Dissimulation d'un objet sur soi . . . . .	126
6.13.14	Dissimulation dans l'ombre . . . . .	126
6.13.15	Escalade . . . . .	126
6.13.16	Funambulisme . . . . .	127
6.13.17	Jonglerie . . . . .	127
6.13.18	Lecture sur les lèvres . . . . .	127
6.13.19	Mouvement silencieux . . . . .	127
6.13.20	Passe-passe . . . . .	128
6.13.21	Pickpocket . . . . .	128
6.13.22	Saut . . . . .	128
6.13.23	Ventriloquie . . . . .	129
6.14	Compétences de communication . . . . .	129
6.14.1	Art de la présentation . . . . .	130

6.14.2	Baratin . . . . .	131
6.14.3	Connaissance et utilisation de la rumeur . . . . .	131
6.14.4	Éloquence . . . . .	132
6.14.5	Érudition biblique . . . . .	133
6.14.6	Persuasion . . . . .	133
6.14.7	Psychologie . . . . .	134
6.14.8	Séduction . . . . .	135
6.15	Compétences de survie . . . . .	135
6.15.1	Survie dans le désert . . . . .	136
6.15.2	Survie dans les montagnes . . . . .	136
6.16	Compétences de trappeur . . . . .	136
6.16.1	Art du nœud . . . . .	136
6.16.2	Bruits d’animaux . . . . .	136
6.16.3	Camouflage . . . . .	137
6.16.4	Chasse . . . . .	138
6.16.5	Création de pièges à fauves . . . . .	139
6.16.6	Éthologie élémentaire . . . . .	139
6.16.7	Identification des traces d’animaux . . . . .	139
6.16.8	Identification des végétaux comestibles . . . . .	140
6.16.9	Météorologie . . . . .	140
6.16.10	Natation . . . . .	140
6.16.11	Navigation en rivière . . . . .	141
6.16.12	Orientation . . . . .	142
6.16.13	Pêche . . . . .	142
6.16.14	Pistage/brouillage de piste . . . . .	142
6.16.15	Pose de collets . . . . .	144
6.16.16	Pose de pièges mécaniques . . . . .	144
6.16.17	Us et coutumes indiens . . . . .	144
6.17	Compétences de vitesse . . . . .	145
6.17.1	Course à pieds . . . . .	145
6.17.2	Course de longue distance . . . . .	145
6.17.3	Réflexes . . . . .	146
6.17.4	Sprint . . . . .	146
6.18	Compétences médicales . . . . .	147
6.18.1	Amputation . . . . .	147
6.18.2	Bandages . . . . .	147
6.18.3	Baumes et onguents . . . . .	148
6.18.4	Cautérisation . . . . .	148
6.18.5	Chimie . . . . .	149
6.18.6	Chirurgie . . . . .	149
6.18.7	Connaissance de l’anatomie . . . . .	149
6.18.8	Cordiaux et élixirs . . . . .	149
6.18.9	Diagnostic . . . . .	149
6.18.10	Extraction de balle . . . . .	149

6.18.11	Extraction de dent . . . . .	150
6.18.12	Herboristerie . . . . .	150
6.18.13	Nettoyage d'une blessure . . . . .	150
6.18.14	Poisons et antidotes . . . . .	150
6.18.15	Pose d'une attelle . . . . .	150
6.18.16	Premiers soins . . . . .	150
6.18.17	Soigner maladie <i>x</i> . . . . .	151
6.18.18	Suppression de la douleur . . . . .	151
6.18.19	Traitement des brûlures . . . . .	151
6.18.20	Traitement des chocs . . . . .	151
6.18.21	Vétérinaire . . . . .	151
6.19	Compétences militaires . . . . .	151
6.19.1	Art du commandement . . . . .	151
6.19.2	Artillerie . . . . .	152
6.19.3	Embuscade . . . . .	153
6.19.4	Espionnage . . . . .	154
6.19.5	Stratégie . . . . .	154
6.19.6	Tactique . . . . .	154
6.20	Compétences musicales . . . . .	154
6.20.1	Chant . . . . .	154
6.20.2	Direction de Square Dance . . . . .	154
6.20.3	Jouer d'un instrument <i>x</i> . . . . .	154
6.20.4	Solfège . . . . .	155
6.21	Déplacement et transport . . . . .	155
6.21.1	Cartographie . . . . .	155
6.21.2	Conduite d'un troupeau . . . . .	155
6.21.3	Conduite de chariot . . . . .	156
6.21.4	Connaissance des frontières . . . . .	156
6.21.5	Équitation . . . . .	157
6.21.6	Estimation logistique . . . . .	158
6.21.7	Géographie physique . . . . .	158
6.21.8	Lasso . . . . .	158
6.21.9	Lecture de cartes . . . . .	159
6.21.10	Mulèterie . . . . .	159
6.21.11	Navigation . . . . .	159
<b>7</b>	<b>Les règles <i>spaghetti</i></b> . . . . .	<b>161</b>
7.1	Introduction . . . . .	161
7.2	Les personnages <i>spaghetti</i> . . . . .	161
7.2.1	Qui sont-ils? . . . . .	161
7.2.2	Création du personnage . . . . .	162
7.2.3	Historique du personnage . . . . .	162
7.3	Le combat . . . . .	162
7.3.1	Effet incapacitant des blessures . . . . .	162

---

7.3.2	La perte de connaissance . . . . .	162
7.3.3	Guérison des blessures . . . . .	163
7.3.4	Tentatives de localisation . . . . .	163
7.3.5	Vitesse ou précision dans le tir ? . . . . .	163
7.3.6	Préparer/dégainer une arme . . . . .	163
7.4	Dernières remarques . . . . .	163

# Répertoire des tables

1.1	Origine sociale . . . . .	3
1.2	Coût des caractéristiques . . . . .	4
1.3	Caractéristiques et modificateurs . . . . .	5
1.4	Jet sous la caractéristique . . . . .	6
1.5	Modificateurs géographiques au jet de réputation . . . . .	11
1.6	Points de vie par localisation . . . . .	12
1.7	Points à répartir dans le groupe de compétences favori . . . . .	14
1.8	Valeur de l'équipement d'un personnage débutant . . . . .	18
1.9	Coût des caractéristiques au-delà de 20 . . . . .	20
1.10	Personnages expérimentés : points à répartir dans le groupe de compétences favori . . . . .	21
1.11	Valeur de l'équipement d'un personnage expérimenté . . . . .	21
2.1	Réussites et échecs . . . . .	24
3.1	Déplacements dans le round . . . . .	35
3.2	Pénalités pour <i>hipshooting</i> . . . . .	36
3.3	Action offensive contre défensive . . . . .	39
3.4	Points d'hémorragie : multiplicateurs . . . . .	43
3.5	Perte de connaissance : précalcul . . . . .	46
3.6	Modificateurs : tireur blessé . . . . .	47
3.7	Récup. d'un PV (règles hollywoodiennes) . . . . .	49
3.8	Fractions de jour. . . . .	50
3.9	Balles perdues . . . . .	52
3.10	Table générale des localisations . . . . .	54
3.11	Modificateurs : tentative de localisation grossière . . . . .	54
3.12	Localisation grossière . . . . .	55
3.13	Modificateurs : tentative de localisation précise . . . . .	55
3.14	Localisation précise . . . . .	56
3.15	Modificateurs : portée . . . . .	58
3.16	Modificateurs : mouvement du tireur . . . . .	59
3.17	Modificateurs : mouvement de la cible . . . . .	59
3.18	Modificateurs : cible à genoux ou couchée . . . . .	60
3.19	Effet du couvert . . . . .	60

---

3.20	Modificateurs divers . . . . .	61
3.21	Utilisation des armes blanches . . . . .	61
3.22	Longueurs des armes . . . . .	62
3.23	Localisations : armes blanches . . . . .	63
3.24	Localisation des coups de poings et pieds . . . . .	67
3.25	Plombs reçus à bout portant . . . . .	69
3.26	Plombs reçus à portée courte . . . . .	69
3.27	Points d'armure selon le matériau . . . . .	72
4.1	Stades d'intoxication . . . . .	76
4.2	Effets de l'alcool . . . . .	76
4.3	Gains/pertes au poker : multiplicateurs . . . . .	78
5.1	Revolvers et derringers . . . . .	82
5.2	Revolvers et derringers (suite) . . . . .	83
5.3	Fusils et carabines . . . . .	85
5.4	Fusils et carabines (suite) . . . . .	86
5.5	Mitrailleuses . . . . .	88
5.6	Armes blanches . . . . .	89
5.7	Armes du samourai . . . . .	90
6.1	Modificateurs aux jets de chasse . . . . .	138
6.2	Pistage/brouillage de piste : modificateurs . . . . .	143

# Chapitre 1

## La Création du personnage

### 1.1 Introduction

La création du personnage se fait en répartissant des points de personnage et des points de compétences (§1.2)

Les étapes de la création de personnages sont les suivantes :

- détermination du sexe et de l'âge du personnage (§1.3) ;
- détermination de la dextre du personnage (§1.4) ;
- détermination de l'origine sociale du personnage (§1.5) ;
- détermination des caractéristiques primaires (§1.6) ;
- détermination des caractéristiques secondaires (§1.7) ;
- détermination de la taille et du poids (§1.8) ;
- calcul des points de vie (§1.9) ;
- détermination des compétences (§1.11) ;
- achat de l'équipement (§1.13) ;
- rédaction de l'historique du personnage (§1.14).

### 1.2 Points de personnage et points de compétences

Les points de personnages, au nombre de 135, servent à influencer la dextre (§1.4), l'origine sociale (§1.5) et les caractéristiques (§1.6) du personnage.

Le nombre et la répartition des points de compétences dépendent de la (ou des) vocation(s) du personnage (§1.11).

### 1.3 Le sexe et l'âge du personnage

Un joueur masculin interprétera un personnage masculin ! Une joueuse pourra incarner à choix un personnage féminin (le plus naturel) ou masculin.

L'âge du personnage est obtenu en ajoutant 15 au jet de 1d8. La caractéristique expérience ne peut pas être supérieure à l'âge (§1.6.13).

Si le M.J. désire créer des personnages expérimentés, il doit utiliser une méthode alternative pour déterminer l'âge (§1.15.1).

## 1.4 La dextre du personnage

Il y a trois dextres possibles : droitier, gaucher et ambidextre.

La dextre du personnage est obtenue en lançant 1d20 et 1d4 : si le jet du d20 est supérieur à celui du d4, le personnage est droitier ; si le jet du d4 est supérieur ou égal à celui du d20, le personnage est gaucher.

Si le jet indique un personnage droitier, mais que le joueur souhaite néanmoins jouer un gaucher, il peut dépenser cinq points de personnage pour ce faire.

Il est également possible de disposer d'un personnage ambidextre. Il en coûtera au joueur quarante points de personnage.

Les personnages ambidextres disposent d'une base de 40% dans la compétence ambidextrie (voir la description de cette compétence — §6.7.1 — pour plus de détails).

Un meneur de jeu généreux peut également appliquer la règle suivante : si les jets du d4 et du d20 sont tous deux égaux à 1, le personnage est ambidextre sans coût en points de personnage.

## 1.5 Origine sociale

L'origine sociale du personnage, qui dépend pour l'essentiel de l'activité professionnelle et/ou de la fortune de ses parents, est déterminée sur une échelle de un à cinq, de la couche la plus défavorisée à la plus favorisée.

Disposer d'une origine sociale supérieure à 1 implique de dépenser un certains nombres de points de personnage : 5 points pour le niveau 2, 25 points pour le niveau 3, 125 points pour le niveau 4 et 625 points pour le niveau 5 (les niveaux 4 et 5 sont difficiles à obtenir : discutez-en avec votre M.J.). Une origine sociale élevée offre certains avantages :

- des points supplémentaires à répartir dans le groupe de compétences *culture générale* ;
- des scores de base plus élevés dans certaines compétences (voir la description des compétences) ;
- des avantages en cours de partie, à la discrétion du M.J. ;
- plus d'argent en début de carrière ;
- dans certains cas, la possibilité de suivre plusieurs carrières.

La table 1.1 présente de manière synthétique les éléments évoqués ci-dessus.

## 1.6 Détermination des caractéristiques primaires

Les caractéristiques dites *primaires*, servant à définir les diverses aptitudes mentales et physiques du personnage, sont les suivantes :

- force ;
- endurance ;
- agilité ;

TABLE 1.1 – Origine sociale

<i>Origine</i>	<i>Coût</i>	<i>Pts cult. gén.</i>	<i>Nb. voc.</i>	<i>Profession paternelle/maternelle</i>
1	0	0	1	Ouvrier, cow-boy, petite main d'œuvre, bandit prostituée, soldat (homme de troupe), etc.
2	5	50	1	Petit commerçant, contre-maître, petit notable, as de la gachette, sous-officier (caporal, sergent), etc.
3	25	150	2	Propriétaire terrien, chef d'entreprise, commerçant prospère, homme d'affaires, officier (lieutenant, capitaine), etc.
4	125	300	3	Politicien connu, maire d'une grande ville, gouverneur, juge fédéral, riche homme d'affaire, officier supérieur (jusqu'à colonel), etc.
5	625	400	3	Baron du chemin de fer, propriétaire d'une entreprise transcontinentale (Wells Fargo, Agence Pinkerton, etc.), conseiller du président, secrétaire d'état, général, etc.

- intellect ;
- apparence ;
- charisme ;
- chance ;
- sang-froid ;
- expérience ;
- acuité visuelle.

### 1.6.1 Obtention des caractéristiques

Le joueur dispose de 135 points à répartir entre les caractéristiques de son personnage, moins les points dépensés pour acheter une origine sociale autre que 1 (§1.5), ou pour obtenir une certaine dextre (§1.4). Le score minimum est de 4 points, le maximum de 20 points. Le joueur doit cependant tenir compte des restrictions suivantes dans l'attribution des points :

- chaque point de caractéristique entre 1 et 12 coûte 1 point ;
- chaque point de caractéristique entre 13 et 18 coûte 2 points ;
- chaque point de caractéristique entre 19 et 20 coûte 3 points ;
- il ne peut pas y avoir plus de 5 points d'écart entre l'endurance et la force ;
- il ne peut pas y avoir plus de 5 points d'écart entre l'intellect et le charisme ;
- l'apparence ne peut pas être supérieure à  $1\frac{1}{2}$  fois la moyenne de la force et de l'endurance pour les hommes et à  $1\frac{1}{2}$  fois la moyenne de l'agilité et du charisme pour les femmes.

Prenons un exemple :

*Le joueur de Joe Hambuster veut doter ce personnage d'une force de quinze. Il lui en coûtera 18 points. Pourquoi ? Tout d'abord, il faut compter 12 points pour obtenir une force de 12, puis 2 points par point de caractéristique entre 13 et 18 (soit 13, 14 et 15), ce qui fait 6 points supplémentaires pour un total de 18 points.*

Ceux que ces calculs pourraient rebuter — ils ne sont pas au bout de leurs peines — peuvent se référer à la table 1.2.

TABLE 1.2 – Coût des caractéristiques

<i>Caractéristique</i>	<i>Coût en points</i>
1–12	1–12
13	14
14	16
15	18
16	20
17	22
18	24
19	27
20	30

### 1.6.2 Modificateur de caractéristique

En fonction de sa valeur, chaque caractéristique se voit attribuer un modificateur qui s'appliquera à certains jets et dans certains calculs. Voir la table 1.3 qui présente les modificateurs correspondant à chaque caractéristique.

De manière générale la formule est, pour toute caractéristique supérieure à 12 :

$$\frac{\text{caractéristique} - 12}{3}$$

en arrondissant toute fraction à l'unité supérieure.

L'utilisation de chaque modificateur est décrite dans la section correspondant à la caractéristique dont il dépend.

Qui plus est, tous les modificateurs entrent dans le calcul des scores de base des compétences (voir le chapitre 6).

### 1.6.3 Jet sous une caractéristique

Un jet sous une caractéristique est effectué chaque fois que le personnage entreprend une action dépendant directement de celle-ci et/ou ne correspondant pas à une compétence existante.

Si une compétence existe, le M.J. est encouragé à lui donner la priorité.

Les circonstances requérant un tel jet sont décrites dans la section correspondant à la caractéristique dont le jet dépend.

TABLE 1.3 – Caractéristiques et modificateurs

<i>Caractéristique</i>	<i>Modificateur</i>
1–2	–3
3–5	–2
6–8	–1
9–12	0
13–15	+1
16–18	+2
19–21	+3
22–24	+4
25–27	+5
28–30	+6
31–33	+7
34–36	+8
37+	+9 ou +

Le jet sous la caractéristique s’effectue avec les dés de pourcentage. La chance de réussite se calcule d’après la formule suivante :

$$\text{caractéristique} \times 3 + 5 \times \text{modificateur}$$

(par exemple : 16 d’endurance donne  $48 + 10 = 58\%$ ). Le jet effectué doit être inférieur ou égal au pourcentage calculé ci-dessus pour réussir <sup>1</sup>.

Les jets sous caractéristiques sont tributaires des mêmes modificateurs que les jets de compétences. À savoir, une action peut être : très facile (+50%), facile (25%), normale, difficile (–25%), très difficile (–50%) ou impossible (–90%).

Ceux qui seraient atteints d’arithmétaphobie pourront utiliser la table 1.4.

#### 1.6.4 La Force.....FOR

La force représente l’aptitude du personnage à entreprendre des travaux physiquement contraignants, à soulever des choses pesantes, à frapper durement ses adversaires, à se hisser en haut des falaises, etc.

La force est étroitement liée à l’endurance, aussi ne peut-il jamais y avoir plus de cinq points d’écart entre ces deux caractéristiques (ce qui signifie que, si les deux caractéristiques **sont déjà séparées** par cinq points d’écart, et que l’une d’entre elles diminue, alors l’autre diminuera aussi ; et réciproquement si l’une augmente).

Le modificateur de force est ajouté aux dommages occasionnés par les attaques à mains nues uniquement (§3.5). La force joue également un rôle dans le maniement des armes blanches, mais les bonus aux dommages qui en découlent se calculent différemment (§3.4).

<sup>1</sup>Le jet sous la caractéristique peut être négatif ou dépasser les 100%.

TABLE 1.4 – Jet sous la caractéristique

<i>Caractéristique</i>	<i>Jet (%)</i>
1	–12
2	–9
3	–1
4	2
5	5
6	13
7	16
8	19
9	27
10	30
11	33
12	36
13	44
14	47
15	50
16	58
17	61
18	64
19	72
20	75
21	78
22	86
23	89
24	92
25	100
26	103
27	106
etc.	etc.

Un jet sous la force est demandé lorsque le personnage tente, par exemple, de soulever un objet très lourd (comme un chariot pour permettre un changement de roue), de tirer à lui un de ses camarades sur le point d'aller s'écraser au fond d'une crevasse, etc.

### 1.6.5 L'Endurance.....END

L'endurance représente la résistance physique du personnage, sa capacité à accomplir des tâches de longue haleine, sa faculté de se remettre plus ou moins rapidement de ses blessures (sur ce dernier point, voir les règles de combat et en particulier le paragraphe 3.2.8), de résister à la maladie, etc.

Le rôle du modificateur d'endurance dans la guérison des blessures varie selon les règles que l'on choisit d'appliquer (*hollywoodiennes* ou *réalistes*; cf. §3.2.8.2 et §3.2.8.1 réciproquement). Ce modificateur entre également dans le calcul de la chance qu'à un personnage de perdre connaissance à la suite d'une blessure (§3.2.6).

Un jet sous l'endurance est demandé dans les cas qui viennent d'être indiqués ci-dessus.

### 1.6.6 L'Agilité.....AGI

L'agilité représente la dextérité, la souplesse, le sens de l'équilibre, la grâce, etc., du personnage; elle permet d'évaluer la maîtrise qu'il a de son corps dans les situations où une réaction rapide et/ou précise peut signifier la vie ou la mort de notre cow-boy.

L'agilité est très importante pour tout professionnel de la gâchette qui se respecte, puisqu'elle est à la base du calcul de sa vitesse (§1.7.1).

Le modificateur d'agilité indique le nombre d'attaques/d'actions supplémentaires auxquelles le personnage a droit pendant le round de combat : chaque personnage a droit à deux actions plus son modificateur d'agilité par round (§3.1.2).

Le jet sous l'agilité peut être demandé dans les situations où le personnage doit faire preuve d'une grande dextérité si aucune autre compétence n'est disponible pour régler le cas. Si une compétence existe, elle sera toujours utilisée en priorité par rapport au jet d'agilité.

### 1.6.7 L'Intellect.....INT

La caractéristique « intellect » permet d'évaluer l'intelligence du personnage, son aptitude à raisonner dans l'abstrait ou à découvrir la solution concrète d'un problème, ses capacités d'apprentissage et son bon sens en général. L'intellect joue également un rôle clé dans toute compétence qui implique une évaluation (des distances, du nombre d'ennemis, etc.).

Le modificateur d'intellect ne représente rien de particulier, sinon qu'il entre dans le calcul du niveau de base de plusieurs compétences (notamment les compétences de tir).

Le jet sous l'intellect est effectué lorsque le personnage doit appréhender les éléments d'une situation complexe (lorsqu'il tente de comprendre le système de parenté de quelque tribu indienne par exemple) ou qu'il essaie de saisir le fonctionnement d'un mécanisme plus ou moins complexe (la poudre d'abord, ou alors le boulet ?).

### 1.6.8 L'Apparence ..... APP

L'apparence permet d'évaluer l'attraction que le personnage exerce sur les membres de l'autre sexe (ou du même sexe dans certaines circonstances, ou la profonde répulsion et haine des gens du même sexe dans d'autres circonstances encore — les *honnêtes gens* n'aiment ni les dons juans ni les traînées, ou du moins ceux qu'ils considèrent comme tels).

Le modificateur d'apparence indique le nombre de soupirant(e)s que le personnage peut faire patienter simultanément.

Le jet sous l'apparence est effectué lorsqu'un personnage tente d'attirer l'attention d'un P.N.J. en se servant de son physique. La difficulté du jet variera selon la mise du personnage et les circonstances (autres beaux gosses dans le quartier, etc.), à la discrétion du M.J.

### 1.6.9 Le Charisme ..... CHR

Le charisme représente la capacité du personnage à se faire apprécier de ses compagnons, son éloquence, ses aptitudes à gérer des situations délicates et/ou potentiellement conflictuelles, l'art de conclure quelque bonne affaire.

Le modificateur de charisme indique le nombre de personnes que le personnage peut tenir en haleine sur la même affaire — en même temps — (combien de cow-boys il peut empêcher de se battre, combien de marchands de chevaux il peut convaincre de financer son expédition, combien d'adjoints du shérif il peut persuader qu'il n'a rien à se reprocher, etc.).

Le jet de charisme peut être requis dans toutes les situations que je viens d'évoquer et/ou au gré du M.J.

### 1.6.10 La Chance ..... CHC

La chance représente... la chance du personnage : elle permet, par exemple, d'estimer la probabilité qu'il a de rencontrer la personne dont il a besoin, de déterminer si, en tombant du toit du Saloon, il va s'écraser au sol ou atterrir en douceur dans une charrette de foin.

Le modificateur de chance peut être déduit, dans certaines circonstances, des dommages qu'encaisse le personnage : en général, le joueur choisit cette option lorsqu'une blessure risque d'envoyer le personnage *ad patres*. Mais chaque fois qu'une telle réduction est accordée par le M.J., le personnage perd définitivement un point de chance (avec tout ce que cela implique au niveau du jet sous la caractéristique, du modificateur et des compétences).

Le M.J. peut décider à tout moment d'effectuer un jet de chance (qui sera généralement tiré secrètement par lui) pour déterminer si un événement attendu ou espéré par le personnage va se produire ou pas (comme de voir passer un cavalier, susceptible de lui venir en aide, au milieu du désert). En fonction de la probabilité intrinsèque de la chose, le M.J. attribuera le modificateur approprié au jet sous la caractéristique (§1.6.3).

### 1.6.11 Le Sang-Froid ..... SGF

Le sang-froid représente l'aptitude du personnage à garder son calme et à rester maître de lui dans les situations les plus dangereuses. C'est aussi cette caractéristique qui lui permet de ne jamais laisser paraître son trouble ou sa peur à ses ennemis (ou ses amis).

Le modificateur de sang-froid intervient dans le calcul de la vitesse du personnage (§1.7.1).

Un jet de sang-froid peut être demandé chaque fois que le personnage effectue, *non contraint et forcé*, une action fortement contraire à son instinct de conservation (le suicide pur et simple demande la réussite d'un jet de sang-froid très difficile).

Le jet peut également être demandé lorsque le personnage doit cacher son trouble. S'il le rate, les gens s'aperçoivent que « quelque chose ne va pas », ce qui ne signifie pas qu'ils deviennent forcément la cause du trouble du personnage. Le jet n'est jamais demandé si le personnage a pu se préparer à affronter la situation.

Si vous comptez arbitrer *Western Parade*, je vous suggère de parcourir attentivement la section suivante (sinon, vous pouvez sans problème sauter le passage en première lecture).

### 1.6.12 Considérations supplémentaires sur le jet de sang-froid

Dans le cas d'une action dangereuse, le jet *n'est jamais requis* si celle-ci, aussi risquée soit-elle, est indispensable à la survie du personnage. Par exemple, si un personnage a le choix entre sauter d'un train en marche et être abattu sur place, il n'a pas besoin de réussir un jet de sang-froid pour s'éjecter du wagon. Par contre, si l'un de ses poursuivants désire le suivre, il devra, lui, réussir un jet de sang-froid (et en cas de bonne réussite, on peut lui accorder un jet d'intellect pour se rendre compte qu'il est sans doute plus simple d'actionner le signal d'alarme...).

Bref, et de manière générale, le jet de sang-froid ne peut-être utilisé pour empêcher le personnage d'agir face au danger. Je sais, ce point de vue n'est guère réaliste, mais j'ai pour principe de toujours garantir le libre arbitre des joueurs dans mes parties. Libre à vous de voir les choses autrement, mais mettez-vous d'accord avec vos joueurs avant de commencer à arbitrer.

Je souhaite également que le jet de sang-froid ne soit pas utilisé pour forcer le personnage à faire des choses stupides (« Si tu rates ton jet de sang-froid, tu continues à tirer sur le cadavre de ton ennemi. »), cela d'autant plus si les actions qu'on l'oblige à faire le placent dans une situation délicate (« Maintenant que tu as vidé ton barillet, tu t'aperçois que l'Indien n'était que blessé. Il se relève, le couteau à la main et ... »).

Il ne faut pas non plus abuser du jet de sang-froid « de surprise » et surtout ne pas s'en servir pour systématiquement mettre le personnage dans l'embarras. Par exemple, supposons qu'un personnage réalise soudainement qu'un de ses partenaires de poker est l'assassin de son père qu'il recherche depuis des années. S'il rate son jet de sang-froid, les gens attablés s'apercevront de son trouble, mais il l'attribueront probablement à la partie de poker en cours. Dans tous les cas, c'est *le joueur* qui décidera si son personnage attaque immédiatement l'assassin de son père ou pas, et non le résultat du jet de sang-froid. (Maintenant, si le personnage a les mains crispées sur la table, les yeux injectés de sang et le regard braqué sur son ennemi, celui-ci pourrait prendre les devants, mais encore une fois, il peut attribuer l'attitude de son adversaire à tout un tas de facteurs, comme la partie de poker en cours.) D'autre part, si le personnage sait qu'il va jouer au poker avec l'assassin de son père, le jet de sang-froid n'est pas requis, car il a eu le temps de se préparer à la situation.

Un jet de sang-froid peut également être requis lorsque le personnage est confronté à des forces qu'il ne comprend pas, surnaturelles ou non. Encore une fois, le M.J. n'abusera cependant pas de cette procédure, pour ne pas entraver le libre arbitre des joueurs. Il ne s'agit pas d'un jet de santé mentale et nous ne sommes pas dans *Cthulhu*.

En résumé, si vous voulez tester l'habilité de vos joueurs à tirer leur personnage de situations délicates, peaufinez plutôt votre scénario au lieu d'abuser des jets de sang-froid.

### 1.6.13 L'Expérience.....EXP

Comme indiqué en 1.3, l'expérience ne peut pas, lors de la création du personnage, être supérieure à l'âge de celui-ci.

L'expérience indique dans quelle mesure le personnage connaît les dures réalités de l'existence dans l'Ouest Sauvage ou ailleurs ; elle reflète le contact direct avec celles-ci, pas une connaissance théorique comme le permettent les compétences de la catégorie *culture générale*. Elle représente également une mesure relative du nombre de situations potentiellement létales que le personnage a déjà traversées dans sa vie.

Au niveau de l'historique du personnage (§1.14.3), on considérera que, pour chaque point du modificateur d'expérience, le personnage a participé activement à un *gunfight*, une bataille, un duel, etc. (C'est-à-dire qu'il a fait usage de ses armes pour se défendre, blessant ou tuant un ou plusieurs adversaires.)

Le modificateur d'expérience entre également dans le calcul de la vitesse du personnage.

Finalement, pour chaque point du modificateur d'expérience, le personnage a droit à dix points de compétence supplémentaires et à cinq points complémentaires dans son groupe de compétences favori (§1.11). Ces points supplémentaires doivent être répartis dans au moins trois compétences.

On n'effectue généralement pas de jet sous l'expérience, sauf peut-être pour savoir si le personnage a déjà vécu une situation similaire à celle qui lui est présentée.

### 1.6.14 L'Acuité Visuelle.....ACV

L'acuité visuelle reflète, comme son nom l'indique, la qualité de la vision du personnage, son aptitude à déceler les détails de loin comme de près.

Le modificateur d'acuité visuelle joue un rôle dans l'aptitude à tirer précisément du personnage : en particulier lorsqu'il s'agit de prendre pour cible une zone particulière de l'anatomie de l'adversaire (§3.3.2).

Le jet d'acuité visuelle n'est utilisé que lorsque le personnage essaie de distinguer un détail sur quelque chose de très petit ou de très loin, ou dans la pénombre. Il ne remplace pas un jet en *observation* (§6.4.6) ou *inspection* (§6.4.5).

## 1.7 Les caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires, la vitesse et la réputation, sont calculées à partir des caractéristiques primaires.

### 1.7.1 La Vitesse.....VIT

La formule pour calculer la vitesse d'un personnage est la suivante :

$$VIT = AGI + mSGF + mEXP.$$

La vitesse représente la promptitude du personnage à réagir dans les situations critiques ; comme l'indique la formule ci-dessus, la vitesse est fortement liée à l'agilité. La fonction principale de la vitesse est bien sûr d'établir quand votre personnage va pouvoir dégainer son *six shooter* (de préférence avant ses adversaires).

Le modificateur de vitesse entre dans le calcul de certaines compétences, sans plus.

Par contre, le pourcentage du jet sous la vitesse permet de déterminer à quels rangs d'action votre personnage va pouvoir agir (§3.1.4).

### 1.7.2 La Réputation ..... REP

La réputation se calcule d'après la formule suivante :

$$\text{REP} = 3 + \text{mCHR} + \text{mEXP} + 2 \times \text{classe sociale.}$$

La réputation est le reflet de la renommée du personnage, c'est-à-dire de sa capacité à obtenir certains avantages, à faire avancer les choses, en se servant de son patronyme.

Le modificateur de réputation ne sert pas à grand chose pour le moment.

Le jet sous la réputation est effectué chaque fois que le personnage essaie d'user ou d'abuser de son aura personnelle. Il est très important que le M.J. applique les modificateurs adéquats à un tel jet (§1.6.3). Par exemple pour le lieu où se trouve le personnage : la table 1.5 présente quelques suggestions pour un visage pâle né quelque part aux États-Unis. (Bien sûr, cela ne concerne qu'une première rencontre, avant que le personnage ne fasse quoi que ce soit de notable dans la région.)

TABLE 1.5 – Modificateurs géographiques au jet de réputation

<i>Lieu</i>	<i>Modificateur</i>
Ville/village natal(e)	+50 %
Comté (ou équivalent) d'origine	+25 %
Région d'origine	—
Dans le même état	-25 %
Ailleurs aux États-Unis	-50 %
Mexique/Canada	-90 %

(Les règles sur la réputation sont provisoires et demanderont encore de nombreuses améliorations.)

## 1.8 La taille et le poids

La taille, en centimètres, des personnages féminins se calcule ainsi :

$$165 + 2 \times \text{mFOR} + 2 \times \text{mEND} - 3 \times \text{mAGI} + 2d4$$

La taille, en centimètres, des personnages masculins se calcule de la manière suivante :

$$170 + 3 \times \text{mFOR} + 3 \times \text{mEND} - 2 \times \text{mAGI} + 2d6$$

Le poids d'un personnage féminin, en kilogrammes, est obtenu en soustrayant 115 à sa taille  $\pm 1d6$  (à choix pour la joueuse).

Le poids d'un personnage masculin, en kilogrammes, est obtenu en soustrayant 105 à sa taille  $\pm 1d6$  (à choix pour le joueur — ou éventuellement la joueuse).

## 1.9 Calcul des points de vie

Les points de vie de chaque localisation sont calculés à partir de l'endurance du personnage. La table 1.6 résume la situation. La troisième colonne indique par combien le nombre de points d'hémorragie (§3.2.3) perdus doit être multiplié lorsque cette localisation est touchée.

TABLE 1.6 – Points de vie par localisation

<i>Localisation</i>	<i>Points de vie</i>	<i>Multipl. hémo.</i>
Tête	100% END	1 × H
Gorge	50% END	3 × H
Épaule droite	150% END	1 × H
Épaule gauche	150% END	1 × H
Cœur/poitrine	50% END	1 × H
Bras droit	100% END	1 × H
Bras gauche	100% END	1 × H
Main droite	50% END	1 × H
Main gauche	50% END	1 × H
Abdomen	50% END	2 × H
Flanc droit	100% END	2 × H
Flanc gauche	100% END	2 × H
Cuisse droite	150% END	2 × H
Cuisse gauche	150% END	2 × H
Jambe droite	100% END	1 × H
Jambe gauche	100% END	1 × H
Pied droit	50% END	1 × H
Pied gauche	50% END	1 × H

## 1.10 Capacité de transport

La *capacité de transport* d'un personnage représente son aptitude à se déplacer en portant une charge. La capacité d'un personnage est calculée en effectuant la moyenne de sa force et de son endurance et en multipliant le résultat par cinq. Le nombre obtenu représente le pourcentage de

son propre poids qu'un personnage peut transporter, sa capacité de transport maximale. La formule ci-dessous synthétise ce calcul :

$$\text{Capacité de transport} = \frac{\text{FOR} + \text{END}}{40} \times \text{poids}$$

*Prenons un exemple. Sam a une force de 12 et une endurance de 16. Il pèse 80 kg. La moyenne de sa force et de son endurance est 14, donc sa capacité de transport sera égale à 70% (14 × 5) de 80 kg, soit 56 kg.*

Être chargé comme un mulet n'est pas sans conséquence. Lorsqu'un personnage dépasse 20% de sa capacité de transport, sa vitesse diminue de 10% ; lorsqu'il dépasse les 40%, sa vitesse diminue de 20% et ainsi de suite. Les jets d'agilité du personnage sont pénalisés de ce même pourcentage. Si un personnage porte une charge égale à 200% de sa capacité de transport, il est totalement immobilisé et ne peut plus faire un geste. La pénalité subie par la vitesse est diminuée de moitié si le personnage est à cheval. Ceci vaut également pour les jets d'agilité.

D'autre part, en combat, si la charge d'un personnage est supérieure à 100% de sa capacité de transport, il perd une action. Si la charge est supérieure à 150%, il perd deux actions, et bien entendu si la charge atteint les 200%, il ne fait plus rien. Ces pénalités ne s'appliquent pas si le personnage est à cheval.

## 1.11 Détermination des compétences

La détermination des compétences s'effectue en trois temps :

- le joueur détermine le groupe (ou les groupes — selon sa classe sociale) de compétences favori(s) de son personnage (voir la table 1.7) : ce groupe ou ces groupes représentent la profession que notre aventurier a exercée avant le début du scénario ou de la campagne : un trappeur choisira les *compétences de trappeur* ; un as du revolver, le *combat à distance* ; un prédicateur, les *compétences de communication* ; etc.<sup>2</sup>
- le joueur répartit ensuite 200 points de compétences à sa guise, mais sans octroyer plus de 20 points à une même compétence ;
- il ajoute à cela un certains nombres de points supplémentaires, selon la table 1.7, dans le groupe de compétences favori du personnage, mais sans dépasser le maximum spécifié selon le groupe de compétences choisi, mais il est possible de cumuler ces points avec ceux acquis à l'étape précédente (i.e. 20 + x points dans une compétence du groupe favori).

<sup>2</sup>Le cas du médecin est examiné en 1.12.1.

<sup>3</sup>Un tel développement des sens ne peut être acquis qu'en vivant comme une bête et en dehors de tout contact avec la civilisation. Le personnage peut être un blanc ou un indien.

<sup>4</sup>Pistollero mexicain, tueur patenté, chasseur de primes, etc.

<sup>5</sup>Brute du village, mais aussi éclaireur indien, cavalier U.S., spécialiste en actions de commando. etc.

<sup>6</sup>Marchand, homme politique, légiste : juge ou avocat.

<sup>7</sup>Voleur, acrobate ou artiste de cirque, espion.

<sup>8</sup>Prédicateur, révérend, escroc, gigolo, receleur, tavernier, diplomate, etc.

<sup>9</sup>Athlète blanc ou messenger indien.

<sup>10</sup>Médecin (cf. 1.12.1), mais aussi : rebouteux à \$ 1, homme-médecine indien, dentiste, etc.

<sup>11</sup>Muletier, transporteur, cowboy, capitaine de caravane, etc. mais aussi géographe.

TABLE 1.7 – Points à répartir dans le groupe de compétences favori

Groupe	Points	Max.	Perso. type
Culture générale	150	50	intellectuel de l'Est
Cinq sens	100	25	enfant sauvage <sup>3</sup>
Artisanat	100	60	artisan/ouvrier
Combat à distance	50	20	pro. de la gachette <sup>4</sup>
Combat au corp à corp	100	20	variable <sup>5</sup>
Commerce, finances, gouvernement	150	50	variable <sup>6</sup>
Compétences indiennes	100	30	indien
Compétences de chercheur d'or	100	40	chercheur d'or
Compétences de fermier	100	40	fermier
Compétences de joueur professionnel	100	25	joueur professionnel
Comp. de larrons/saltimbanques	150	40	variable <sup>7</sup>
Compétences de communication	150	30	variable <sup>8</sup>
Compétences de survie	50	50	vieux solitaire bourru
Compétences de trappeur	150	30	trappeur/chasseur indien
Compétences de vitesse	75	25	coureur <sup>9</sup>
Compétences médicales	150	25	soigneur <sup>10</sup>
Compétences militaires	100	25	soldat de métier
Compétences musicales	150	50	musicien
Déplacement et transport	150	25	voyageur <sup>11</sup>

Selon l'idée que les personnages expérimentés (c'est-à-dire les personnages qui ont un score d'expérience supérieur à 12) savent faire plus de choses (et mieux) que les personnages débutants, ils disposeront des avantages suivants : par point du modificateur d'expérience, 10 points de plus dans les compétences générales et 5 points dans le groupe de compétences favori. Ses points sont cumulables avec ceux reçus précédemment, mais doivent être répartis dans au moins trois compétences différentes.

Pour plus de détails, on se reportera au chapitre 6, qui est consacré aux compétences.

## 1.12 Personnages particuliers

Certains personnages particuliers peuvent difficilement être engendrés à l'aide des règles présentées ci-avant. Il est néanmoins parfois intéressant d'intégrer certains d'entre-eux à nos parties et campagnes. Cependant, il me paraît souhaitable de limiter le nombre de « personnages spéciaux » à un, au maximum deux, par groupe de personnages. (Quoi que les aventures d'un groupe de samourais au milieu de l'Ouest Sauvage...)

### 1.12.1 Le médecin

Un personnage qui choisit les compétences médicales comme groupe favori n'est pas forcément un médecin, c'est-à-dire quelqu'un qui a fait d'authentiques études de médecine. Comment sait-on si le personnage est un véritable médecin ? Simplement, le joueur signale la chose au M.J. lors de la création du personnage.

Un médecin dispose des avantages suivants :

- seul ce type de personnage peut placer des points en *chimie* et *chirurgie*<sup>12</sup> ;
- compétence *lire/écrire* : +50% ;
- compétence *culture générale* : +20% ;
- compétence *latin* : 60%.

Il y a aussi quelques désavantages :

- le personnage ne dispose que de 120 points à répartir dans ses compétences générales ;
- l'âge de départ est fixé à 19 + 3d4.

### 1.12.2 L'indien

Le personnage indien est sans doute le plus difficile à développer et à interpréter de manière cohérente et il faudrait un livret aussi épais que celui qui vous tenez entre les mains pour aborder le sujet. Je ne vais donc pas tenter de le faire, du moins pour l'instant.

Voici quand même quelques conseils :

- il n'existe pas un type d'indien : les différences culturelles entre les nations sont énormes ;
- il est donc indispensable de se documenter sérieusement sur les ethnies que l'on veut mettre en scène ;

---

<sup>12</sup>Je rappelle que la moitié du score de la compétence *chimie* est ajouté au score de base des compétences suivantes : *baumes et onguents, cordiaux, herboristerie, poisons et antidotes, suppression de la douleur*. De même, la moitié du score en *chirurgie* est ajoutée au score de base des compétences suivantes : *amputation, cautériser, extraction de balle, nettoyage d'une blessure*.

- ce travail de documentation, déjà important pour le M.J., l’est plus encore pour le joueur ;
- les compétences indiennes (§6.9) telles que décrites actuellement, ne sont qu’une esquisse ; la plupart de ces compétences sont spécifiques à une ethnologie/nation (tout ce qui relève de culture et de la religion).

### 1.12.3 Le soldat d’élite

Le soldat d’élite est un personnage qui poursuit une carrière militaire ou dont celle-ci vient de s’achever (à son grand dam : un tel personnage est né pour l’armée). Il sera au minimum sous-officier. Son expertise au maniement des armes est conséquente : elle ne dépassera pas celle des professionnels de la gâchette ou des spécialistes du corps à corps, mais elle sera définitivement supérieure à la moyenne.

Naturellement, comme tous les personnages dotés de compétences médicales ne sont pas forcément médecin, tous ceux qui ont fait un séjour dans l’armée n’appartiennent pas à cette catégorie de personnage (et de loin pas).

Le soldat d’élite dispose des points de caractéristiques et de compétences habituels, mais leur répartition subit les contraintes suivantes :

- aucune des caractéristiques suivantes ne peut être inférieure à douze : force, endurance, agilité, intellect, charisme, sang-froid ;
- le groupe de compétences favoris est obligatoirement les *compétences militaires* ;
- aucun point ne peut être placé dans les groupes suivants : *artisanat, commerce, finance et gouvernement* (non ce personnage ne sera doué ni pour l’étiquette ni pour la comptabilité), *compétences de chercheur d’or, compétences de fermier, compétences de joueur professionnel, compétence de larrons/saltimbanques, compétences de communication* ;

Par contre, il peut placer jusqu’à 35 points par compétence dans le *combat à distance*, le *combat au corps à corps* et les *compétences militaires*.

### 1.12.4 L’artiste martial

L’artiste martial est un personnage originaire de la lointaine Asie. C’est généralement un Chinois, mais on pourrait également envisager qu’il soit Coréen ou Philippin. Il peut également s’agir d’un métis eurasiatique.

Un tel personnage dispose du nombre de points habituels, mais leur répartition subit les contraintes suivantes :

- le groupe de compétences favori est forcément le *combat au corps à corps* ;
- le personnage ne peut placer aucun point dans une compétence en rapport, proche ou lointain, avec les armes à feu ;
- aucune compétence ne peut être choisie dans les groupes suivants : *commerce, finance et gouvernement, compétences indiennes, compétences de chercheur d’or, compétences de joueur professionnel, compétences de trappeurs, compétences géographiques*<sup>13</sup>, *déplacement et transports* (le M.J. peut éventuellement accorder une exception pour une compétence isolée dans un de ces groupes si son acquisition s’insère bien dans l’historique du personnage — mais aucune exception pour les armes à feu !) ;

<sup>13</sup>Concerne uniquement la géographie du « Nouveau Monde ».

- les actions du personnage doivent généralement tenir compte d'un code éthique ou de l'honneur, à établir avec le M.J., en début de partie ou de campagne.

L'avantage principal accordé à ce personnage est la possibilité d'octroyer des points à la compétence *art martiaux*, qui lui est réservée<sup>14</sup>.

### 1.12.5 Le samouraï

Comme l'artiste martial (§1.12.4), le samouraï est un personnage asiatique égaré dans l'Ouest Sauvage. Attention, les règles ci-dessous tendent à créer un samouraï « stéréo-typique » ; il est tout à fait possible d'incarner un Japonais du XIX<sup>ème</sup> siècle plus « réaliste », mais il ne faut alors pas employer les règles ci-dessous.

On peut créer un tel personnage avec le nombre de points habituels, en tenant compte des restrictions suivantes :

- le groupe de compétences favori est forcément le *combat au corps à corps* ;
- aucune compétence ne peut être choisie dans les groupes suivants : *compétences indiennes*, *compétences de chercheur d'or*, *compétences de fermier*, *compétences de larrons et saltimbanques*, *compétences géographiques*<sup>15</sup>, ainsi que toutes les autres compétences que le M.J. jugera inadaptées au personnage ;
- le samouraï est tenu de respecter le code du *bushido*, c'est-à-dire toujours honorer la parole donnée, ne pas mentir ni tricher, ne jamais perdre la face, accomplir la mission qui lui a été confiée ou mourir en essayant de le faire, etc. (un tel personnage n'est pas forcément celui qui va durer le plus longtemps dans la campagne) ;
- même s'il a quelques connaissances en armes à feu, un tel personnage utilisera toujours son sabre de préférence à tout autre arme si la situation le permet.

Le samouraï est le seul personnage qui peut mettre des points dans la compétence *kobudo*, qui représente son entraînement dans toutes les disciplines du guerrier nippon<sup>16</sup>.

## 1.13 L'Équipement

Le personnage peut disposer d'un équipement, au choix du joueur, dont la valeur totale ne dépasse pas un montant déterminé par sa classe sociale (le personnage ne dispose pas de cette somme ; elle représente la valeur maximale de ses affaires à l'état neuf). On se référera à la table 1.8 pour connaître la valeur de l'équipement d'un personnage débutant.

Si un joueur inclut dans l'équipement de son personnage une pièce rare, il devra en justifier la possession en rédigeant l'historique de celle-ci (§1.14.2).

On se référera au chapitre 5 pour la description de l'équipement et les règles y relatives.

<sup>14</sup>Je rappelle que la moitié cette compétence est ajoutée au score de base des compétences suivantes : *javelot*, *lancer*, *armes contondantes*, *assommer*, *ceinturer*, *combat à l'arme blanche*, *coup de pied vicieux*, *croche-pied*, *culbute*, *escrime de taille*, *esquive*, *étranglement*, *lutte*, *parade*, *placage*, *poudre aux yeux*, *mouvement silencieux*, *saut*, *réflexes*, *connaissance de l'anatomie*.

<sup>15</sup>Concerne uniquement la géographie du « Nouveau Monde ».

<sup>16</sup>Je rappelle que la moitié de cette compétence est ajoutée au score de base des compétences suivantes : *lancer*, *tir à l'arc*, *armes contondantes*, *combat à l'arme blanche*, *escrime d'estoc*, *escrime de taille*, *esquive*, *lutte*, *parade*, *pugilat*, *natation*, *réflexes*, *art du commandement*, *équitation*.

TABLE 1.8 – Valeur de l'équipement d'un personnage débutant

<i>Classe sociale</i>	<i>Valeur</i>
1	\$ 150
2	\$ 300
3	\$ 600
4	\$ 1200
5	\$ 2400

## 1.14 Historique du personnage

Cette section couvre brièvement la rédaction de l'« historique » du personnage.

### 1.14.1 Les grandes lignes

De manière générale, l'historique d'un personnage doit contenir les éléments suivants :

- son lieu de naissance (en particulier : Nord ou Sud ?) ;
- la classe sociale de ses parents ;
- ses occupations professionnelles actuelles et comment il en est arrivé à exercer son métier d'aujourd'hui (en particulier si son travail est en contradiction flagrante avec ses origines géographiques ou sociales, par exemple un trappeur du Grand Nord né en Louisiane, ou un fils de bonne famille bostonienne qui joue les chasseurs de primes sur la frontière mexicaine...);
- son caractère et ses petits penchants (inutile d'en tartiner des pages, les grandes lignes suffisent : mon expérience m'a prouvé que plus le *background* psychologique du personnage est détaillé, moins le joueur en tient en compte...).

### 1.14.2 Une pièce rare dans l'équipement

Si le personnage dispose dans son petit matériel d'un instrument susceptible d'engendrer l'étonnement chez ses compagnons, le joueur devra rédiger quelques lignes qui en expliquent la provenance.

Le caractère exceptionnel de l'objet dépend également de la stature du personnage : une Winchester dernier modèle trouve naturellement sa place entre les mains d'un chasseur de prime dont la réputation a franchi les frontières, mais pas dans celles d'un obscur cow-boy qui fait la route d'Abilène.

### 1.14.3 Un modificateur d'expérience positif

Comme indiqué ci-avant (§1.6.13), à chaque point (positif) du modificateur d'expérience correspond une situation potentiellement létale traversée avec succès par le personnage, c'est-à-dire en blessant ou tuant une ou plusieurs personnes.

Le joueur doit poser sur le papier, sans trop entrer dans les détails, le résultat de chacune de ces petites altercations, d'entente avec le M.J. Ce dernier est naturellement libre de faire entrer certains éléments de l'historique du personnage dans le scénario en cours.

#### 1.14.4 Caractéristique(s) extraordinaire(s)

Tout personnage doté d'une caractéristique très élevée (18 ou plus), ou affligé d'une caractéristique très basse (6 ou moins), voit sa vie modifiée profondément par ce don ou cette infirmité.

Dans tous les cas, le joueur devra indiquer dans l'historique du personnage :

- comment le score de la caractéristique a été obtenu (cela peut être inné, ce qui est généralement le cas pour l'apparence, ou dû à un certain mode de vie, dans le cas d'une force herculéenne) ;
- comment le personnage vit la situation : affiche-t-il fièrement son don ? cache-t-il son infirmité ? ou l'inverse ? (il y a des maladroits qui sont plus agiles — et plus rapides ! — qu'on pourrait le penser...);
- quelles conséquences a déjà eu ce don ou cette infirmité sur la vie du personnage.

#### 1.14.5 Détails divers

Le joueur est naturellement encouragé à compléter l'historique à sa guise, mais il me paraît sage de limiter celui-ci à deux pages dactylographiées. Cela pour deux raisons :

- comme je l'ai dit plus haut, un historique trop long devient rapidement ingérable pour tout le monde ; qui plus est, il est souvent plus intéressant de laisser se développer la psychologie du personnage au fil des aventures ;
- *Western Parade* n'est pas une promenade de santé ! inutile de blinder le profil psychologique d'un personnage qui a toutes les chances d'aller rejoindre ses aïeux au premier *gunfight* !

### 1.15 Création de personnages expérimentés

Ci-dessous suivent quelques considérations sur la création de personnages expérimentés. (Avis aux M.J. et aux joueurs : incarner une machine à tuer est souvent moins drôle que d'avoir à tirer son épingle du jeu avec un personnage moins massivement doué.)

En dehors de ce qui suit, l'ensemble des règles concernant la création du personnage reste valable.

#### 1.15.1 L'Âge du personnage

En général, je suggère :  $25 + 2d6$ .

#### 1.15.2 Les Caractéristiques

Vous disposez de 165 points de personnage pour acheter une classe sociale, une dextre, et à répartir entre les caractéristiques du personnage (si vous voulez vraiment la jouer *spaghetti*<sup>17</sup>,

---

<sup>17</sup>À ce propos, voir le chapitre 7.

allez-y pour 200 points). Le maximum est élevé à 25 avec les coûts suivants :

- chaque point de caractéristique entre 1 et 12 coûte 1 point ;
- chaque point de caractéristique entre 13 et 18 coûte 2 points ;
- chaque point de caractéristique entre 19 et 21 coûte 3 points ;
- chaque point de caractéristique entre 22 et 25 coûte 4 points.

La table 1.9 complète la table 1.2.

TABLE 1.9 – Coût des caractéristiques au-delà de 20

<i>Caractéristique</i>	<i>Coût en points</i>
21	33
22	37
23	41
24	45
25	49

### 1.15.3 La Réputation

On substitue la formule suivante à celle donnée en 1.7.2 :

$$\text{REP} = 12 + \text{mCHR} + \text{mEXP}$$

### 1.15.4 Les Compétences

On remplace les règles de 1.11 par ce qui suit :

- 300 points à répartir à la guise du joueur, avec un maximum de trente points sur une compétence ;
- un certain nombre de points à répartir dans le groupe favori du personnage, selon les indications de la table 1.10, qui remplace la table 1.7 des personnages débutants.

### 1.15.5 L'Équipement

La valeur maximale de l'équipement du personnage est fixée d'après la table 1.11.

### 1.15.6 Le médecin expérimenté

Il est également possible de créer un personnage expérimenté qui soit médecin. On applique les mêmes règles que pour un médecin « débutant » (§1.12.1), avec les amendements suivant :

- compétence *lire/écrire* : +75% ;
- compétence *culture générale* : +60% ;
- points à répartir dans les compétences générales : seulement 180 ;
- âge de départ :  $30 + 3d8$ .

TABLE 1.10 – Personnages expérimentés : points à répartir dans le groupe de compétences favori

<b>Groupe</b>	<b>Points</b>	<b>Max.</b>
Culture générale	225	75
Cinq sens	150	40
Artisanat	150	90
Combat à distance	75	25
Combat au corp à corp	150	30
Commerce, finances, gouvernement	225	75
Compétences indiennes	150	45
Compétences de chercheur d'or	150	60
Compétences de fermier	150	60
Compétences de joueur professionnel	150	40
Comp. de larrons/saltimbanques	225	60
Compétences de communication	225	45
Compétences de survie	75	75
Compétences de trappeur	225	45
Compétences de vitesse	115	40
Compétences médicales	225	40
Compétences militaires	150	40
Compétences musicales	225	75
Déplacement et transport	225	40

TABLE 1.11 – Valeur de l'équipement d'un personnage expérimenté

<i>Classe sociale</i>	<i>Valeur</i>
1	\$ 450
2	\$ 900
3	\$ 1800
4	\$ 3600
5	\$ 7200

### **1.15.7 Le soldat d'élite expérimenté**

Le soldat d'élite (§1.12.3) expérimenté peut placer jusqu'à 45 points par compétence dans les groupes *combat à distance*, *combat au corps à corps* et *compétences militaires*. Sinon rien ne change.

## Chapitre 2

# Utilisation et augmentation des caractéristiques et compétences

### 2.1 Jets de compétence et de caractéristique

Un jet de compétence ou de caractéristique est effectué au d100, si le résultat du jet est compris entre 96 et 00, on relance le d100 et on additionne les résultats (on continue ainsi tant qu'il y a lieu).

Pour réussir un jet de compétence, le résultat du jet de dés doit être égal ou inférieur au pourcentage de la compétence. Pour réussir un jet de caractéristique, le jet de dés doit être inférieur ou égal au jet sous la caractéristique (§1.6.3) (et non par rapport à la caractéristique elle-même).

#### 2.1.1 De quelques restrictions

En plus de ce qui précède, on tiendra compte des restrictions suivantes :

- la tentative échoue automatiquement si la chance de réussite est inférieure à 5% ; si un personnage persiste cependant à entreprendre un acte impossible, il doit réussir un jet de chance pour ne pas subir un échec critique (§2.1.2) (et un échec critique au jet de chance implique un échec catastrophique dans la compétence) ;
- si la chance de réussite est inférieure à 20%, il n'y a pas de réussite critique ou extraordinaire possible (§2.1.2).

#### 2.1.2 Différentes qualités de réussite

Il existe différentes qualités de réussite (et d'échec).

Une réussite est dite *extraordinaire* si le jet ne dépasse pas les 10% du score de la compétence (ou du jet sous la caractéristique). Les effets d'une réussite extraordinaire dépendent des circonstances, de la compétence en question et du bon vouloir du M.J. On se reportera également à la description de la compétence au chapitre 6.

Une réussite est dite *critique* si le jet ne dépasse pas les 50% du score dans la compétence. Les effets d'une réussite critique varient selon la compétence.

Les réussites extraordinaires et critiques en combat ont des effets particuliers décrits au long du chapitre 3.

La réussite est dite *normale* dans tous les autres cas et n'apporte pas d'avantages particuliers.

Un échec est dit *critique* dans les cas suivants :

- la chance de réussite était inférieure ou égale à 40% et le jet obtenu est supérieur à 80% ;
- la chance de réussite était supérieure à 40% et le jet obtenu est supérieur à deux fois cette chance.

Un échec critique implique des inconvénients supplémentaires, en sus de ceux naturellement liés à l'échec d'un jet de compétence, déterminés par le M.J. (dans certains cas, il n'y a rien à ajouter). On consultera également la description de la compétence.

Un échec est dit *catastrophique* dans les cas suivants :

- la chance de réussite était inférieure à 33% et le jet obtenu est 100 ou plus ;
- la chance de réussite était supérieure à 33% et le jet obtenu est supérieur au triple de celle-ci.

Un échec catastrophique implique des ennuis à caractère monumental, la mort du personnage n'étant pas exclue. De tels échecs sont particulièrement à craindre au tir (pétroire qui vous explose à la figure, balle dans le pied lorsqu'on s'amuse à faire des moulinets, etc.) et plus encore dans le maniement des explosifs<sup>1</sup>.

Tout autre échec est dit *normal*.

### 2.1.3 En résumé...

La table 2.1 synthétise les éléments présentés ci-dessus.

TABLE 2.1 – Réussites et échecs

Niveau/qualité	0–4	5–19	20–32	33–39	40 et +
réussite extraordinaire	imp.	imp.	10 % niv.	10 % niv.	10 % niv.
réussite critique	imp.	imp.	50 % niv.	50 % niv.	50 % niv.
réussite normale	imp.	niv. ou –	niv. ou –	niv. ou –	niv. ou –
échec normal	+ que niv.	+ que niv.	+ que niv.	+ que niv.	+ que niv.
échec critique	chance	81 ou +	81 ou +	81 ou +	2 × niv.
échec catastrophique	chance	100 ou +	100 ou +	3 × niv.	3 × niv.

## 2.2 Compétence contre compétence

Parfois, deux personnages vont tenter d'agir sur une situation en sens contraire. C'est généralement le personnage obtenant la meilleure qualité de réussite sur un jet de caractéristique ou de compétence qui l'emporte. Le jet n'est pas forcément effectué sous la même caractéristique ou compétence. Il faut distinguer deux cas, présentés dans les sections qui suivent :

- le duel avéré : les personnages ont conscience d'être opposés l'un à l'autre ;

<sup>1</sup>Dois-je préciser ma pensée ?

- la détection.

### 2.2.1 Le duel de compétence

Lorsque deux personnages tentent d'agir de manière à obtenir un résultat contraire, on peut devoir effectuer un duel de compétence. Par exemple, un bras de fer (force contre force), un beau jeune homme qui tente de séduire une jeune-fille contre l'avis de la gouvernante de celle-ci (compétence *séduction* contre compétence *persuasion*).

Le personnage qui obtient une meilleure qualité de réussite l'emporte. Dans certains cas, un échec critique ou catastrophique, d'un côté ou de l'autre, ou de part et d'autre, peut avoir de graves conséquences qui mettent fin au duel (compétence *réflexes* contre *explosifs* par exemple). En cas d'égalité, la situation est bloquée et on effectuera un autre jet pour départager les concurrents. Naturellement, le fait d'être à égalité peut amener les adversaires à faire une trêve. Dans certaines autres circonstances, l'égalité n'aura peut-être pas de sens. Dans ce cas-là, son interprétation est laissée à la sagacité du M.J.

### 2.2.2 La détection

Bien souvent, un personnage tentera de percevoir une information cachée par un autre personnage, par exemple *observation* contre *embuscade*, *écoute* contre *déplacement silencieux*, *pistage* contre *brouillage de piste*.

On appliquera alors la procédure suivante :

- si le jet dans la compétence de camouflage est raté, on en tire les conséquences (cf. aussi la description de la compétence) et il n'y a pas de duel de compétence ;
- si le jet dans la compétence de camouflage est réussi, la qualité de réussite du jet de détection doit être strictement supérieure à celle du jet de camouflage (ce qui devrait encourager le M.J. à effectuer le jet de détection lui-même, pour ne pas révéler la qualité de réussite de l'adversaire — si cela peut avoir de l'importance).

## 2.3 Remarques générales sur l'augmentation des compétences et des caractéristiques

Certaines actions, si elles ont été accomplies avec succès — à l'appréciation du M.J. —, donnent au personnage une chance d'augmenter une caractéristique ou une compétence.

Pour pouvoir augmenter une caractéristique ou une compétence, le personnage doit réussir un jet de pourcentage (d100) strictement en dessus du jet sous la caractéristique ou du pourcentage de la compétence. Comme le jet de compétence lui-même, ce jet est ouvert. Cela signifie que si on obtient 96–00 aux dés, on relance ceux-ci et on additionne les résultats. (C'est ainsi qu'une compétence dont le niveau est supérieur à 100 % peut continuer d'augmenter — lentement.)

Si ce jet est réussi, la caractéristique augmente d'un point ; une compétence augmentera de 3 + 1d4 points.

Si le jet est raté, une croix (ou tout autre signe cabalistique, de préférence intelligible pour le M.J.) est faite à côté de la caractéristique ou de la compétence. Pour chaque croix, le joueur

bénéficiera d'un bonus de  $-5\%$  lors de sa prochaine tentative. Dès qu'un jet est réussi, on efface *toutes* les croix !

L'augmentation d'une caractéristique implique qu'il faut recalculer toutes les compétences et caractéristiques dérivées qui dépendent d'elle.

## 2.4 Augmentation des caractéristiques

Certaines caractéristiques sont susceptibles d'être augmentées en cours de jeu, d'autres pas. D'autre part, les modalités d'une augmentation éventuelle (notamment par « apprentissage ») varient d'une caractéristique à l'autre.

### 2.4.1 Augmentation de l'expérience et du sang-froid

Ces deux caractéristiques ont des chances d'augmenter à la suite des *gunfights*, batailles rangées, bagarres de saloon et autres altercations.

Après chaque participation active à un *gunfight* — c'est-à-dire que le personnage a fait usage de ses armes avec succès au moins une fois et qu'il a lui-même été la cible (au moins potentielle) d'un de ses adversaires : *tirer dans le dos ne compte pas* —, ou toute autre confrontation armée, notre cow-boy a une chance d'augmenter son expérience et son sang-froid (ainsi que certaines compétences — §2.5) selon la procédure décrite en 2.3.

Franchir certaines étapes d'un scénario ou d'une campagne peut aussi entraîner un jet d'expérience pour les personnages survivants. (Le M.J. aura intérêt à noter scrupuleusement ces passages dans son scénario.)

### 2.4.2 Augmentation de la chance

Si le M.J. estime qu'un personnage a été particulièrement malchanceux au cours d'une aventure, il est encouragé à lui octroyer une chance d'augmenter sa chance (sans jeu de mots) en suivant la procédure exposée en 2.3.

### 2.4.3 Augmentation de la réputation

La réputation d'un personnage a des chances d'augmenter dans la semaine qui suit un *gunfight*, quand la rumeur se répand. (Pour simplifier, le M.J. est autorisé — et de toute façon, il fait ce qu'il veut — à tirer le jet d'augmentation après le combat, selon 2.3.)

On applique le modificateur suivant : pour chaque adversaire mis hors combat après le premier, un bonus de  $-5\%$  sur le jet pour augmenter la réputation.

En cas de duel, impromptu ou sur rendez-vous, on applique les modificateurs suivants (uniquement si le personnage est le vainqueur, bien entendu...) :

- si la réputation de l'adversaire est inférieure ou égale à celle du personnage, un bonus de  $-5\%$  ;
- si la réputation de l'adversaire est supérieure à celle du personnage, un bonus de  $-5\%$  plus  $-5\%$  par deux points d'écart entre les réputations.

#### 2.4.4 Augmentation de la vitesse

La vitesse ne peut augmenter que conséquemment à l'augmentation de l'une des caractéristiques à partir desquelles elle est calculée.

#### 2.4.5 Augmentation de l'apparence

En principe, l'apparence ne peut augmenter qu'après une autre caractéristique, soit la force, l'endurance, l'agilité, l'intellect ou le charisme. Seulement si l'une de ces caractéristiques a augmenté dans le mois précédent, le personnage pourra effectuer un éventuel jet pour augmenter son apparence. (Une alternative serait le recours à une chirurgie esthétique balbutiante, mais le résultat est tout sauf garanti ; et la rédaction de règles concernant ce délicat problème ne me tente guère ; mais voyez quand même 2.7.5.)

Il existe bien entendu des moyens d'améliorer momentanément son apparence : vêtements neufs, coiffeur, barbier, sent-bon, etc. (Voir tout un ensemble de règles qui restent à écrire.)

#### 2.4.6 Augmentation de l'acuité visuelle

L'acuité visuelle du personnage ne peut pas augmenter, seulement diminuer avec l'âge.

#### 2.4.7 Augmentation des autres caractéristiques

De manière générale, le M.J. accordera au personnage une chance d'augmenter une caractéristique si le personnage a réussi un jet sous la caractéristique, après l'application du modificateur (impossible, très difficile, difficile, normal, facile, très facile ; cf. 1.6.3). On tiendra compte des restrictions suivantes :

- si la chance de réussite était inférieure ou égale à 20%, un jet d'augmentation est effectué ;
- si la chance de réussite était supérieure à 20%, mais inférieure ou égale à 40%, un jet d'augmentation n'est effectué que si le personnage a obtenu 20 ou moins au d100 ;
- si la chance de réussite était supérieure à 40%, mais inférieure ou égale à 100%, un jet d'augmentation est effectué si le résultat au d100 est inférieur ou égal à la moitié de la chance de réussite ;
- si la chance de réussite est supérieure à 100%, un jet d'augmentation n'est effectué que si le résultat du d100 est inférieur ou égal à 50.

### 2.5 Augmentation des compétences

Pour déterminer s'il y a augmentation, on suit exactement la même procédure, évoquée ci-dessus en 2.4.7, que pour les caractéristiques (§2.3) : le personnage doit réussir un jet (d100 ouvert — cf. 2.3) dont le résultat est supérieur au niveau actuel de la compétence.

En cas de réussite, la compétence augmente de  $1d4+3\%$ . En cas d'échec, une croix est faite à côté de la compétence et le joueur disposera d'un bonus de  $+5\%$  (cumulatif) au jet de dés lors de sa prochaine tentative.

## 2.6 Augmentation des compétences par l'apprentissage

Pendant leurs rares périodes d'inactivité — principalement pendant l'hiver —, nos aventuriers souhaiterons sûrement passer quelques temps à s'entraîner pour améliorer certaines de leurs compétences.

### 2.6.1 Temps disponible pour l'entraînement

À supposer qu'il n'ait pas d'autres occupations — généralement professionnelles, car il faut bien manger —, un personnage peut consacrer cinquante heures hebdomadaires à son entraînement, mais il ne peut employer plus de vingt heures par semaine à améliorer une même compétence ou caractéristique.

### 2.6.2 Augmentation d'une compétence

Pour augmenter le niveau d'une compétence de 1%, il faut remplir les conditions suivantes :

- s'entraîner une demi-heure par point du nouveau score désiré dans la compétence ;
- respecter les règles énoncées ci-dessus (§2.6.1) concernant la durée de l'entraînement hebdomadaire (un personnage peut consacrer plus de temps à son entraînement, mais les heures supplémentaires ne sont pas comptabilisées) ;
- chaque demi-heure où le personnage s'entraîne sous la direction d'un professeur compte double ;
- pour servir de professeur, un personnage — joueur ou non joueur — doit disposer d'une compétence dont le niveau est d'au moins 20% supérieur à celui de l'élève (en arrondissant toujours les fractions à l'unité supérieure) ;
- finalement, le personnage doit être en mesure d'assurer les coûts de son entraînement, tels qu'estimés par le M.J (en particulier en ce qui concerne le maniement des armes à feu : les cartouches ne sont pas données<sup>2</sup>) ;
- si la compétence de départ du personnage est inférieure à 20%, il ne peut se passer d'un professeur pour son apprentissage et, dans ce cas précis, la présence d'un maître n'implique pas une réduction du temps d'apprentissage ;
- aucun personnage ne peut servir de professeur si son niveau dans la compétence en question est inférieur à 30% ;
- si un personnage interrompt son entraînement pendant plus de sept jours, il perd une heure d'entraînement par demi-journée qui s'écoule au-delà de ce délai (et c'est valable pour toutes les compétences ou caractéristiques qu'il est en train d'améliorer) ;
- si un personnage a un modificateur d'intellect positif, il peut réduire son temps d'apprentissage de 5% par point de ce modificateur.

Prenons un exemple :

*Le chasseur de primes Sam Parkerson désire augmenter son déjà confortable 74% en armes de poing, afin de devenir plus redoutable encore dans le maniement de ses*

---

<sup>2</sup>Comme base de départ : une heure d'entraînement implique de griller quelque deux cents cartouches...

Peacemakers. Il lui faudra pour cela consacrer 75 demi-heures, soit 37 heures et 30 minutes, à son entraînement, pour augmenter cette compétence à 75%. Pour passer à 76%, il lui faudra encore 76 demi-heures (38 heures) d'entraînement, etc.

Supposons que notre héros se cherche un mentor : il lui faudra trouver un personnage doté d'une compétence de  $74 + 15 = 99\%$  (20% de 74 = 14.8, soit 15). Peut-être son vieux pote Siringo, à supposer que ce dernier ait du temps libre pour jouer les instructeurs.

Admettons que Parkerson ait un intellect de 14, ce qui implique un modificateur de +1, donc une réduction de 5% du temps d'apprentissage. Cinq pourcent de 75, cela fait 3.75, donc un temps d'entraînement de 71.25 demi-heures, soit 35 heures et 38 minutes (37.5 minutes en fait, mais on ne va pas pinailler). À supposer que Siringo accepte d'entraîner notre ami Sam, ce temps d'efforts se trouvera réduit de moitié, à 17 heures et 49 minutes : on dira 18 heures pour faire un compte rond.

## 2.7 Augmentation des caractéristiques par l'apprentissage

Augmenter la valeur d'une caractéristique par l'apprentissage est plus difficile (et certaines caractéristiques sont plus difficile à augmenter que d'autres). Les modalités générales suivantes s'appliquent :

- en aucun cas une caractéristique ne peut être augmentée si c'est contraire aux règles de base sur la création des personnages (je rappelle que force et endurance ne peuvent être séparées par un écart de plus de cinq points et que certaines caractéristiques imposent des restrictions au score d'apparence) ;
- le temps nécessaire pour augmenter une caractéristique d'un point se calcule à partir du jet sous la caractéristique : il faut amener ce jet au niveau qu'il aurait selon le nouveau score de celle-ci, cela d'après les modalités présentées plus haut pour les compétences ;
- de manière générale, l'augmentation d'une caractéristique requiert préalablement l'augmentation d'au moins une compétence en rapport avec celle-ci : l'entraînement de cette compétence peut s'effectuer en même temps que celui de la caractéristique ou d'autres compétences ; (le personnage peut s'éviter des efforts s'il parvient à augmenter une de ces compétences à la suite d'un jet critique) ;
- on ne peut entraîner qu'une caractéristique à la fois (mais autant de compétences qu'on le désire) ;
- le joueur doit clairement préciser à partir de quand son personnage commence d'entraîner une caractéristique, c'est très important ;
- si un personnage renonce à entraîner une caractéristique pour en privilégier une autre, il devra tout reprendre à zéro s'il désire, plus tard, améliorer à nouveau celle qu'il a abandonnée ;
- un personnage ne peut servir d'instructeur que si son modificateur dans la caractéristique à enseigner est positif et supérieur à celui de l'élève ;
- en plus de ce qui précède, pour chaque caractéristique, des conditions particulières doivent être remplies ; elles sont présentées ci-dessous.

### 2.7.1 La Force

En gros, pour augmenter sa force, il faut surtout faire « de la gonflette » (ce qui à l'époque consistait à accomplir les plus lourdes tâches du travail de la ferme, de bûcheron ou de maréchal-ferrant).

Pour augmenter sa force d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de l'une des compétences suivantes : armes contondantes, étranglement, lutte, parade, placage, saut, bras de fer.

### 2.7.2 L'Endurance

Rien de tel pour améliorer son endurance que quelques travaux physiques, pénibles et de longues haleines (une vie saine aide aussi...).

Pour augmenter son endurance d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de l'une des compétences suivantes : course à pied, course longue distance, sprint (plus quelques autres compétences à déterminer ultérieurement).

Le temps requis pour augmenter son endurance est automatiquement doublé : il s'agit d'une entreprise de longue haleine. Comme l'effort est essentiellement personnel, la présence d'un instructeur ne réduit pas le temps d'« apprentissage ».

### 2.7.3 L'Agilité

Beaucoup d'exercices d'adresse et de vitesse.

Pour augmenter son agilité d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de cinq compétences parmi les suivantes : arme de poings, danse, javelot, lancer, ceinturer, ambidextrie, combat à l'arme blanche, coup de pied vicieux, croche-pied, culbute, escrime d'estoc, escrime de taille, esquive, lutte, parade, placage, poudre aux yeux, pugilat, tamisage, manipulation des cartes, crochetage, désamorçage de pièges, escalade, funambulisme, jonglerie, mouvement silencieux, passe-passe, pickpocket, saut, art du nœud, sprint, extraction de balle, extraction de dent, équitation.

### 2.7.4 L'Intellect

Un personnage peut aider son intellect à progresser en élargissant ses connaissances et par l'expérience.

Pour augmenter son intellect d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de trois compétences parmi les suivantes : arithmétique, compréhension des mécanismes simples, culture générale, histoire, mécanique de précision, politique, spéculation, contrefaçon, érudition biblique, psychologie, éthologie élémentaire, us et coutumes indiens<sup>3</sup>, connaissance de l'anatomie, espionnage, tactique, stratégie, solfège, cartographie, géographie physique, navigation, estimation logistique.

---

<sup>3</sup>Pour un indien : valable seulement s'il s'agit des coutumes d'une autre « nation ».

### 2.7.5 L'Apparence

Il s'agit peut-être de la caractéristique la plus difficile à augmenter : qu'on naisse avec un visage d'ange ou une face simiesque, on peut difficilement s'en départir. Augmenter son apparence consiste à améliorer sa prestance par des moyens divers : musculation, dandysme, sent-bon, etc. Un personnage ne pourra jamais augmenter son apparence initiale de plus de trois points. (Une exception cependant : ceux qui ont été défigurés par les aléas de l'existence, balles de revolver, boulets de canons, dynamite, épouse acariâtre et déflagrations diverses, pourront récupérer tout ou partie des points perdus moyennant finance et quelque intervention chirurgicale. Résultat non garanti<sup>4</sup>.)

Pour augmenter son apparence d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de l'une des compétences suivantes : art de la présentation, séduction, connaissance de l'anatomie.

Pendant son apprentissage, une femme devra également avoir augmenté une des caractéristiques suivantes : agilité, charisme ou chance. Pour un homme : force, agilité, charisme ou chance.

### 2.7.6 Le Charisme

Pour améliorer son charisme, « il suffit » d'être davantage à l'écoute d'autrui et d'apprendre à dire les mots qu'il faut quand il faut. Pas si simple.

Pour augmenter son charisme d'un point, le personnage doit préalablement augmenter de 5% le score de trois compétences parmi les suivantes : étiquette, histoire locale, corruption, marchandage, politique, bluff, beuverie, art de la présentation, baratin, éloquence, érudition biblique, persuasion, séduction, n'importe quelle compétence musicale<sup>5</sup>.

### 2.7.7 La Chance

Désolé, on ne peut vraiment pas augmenter cette caractéristique par l'apprentissage.

### 2.7.8 Le Sang-froid

Le sang-froid ne s'apprend que dans des situations où il faut y faire appel ; aucun « apprentissage », au sens habituel du terme, ne peut préparer un personnage à l'acquisition de cette qualité essentielle dans l'Ouest Sauvage. Un personnage qui désire cependant améliorer son sang-froid peut se placer volontairement dans des situations requérant un grand sang-froid : de tels cas se règlent avec les règles (de combat) standards, pas avec les règles d'apprentissage.

### 2.7.9 La Vitesse

La vitesse est toujours calculée à partir de l'agilité, du sang-froid et de l'expérience : elle n'évolue que par rapport à ces caractéristiques et on ne peut l'améliorer indépendamment de celles-

---

<sup>4</sup>Je suggère au M.J. de régler ça à coups de jets de chance, en appliquant les modificateurs adéquats selon la valeur du chirurgien.

<sup>5</sup>Mais le lot de trois compétence ne peut comprendre qu'une seule compétence de ce type.

ci. (Le meilleur moyen d'augmenter sa vitesse est de chercher à gagner un point d'agilité<sup>6</sup>).

### **2.7.10 La Réputation**

Le seul moyen d'augmenter sa réputation est d'accomplir des actes de bravoure (ou d'extrême lâcheté) réels ou supposés et de laisser la rumeur publique faire le reste. Comme pour le sang-froid, le meilleur moyen d'augmenter cette caractéristique est de se placer dans des situations intéressantes... que l'on réglera avec les règles standards.

### **2.7.11 L'Expérience**

Inutile d'insister : l'expérience ne s'acquiert que sur le terrain !

### **2.7.12 L'Acuité Visuelle**

Inutile d'insister également : l'acuité visuelle ne peut que diminuer avec le temps.

---

<sup>6</sup>Ou de participer à un maximum *gunfights*, ce qui est plus risqué.

# Chapitre 3

## Le combat

### 3.1 Le round de combat

Cette section expose les règles de base pour la gestion du round de combat, considérant notamment sa durée (§3.1.3), le nombre d'actions dont dispose chaque personnage (§3.1.2) et quand ces actions ont lieu (§3.1.4).

#### 3.1.1 Définition du round de combat

Le round est divisé en quinze *rangs d'action*<sup>1</sup> et cent cinquante phases (voir 3.1.4) : à chaque rang d'action correspondent dix phases. Les actions ayant lieu dans des phases qui dépendent du même rang d'action sont simultanées. (Le système est beaucoup moins compliqué qu'il n'en à l'air, comme vous allez le voir.)

Chaque personnage a droit à un certain nombre d'*actions* dans le round, qui ont lieu à des phases diverses.

#### 3.1.2 Nombre d'actions par round.....NAR

Le nombre d'actions qu'un personnage peut entreprendre dans un round est égal à deux plus son modificateur d'agilité. Si le modificateur est égal ou inférieur à -2, on applique le barème suivant : -2, une action tous les deux rounds ; -3, une action tous les trois rounds ; -4, une action tous les quatre rounds (une alternative dans ce dernier cas : changer de personnage).

On tiendra compte de la charge éventuelle que transporte le personnage (§1.10) et de l'effet de celle-ci sur sa vitesse et le nombre de ses actions.

#### 3.1.3 Durée du round

La durée du round de combat est fixée une fois pour toute à *dix secondes* !

---

<sup>1</sup>Ou plus si des personnages ultra-rapides sont impliqués dans la bagarre

### 3.1.4 Phase d'attaque.....PHA

Pour calculer à quelle(s) phase(s) agit un personnage, on applique les formules suivantes :

- on divise le pourcentage du jet sous la vitesse par le nombre d'actions du personnage ;
- on conserve le quotient entier et on ignore le reste ;
- la première action du personnage a lieu à la phase correspondant à son jet sous la vitesse ;
- la seconde action a lieu à cette même phase moins le nombre calculé précédemment ;
- on continue à soustraire ce nombre pour le calcul des phases suivantes.

On n'oubliera pas de tenir compte de la charge éventuelle que le personnage transporte et de l'effet de celle-ci sur sa vitesse (§1.10). Si nécessaire, on effectuera les calculs pour les différents types de charges que le personnage à l'habitude de se mettre à dos.

Chaque arme apporte un modificateur à la phase : le joueur ne doit pas oublier de l'ajouter à la phase de base.

Les phases sont « traitées par paquets » (appelés *rangs d'action*) dans le round de combat, ce qui permet des actions simultanées de la part de certains protagonistes : on traite d'abord les actions des phases 149 à 140, puis celles des phases 139 à 130, puis 129 à 120, etc.<sup>2</sup>

*Prenons un exemple : le shérif Joe Hambuster a une vitesse de 18 (ce qui lui octroie un jet sous la vitesse de 64%) et une agilité de 16 (ce qui lui vaut un modificateur d'agilité de +2). Il a droit à 2 (la base) +2 (le modificateur d'agilité) attaques. On divise alors son jet sous la vitesse (64) par 4 et on obtient 16. Sa première action aura lieu dans la phase 64, la seconde dans la phase 48 (64 – 16), la troisième dans la phase 32 (48 – 16) et la dernière dans la phase 16 (32 – 16). En termes de rangs d'actions, les attaques de Joe auront théoriquement lieu (il faut tenir compte des modificateurs des armes et des actions défensives) aux rangs d'action 6, 4, 3 et 1.*

### 3.1.5 Déplacements et actions offensives dans le round

Ci-dessous sont décrites les actions de déplacement ou offensives qu'un personnage peut entreprendre à son rang d'action.

#### 3.1.5.1 Demeurer immobile

Voilà une option peu recommandable : c'est le meilleur moyen de ramasser un pruneau mal placé. Dans tous les cas, c'est une action gaspillée (quoi qu'il vaille parfois mieux rester planqué et attendre son heure plutôt que de se faire tirer comme un lapin).

#### 3.1.5.2 Se déplacer (marche, sprint, trot, galop, etc.)

La table 3.1 résume la situation.

<sup>2</sup>Dit plus simplement, le rang d'action correspond au chiffre des dizaines de la phase (si la phase est supérieure à 99, le chiffre des centaines devient le chiffre des dizaines du rang d'action).

<sup>3</sup>Pour chaque rang d'action.

<sup>4</sup>On ne peut pas faire de manœuvre précise avec une cariole (ou tout autre diligence) en plein round de combat.

<sup>5</sup>Cela dépend de la qualité du cheval : mauvais, 3 m. ; normal, 5 m. ; bon, 8 m. ; excellent 10 m. Un jet d'équitation réussi permet d'augmenter la distance parcourue de 50%. Le déplacement se fait au rang d'action du cavalier.

TABLE 3.1 – Déplacements dans le round

<i>Distances en mètres</i>	<i>Vitesse</i>		
	<i>rapide</i>	<i>moyenne</i>	<i>« lente »</i>
à pied	50	25	2 + mAGI <sup>3</sup>
en cariole	100	50	— <sup>4</sup>
à cheval	150	75	variable <sup>5</sup>

Un déplacement rapide (galop ou sprint), ou à vitesse moyenne (trot ou course) prend tout le round ; le personnage peut cependant tirer pendant son déplacement, en subissant les pénalités adéquates. Pour savoir, par exemple, quelle distance un cavalier au galop parcourt à chaque rang d'action, il suffit de prendre le premier rang d'action du personnage le plus rapide et de diviser par ce nombre la distance que le cavalier peut parcourir en un round (ça va plus vite qu'on pourrait le penser).

Le déplacement « lent » s'effectue au rang d'action *et constitue une action*. Si un personnage veut néanmoins tirer en effectuant ce genre de mouvement, la distance parcourue est réduite de moitié et on applique les nécessaires pénalités au toucher (§3.3.7).

### 3.1.5.3 Attaquer (tirer, arme blanche, lutte ou pugilat, etc.)

On applique les règles standards décrites dans ce chapitre.

### 3.1.5.4 Préparer/dégainer une arme

Dégainer coûte une action, mais il est possible de dégainer un pistolet et de tirer à la même action, moyennant une pénalité au toucher de  $-30\%$  (à laquelle peut s'ajouter une pénalité de *hipshooting*, cf. ci-dessous).

De même, il est possible de dégainer une arme blanche et de s'en servir dans le même round à condition de frapper de taille. La pénalité au jet pour toucher est calculée en multipliant par 10 la longueur de l'arme et en ajoutant 10 au produit ainsi obtenu. (Une arme de longueur 2 implique donc une pénalité de  $-30\%$ , une arme de longueur 3, une pénalité de  $-40\%$ , etc.)

Si le personnage utilise un revolver « simple action », c'est-à-dire une arme dont le chien doit être réarmé manuellement (pour plus de détails, voir la section 5.1.2), il lui en coûtera une action pour ce faire, à moins qu'il ne décide de recourir au *hipshooting*. Cela consiste à réarmer très rapidement le chien avec la paume de la main qui ne tient pas l'arme tout en gardant le doigt pressé sur la détente. Cette technique permet de faire feu à chaque action, moyennant une perte de précision qui augmente avec la distance. On se reportera à la table 3.2 pour les détails.

La même règle s'applique aux fusils et carabines à plus d'un coup : *effectuer le mouvement de charge qui éjecte la douille et amène une nouvelle balle devant le percuteur prend une action*. Il n'y a pas de *hipshooting* possible ici.

TABLE 3.2 – Pénalités pour *hipshooting*

Portée	Pénalités
bout-portant	–10%
courte	–20%
moyenne	–30%
longue	–40%

### 3.1.5.5 Recharger une arme

Un personnage peut choisir, à son rang d'action, de recharger son arme. Le nombre de balles ou de cartouches qu'il peut introduire dans l'arme ou le chargeur est calculé comme suit :

- s'il s'agit d'une arme à poudre noire (§5.1.1), on oublie tout ce qui suit : elle va prendre une éternité à recharger (plusieurs minutes — oui, en combat, il s'agit bien d'une éternité) ;
- si l'arme n'est pas ouverte, une + son modificateur de vitesse (si le personnage a un modificateur de vitesse négatif — peu probable — il ne peut qu'ouvrir son arme à ce rang d'action) ;
- si l'arme est ouverte, deux + le modificateur de vitesse (si ce modificateur est inférieur à –1, le personnage peut néanmoins introduire une et une seule balle ou cartouche dans son arme).

Les points ci-dessus concernent les armes à feu. Il faut deux actions pour recharger une arbalète : une pour actionner le moulinet, la seconde pour encocher le carreau suivant ; par contre, il n'en faut qu'une pour encocher une flèche sur un arc. Il faut une action pour changer le chargeur d'une gatling, mais un round complet pour tirer un boulet de canon (i.e., le canon tire tous les deux rounds).

### 3.1.5.6 Changer d'arme

Le changement d'arme revient généralement à dégainer/préparer une nouvelle arme ; je renvoie donc à ce qui en est dit plus haut. Si l'arme est contenue dans un holster adéquatement placé, il est possible d'effectuer un dégainer/tirer, ce qui implique généralement de laisser tomber l'arme précédente dans la poussière.

### 3.1.5.7 Se jeter à couvert

Se jeter à couvert prend une action.

### 3.1.5.8 Viser

Viser consiste à prendre une action pour mettre en joue son adversaire. Le fait de viser octroie un bonus de +20% au toucher ; le personnage peut également tenter de « localiser » son attaque (§3.3.2). On tiendra compte des observations suivantes :

- celui qui vise à bout-portant doit aussi « localiser », c'est-à-dire viser une partie particulière de l'anatomie de son adversaire, au minimum le torse ;
- pour viser avec succès, il faut que la cible ne se soit pas mise complètement à couvert pendant le temps de visée (quand on ne voit plus la cible, on ne peut plus viser et on a dépensé une action pour rien) ;
- le M.J. est encouragé à appliquer strictement les pénalités pour cibles mouvantes ou tireur se déplaçant.

Remarque : *il ne faut pas confondre « viser » et « localiser »*. L'action de viser consiste à prendre plus de temps pour coucher son adversaire en joue afin d'améliorer le résultat du tir. Quand on localise, on prend pour cible une partie particulière de l'anatomie de son ennemi, ce qui implique aussi des modificateurs au toucher et, généralement, la perte d'un rang d'action (§3.3.2).

### 3.1.5.9 Attendre une opportunité

Un personnage peut décider « d'attendre la bonne occasion », ce qui peut l'amener à ne pas agir pendant de nombreuses phases d'attaque, mais comporte certains avantages : voir 3.1.8.

### 3.1.5.10 Crier quelque chose

Interpeller un adversaire ou un allié *coûte toujours une action*. (« Quand on tire, on raconte pas sa vie » comme dirait El Señor Tuco.)

### 3.1.5.11 Autres actions

Il est possible d'entreprendre tout autre action non défensive avec l'accord préalable du M.J., qui en établira le coût en phases d'attaque.

## 3.1.6 Actions défensives dans le round

Un certain nombre d'actions défensives peuvent être entreprises selon les circonstances (elles concernent surtout la bagarre et le combat à l'arme blanche). On distinguera trois cas dans les lignes qui suivent :

- la parade ;
- l'esquive ;
- n'importe quelle autre action justifiée par la situation, avec l'accord préalable du M.J. (par exemple la culbute, cf. 6.7.9, etc.).

La parade peut être exécutée avec le bras ou un objet ; une parade réussie avec le bras inflige la moitié des dommages de l'arme à ce membre. Si l'attaque vient de la gauche du personnage, elle est parée avec le bras gauche, sinon avec le bras droit. En cas de doute, l'attaque est parée avec le bras de dextre du personnage : un droitier part avec le bras droit, un gaucher avec le gauche ; les ambidextres ont le choix.

Dans le même ordre d'idée, si un personnage se sert avec succès d'une arme pour parer une attaque à mains nues, la moitié des dommages de l'arme est infligée au membre qui servait à l'attaque (bras ou jambe).

Une parade réussie contre une attaque manquée donne au défenseur une chance de désarmer son adversaire : le défenseur effectue un jet en *désarmer* et l'attaquant teste à nouveau sa compétence à l'arme qu'il manie ; si la qualité de réussite (§2.1.2) du *désarmer* est supérieure, l'arme est projetée à 1d4 mètres. On peut effectuer un jet de dés pour savoir dans quelle direction elle est partie, en se servant par exemple de la table des balles perdues (table 3.3).

L'esquive, et la parade aussi d'ailleurs, est inapplicable contre les balles et les flèches<sup>6</sup>, mais fonctionne contre les javelots, les bouteilles, les couteaux, etc., à condition que la cible voie venir l'attaque.

Une esquive réussie contre une attaque ratée donne droit à une contre-attaque « gratuite » au rang d'action suivant. Pour plus de détails, voir la table 3.3.

Une action défensive coûte une action au personnage, mais peut être entreprise n'importe quand dans le round, avec des pénalités variables : le jet pour réussir l'action défensive est pénalisé de  $-10\%$  par rang d'action d'écart entre le moment où a lieu l'attaque et le rang auquel le défenseur bénéficie normalement d'une action. Par exemple :

*Joe attaque Sam avec un couteau. Sam décide d'esquiver l'attaque. Joe agit au rang d'action 8. Comme Sam ne dispose d'une première action qu'au rang 6, son jet d'esquive est pénalisé de  $-20\%$  ( $8 - 6 = 2$ , multiplié par  $-10\%$ ) et l'action de rang 6 est naturellement perdue.*

Il est également possible de retarder une action afin de la garder « en réserve » pour la défense. Il est même possible d'en engranger plusieurs dans ce but. Chaque rang d'action ainsi gagné vaudra un bonus de  $+10\%$  au jet du défenseur. Reprenons notre exemple :

*Supposons que ce soit Sam (première action : rang 6) qui attaque Joe (première action rang 8) avec un couteau. Joe, qui est désarmé, préfère ne pas prendre l'initiative (il n'a pas envie de voir Sam parer ses attaques à mains nues avec son couteau) et préfère jouer la contre-attaque<sup>7</sup>. Aussi, lorsqu'au rang 6 Sam plonge sur lui, il bénéficie d'un bonus de  $+20\%$  à l'esquive ( $8 - 6 = 2$ , multiplié par  $+10\%$ ).*

La règle ci-dessus ne s'applique qu'aux actions que le personnage a spécifiquement conservées pour la défense (le joueur doit avoir clairement indiqué la chose au M.J.), pas à des actions qui n'ont pas été prises pour d'autres raisons (pas d'adversaire, indécision, etc.)

Dans tous les cas, on tiendra compte des remarques suivantes :

- on ne peut effectuer qu'une seule action défensive par rang d'action (si le personnage essuie deux attaques dans le même rang d'action, *too bad...*) ;
- même si on a gardé une action défensive en réserve, on ne peut pas effectuer une action offensive et défensive au même rang d'action : il faut choisir (ce qui peut avoir son importance quand on tient un bâton de dynamite dans les mains) ;
- entreprendre une action défensive n'est jamais obligatoire, le personnage pouvant décider de privilégier l'attaque et de compter sur sa chance et la maladresse de ses adversaires, mais le joueur doit cependant prendre sa décision avant le jet pour toucher de l'ennemi.

Pour évaluer le résultat d'une action défensive, on se reportera à la table 3.3.

<sup>6</sup>Optionnellement, le M.J. peut considérer qu'esquiver/parer les balles et/ou les flèches est seulement *impossible* (§1.6.3), c'est-à-dire affecté d'un modificateur au jet de dés de  $-90\%$ .

<sup>7</sup>Voir ci-après, dans quelques lignes, pour tous les détails.

TABLE 3.3 – Action offensive contre défensive

Défense	Attaque : réussite			Attaque : échec		
	extraordinaire	critique	normale	normal	critique	catastrophique <sup>a</sup>
R. extraordinaire	—	CA <sup>b</sup>	CA + 25 <sup>c</sup>	CA + 50	CA + 50 PAA – 25 <sup>d</sup>	CA + 50 PAA – 50 <sup>e</sup>
R. critique	DN <sup>f</sup>	—	CA	CA + 25	CA + 50	CA + 50 PAA – 25
R. normale	DC <sup>g</sup>	DN	—	CA	CA + 25	CA + 50
E. normal	DE <sup>h</sup>	DC	DN	—	—	CA
E. critique	DE PA + 25 <sup>j</sup>	DC PA + 25	DN PA + 25	—	collision	collision <sup>i</sup>
E. catastrophique	DE PA + 50	DC PA + 50	DN PA + 50	PA + 25	collision	collision – 25 <sup>k</sup>

<sup>a</sup>Un échec catastrophique peut avoir encore d'autres conséquences, déterminées par le M.J.

<sup>b</sup>CA = contre-attaque : une attaque au rang d'action suivant en cas d'esquive, une chance de désarmer sur une parade, ou, sinon, un avantage accordé par le M.J. selon le type d'action défensive entreprise.

<sup>c</sup>Contre-attaque avec +25% sur le jet de dés.

<sup>d</sup>PAA – 25 = Prochaine Action de l'Attaquant à –25% (ce sera probablement une parade).

<sup>e</sup>Idem, à –50%.

<sup>f</sup>DN = Dommages Normaux.

<sup>g</sup>DC = Dommages Critiques.

<sup>h</sup>DE = Dommages Extraordinaires.

<sup>i</sup>Jet d'agilité réussi de part et d'autre pour l'éviter.

<sup>j</sup>PA + 25 = Prochaine Attaque (de l'attaquant) à +25%, à supposer que le défenseur survive à la première.

<sup>k</sup>Jet d'agilité à –25%.

### 3.1.7 Déclaration d'intentions

Avant le début de chaque round, les joueurs indiquent le plus précisément possible au M.J. ce que leur personnage compte faire pendant le combat (détailler chaque action n'est pas nécessaire, mais le M.J. doit avoir une idée générale de la tactique de chaque personnage).

Si le M.J. estime que les personnages coordonnent trop leurs actions dans une situation où rien ne permet logiquement une telle collaboration, il exigera que les joueurs rendent leurs intentions par écrit, sans se consulter.

### 3.1.8 Recherche d'opportunité

Plutôt que d'annoncer une intention spécifique, un joueur peut dire que son personnage attend la « bonne occasion » pour entreprendre une action. À partir du rang de sa première action, le personnage est prêt à saisir toute opportunité; et si l'occasion se présente, il agira avant tous les autres personnages (sauf si quelqu'un d'autre attend la même chose que lui, auquel cas les actions seront simultanées).

La nature de l'occasion attendue ainsi que celle de l'action qui sera éventuellement entreprise devront être clairement spécifiées. En cas de « surprise », les choses ne se déroulant pas exactement comme le personnage les attendait, le M.J. peut exiger un jet d'agilité, de vitesse ou de chance selon les circonstances.

### 3.1.9 Tenir l'adversaire en respect

Si un personnage (le « visant ») en tient un autre en joue (le « visé ») et que celui-ci désire quand même dégainer et tirer (ou saisir son fusil, son poignard, son tomahawk ou entreprendre toute autre action offensive), que se passe-t-il ?

Si le visant est plus rapide que le visé — s'il agit normalement, avec l'arme qu'il a dans les mains, à un rang d'action plus élevé que sa cible —, il peut tirer avant que son adversaire tente quoique ce soit. Par contre, si le visé est plus rapide que le visant, il peut essayer de surprendre son ennemi : le visant doit alors réussir un jet de vitesse facile pour tirer le premier. Si la marge de réussite du jet est inférieure à  $5 \times$  le modificateur de vitesse du visé, le tir est simultané. De même, si la marge d'échec du jet est inférieure à  $5 \times$  le modificateur de vitesse du visant, le tir est simultané.

Dans tous les autres cas, si le jet est raté, le visé tire le premier, sinon c'est le visant.

Une fois ce premier « échange » effectué, les règles de combat habituelles s'appliquent. (S'il reste des survivants à qui les appliquer.)

Dans tous les cas, le visant a le droit d'accompagner son tir d'une tentative de localisation (§3.3.2), pas le visé.

### 3.1.10 La surprise

Lorsqu'un personnage est conscient de la présence de son adversaire mais que la réciproque est fautive, on considère que ce personnage dispose de la *surprise*.

La règle est simple : tant que le personnage qui dispose de la surprise n'est pas repéré, il peut accomplir autant d'actions qu'il le désire, comme d'appuyer son arme confortablement et

de couler lentement son ennemi en joue. Dès que le personnage est repéré (en général lorsqu'il ouvre le feu ou effectue toute autre action offensive, ou sur décision du M.J.), un round de combat normal commence. Cela signifie que si le personnage surpris est plus rapide que l'autre, il peut alors riposter (s'il est en état de le faire). Dans certaines circonstances, à la discrétion du M.J., le personnage surpris devra peut-être effectuer un jet d'observation pour localiser son adversaire. Par contre, *on ne demandera jamais* un jet de sang-froid au personnage surpris pour lui permettre de réagir (le sang-froid entre déjà dans le calcul de sa vitesse). Je rappelle que les jets de sang-froid ne doivent pas être utilisés pour empêcher les personnages d'agir, de se battre ou de se protéger (§1.6.12).

### 3.1.11 En résumé : le déroulement général du round

Le déroulement d'un round suit généralement les étapes suivantes :

- remise des intentions au M.J. : chaque joueur indique clairement ce que son personnage compte faire ;
- décompte des rangs d'action : le M.J. annonce le rang d'action en cours, en commençant par 15 (ou plus haut s'il y a lieu), et en descendant jusqu'à 0 ;
- les personnages qui ont une action à ce rang effectuent leur jet pour toucher ;
- les joueurs dont les personnages peuvent entreprendre des actions défensives effectuent les jets de dés correspondants (s'ils le désirent bien entendu).

## 3.2 Blessures et dommages

Cette section présente les blessures pouvant être infligées à un personnage et leurs effets. Ce petit détour est nécessaire avant de se plonger plus avant dans les règles de combat : il faut en effet savoir quel type de dommages un personnage peut infliger à son adversaire, de même que ce qu'il risque en s'engageant dans la bataille.

### 3.2.1 La notion de localisation

Un personnage est divisé en localisations :

- la tête ;
- la gorge ;
- les épaules ;
- les bras ;
- les mains ;
- la poitrine (localisation cœur/poitrine) ;
- l'abdomen ;
- les flancs ;
- les cuisses ;
- les jambes ;
- les pieds.

La santé d'un personnage dépend du nombre de points de vie restants dans chaque localisation (§1.9) : on ne se soucie pas de savoir si ces dommages ont été infligés en une ou plusieurs fois.

(Il est très important de garder cela en tête pour éviter toute interprétation erronée des règles qui suivent). Les points d'hémorragie (§3.2.3) ont aussi leur importance.

### 3.2.2 Types de blessure

Il existe quatre types de blessures dans *Western Parade*. Une localisation peut être :

- égratignée — *égratignure* — (c'est-à-dire que les dommages qui lui sont infligés sont inférieurs à 10% de ses points de vie) ;
- légèrement blessée — *blessure mineure* — (c'est-à-dire que les dommages qui lui sont infligés vont au-delà de l'égratignure sans pour autant dépasser le 50% des points de vie de la localisation) ;
- sérieusement blessée — *blessure majeure* — (c'est-à-dire que les dommages qui lui sont infligés dépassent le 50% de ses points de vie, sans pour autant arriver à zéro ou entrer dans les points négatifs) ;
- grièvement blessée — *blessure critique* — (c'est-à-dire que les points de vie de la localisation sont réduits à zéro ou en dessous).

Je rappelle encore une fois que ce qui compte est l'état de la localisation (i.e., les points de vie restants) et non le nombre de fois qu'elle a été touchée, avec une petite exception pour la tête (§3.2.7.3).

### 3.2.3 Les points d'hémorragie ..... PH

Chaque personnage a un nombre de points d'hémorragie égal à cinq fois son endurance.

Lorsqu'un personnage est touché, il perd immédiatement un certain nombre de points d'hémorragie. S'il ne reçoit pas de soins, il perdra ce même nombre de PH chaque round (c'est-à-dire toutes les dix secondes).

Le nombre de PH perdus est déterminé comme suit :

- les égratignures sont sans conséquence ;
- un PH par blessure mineure ;
- deux PH par blessure majeure ;
- trois PH par blessure critique ;
- un PH supplémentaire dans certaines circonstances (si une balle a traversé la localisation de part en part – cf. 3.3.1 – ou dans certains cas avec les attaques à l'arme blanche – cf. 3.4.5) ;
- pour chaque localisation, le nombre de PH est multiplié par le chiffre indiqué dans la table 3.4.

Avec chaque main, un personnage peut momentanément empêcher la perte de deux PH, à condition d'être conscient et que la blessure soit accessible.

### 3.2.4 Arrêter l'hémorragie

Pour arrêter une hémorragie, il faut effectuer un bandage compressif ou poser un garrot. Il est, pour ce faire, nécessaire de disposer du matériel adéquat. L'efficacité de telles mesures est déterminée par un jet en *Premiers Soins*, dont le résultat est analysé comme suit, selon la marge de réussite ou d'échec :

TABLE 3.4 – Points d’hémorragie : multiplicateurs

<i>Localisation</i>	<i>Multiplic. hémo.</i>
Tête	1 × H
Gorge	3 × H
Épaule	1 × H
Cœur/poitrine	1 × H
Bras	1 × H
Main	1 × H
Abdomen	2 × H
Flanc	2 × H
Cuisse	2 × H
Jambe	1 × H
Pied	1 × H

- le résultat du dé indique un échec critique par rapport à un jet facile (+25%) : bien joué, le patient perd un PH supplémentaire !
- le résultat du dé indique un échec normal par rapport à un jet facile : pas d’effet ;
- le résultat indique la réussite d’un jet facile : un PH est stoppé ;
- le résultat du dé indique la réussite d’un jet normal (sans modificateur) : deux PH sont stoppés ;
- le résultat du dé indique la réussite d’un jet difficile (–25%) : trois PH sont stoppés ;
- le résultat du dé indique une réussite critique par rapport à un jet difficile : non seulement l’hémorragie est stoppée, mais le personnage regagne un PV dans la localisation et l’infirmier émérite aura droit à un jet pour augmenter sa compétence.

Un personnage ne peut arrêter une hémorragie dont il souffre personnellement que si celle-ci lui est accessible. Sinon, le M.J. attribue à l’opération le malus approprié (de *difficile* à *impossible*).

Il est possible de se mettre à trois pour bloquer les hémorragies d’un personnage, mais pas davantage.

Un personnage dont les points d’hémorragie sont réduits à zéro ou en dessous perd connaissance, si ce n’est pas déjà fait. Si le total, en points négatifs, atteint la moitié des points d’hémorragie de base, le personnage a perdu trop de sang et ne peut plus être sauvé. (La mort intervient dans l’heure qui suit.)

Un personnage récupère un PH par heure de repos (c’est-à-dire couché au fond d’un lit), 1 PH toutes les deux heures si son activité est modérée (chevauche au pas ; dort à la belle étoile ; etc. ), 1 PH toutes les quatre heures dans tous les autres cas.

### 3.2.5 Effet incapacitant des blessures

Tout personnage a une chance d’être mis hors combat sans qu’il faille pour autant le faire passer de vie à trépas. Les règles suivent. Lorsqu’un personnage est momentanément incapable de réagir, il est tout à fait possible qu’il reçoive une nouvelle blessure. Les effets des diverses

blessures sont cumulatifs (on additionne les actions perdues).

### **3.2.5.1 Blessure critique**

Une blessure critique à la tête, au cœur, aux flancs ou à l'abdomen, met le personnage hors combat jusqu'à la fin de la bataille. On détermine s'il y a perte de connaissance ou pas (§3.2.6).

Une blessure critique dans une autre localisation met le personnage hors combat et lui fait perdre le solde de ses actions disponibles dans le round ainsi que toutes les actions dans le round suivant jusqu'au rang d'action équivalent à celui ou il a reçu la blessure. À ce moment, le personnage doit réussir un jeu d'endurance pour pouvoir agir à nouveau. Reprendre le combat n'est, dans ces circonstances, certainement pas la chose la plus avisée à faire, mais c'est possible.

Chaque fois que le personnage rate un jet d'endurance, il y a une chance qu'il perde connaissance (§3.2.6).

### **3.2.5.2 Blessure sérieuse**

Une blessure sérieuse à la tête ou au cœur met le personnage hors combat jusqu'à la fin de la bataille. On détermine s'il y a perte de connaissance ou pas (§3.2.6).

Une blessure sérieuse dans une autre localisation demande la réussite d'un jet d'endurance. En cas de réussite, le personnage perd uniquement sa prochaine action. Sinon, il perd le solde de ses actions disponibles dans le round ainsi que toutes les actions dans le round suivant jusqu'au rang d'action équivalent à celui ou il a reçu la blessure. À ce moment, le personnage doit réussir un jeu d'endurance pour pouvoir agir à nouveau.

Chaque fois que le personnage rate un jet d'endurance, il y a une chance qu'il perde connaissance (§3.2.6).

### **3.2.5.3 Blessure légère**

Une blessure légère à la tête fait perdre au personnage sa prochaine action. Il doit ensuite réussir un jet d'endurance pour reprendre ses esprits. Si le jet est raté, il perd encore une action et ainsi de suite jusqu'à ce que le jet soit finalement réussi.

Une blessure légère dans une autre localisation implique la perte d'une action si le personnage rate un jet d'endurance facile.

### **3.2.5.4 Instinct de conservation**

Si le fait de perdre ses actions place le personnage dans une situation clairement létale (par exemple, son pire ennemi s'avance pour l'achever une bonne fois pour toutes), et si le personnage demeure conscient, il peut effectuer, à son prochain rang d'action, une tentative désespérée, dont la nature variera selon la situation, à condition de réussir un jet très difficile, soit en endurance, soit en sang-froid, à la discrétion du joueur.

### 3.2.6 La perte de connaissance

Pour différentes raisons d'ordre physiologique, un personnage peut perdre conscience à la suite d'une blessure. Plus celle-ci est grave, plus le risque d'inconscience augmente.

Dans cette perspective, on appliquera les points ci-dessous :

- la chance de base que le personnage perde connaissance est égale au nombre de points de dommages que la localisation qui vient d'être touchée a encaissés (ceux occasionnés par la blessure qui vient d'être faite, mais aussi ceux qui seraient la conséquence d'une blessure antérieure : c'est-à-dire qu'on effectue le total de tous les points de dommages encaissés par la localisation considérée) ;
- ce nombre est affecté d'un multiplicateur, selon l'état physique du personnage ; il est égal à : 0 + 0.5 par blessure mineure + 1 par blessure majeure + 2 par blessure critique (naturellement, on tient compte de la « nouvelle » blessure dans cette petite comptabilité) ;
- on arrondit toujours le résultat de la multiplication vers le haut (i.e., 13.1 donne 14) ;
- on soustrait 5 au résultat par point du modificateur d'endurance du personnage ; si le modificateur est négatif, on *ajoute* 5 au résultat pour chaque point négatif ;
- on ajoute +25 au résultat après multiplication si la localisation touchée est la tête ;
- si la chance finale de perdre connaissance est inférieure ou égale à 5%, on n'effectue pas le jet du d100 : le personnage reste conscient ;
- si la chance de perdre connaissance dépasse les 95%, on n'effectue pas le jet du d100 : le personnage sombrera de toute manière dans l'inconscience ;
- si la blessure est critique et touche la tête, l'inconscience est automatique ;
- dans les autres cas, on jette 1d100 et si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage calculé, le personnage sombre dans l'inconscience.

Comme les calculs sont un tantinet compliqués, il est recommandé de commencer par faire le jet de dés et de n'effectuer les calculs que s'il y a un doute sur l'interprétation du résultat. Afin d'aider ceux qui ont vraiment de la peine avec le calcul mental, la table 3.5 peut être consultée. Ainsi, si chaque joueur prend la peine de tenir à jour l'état du multiplicateur concernant son personnage, le calcul peut être assez rapidement effectué.

L'inconscience dure pendant un nombre de rounds égal à la marge d'échec du jet de dés si la perte de connaissance a été provoquée par une blessure légère. S'il s'agit d'une blessure sérieuse, la durée est doublée et décuplée pour une blessure critique.

Voici un exemple pour éclairer tout ça :

*Wallace à une endurance de 15. Il a déjà subi une blessure légère (4 points) à l'épaule gauche lorsqu'une balle l'atteint pour 9 points de dommages au bras droit. Il s'agit d'une blessure sérieuse. La chance qu'à Wallace de perdre connaissance est la suivante :*

- *la chance de base est égale au nombre de points de dommages encaissés par la localisation touchée, soit 9 ;*
- *le multiplicateur est égal à : 0 + 0.5 (blessure mineure à l'épaule) + 1 (blessure majeure qui vient d'être faite au bras) = 1.5 ;*
- *on a donc : 9 × 1.5 = 13.5, soit 14 ;*
- *comme Wallace à un modificateur d'endurance de +1, sa chance de perdre connaissance est réduite de 5% ;*

TABLE 3.5 – Perte de connaissance : précalcul

pts de dmgs	multiplicateur <sup>a</sup>																																														
	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10																											
1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10																											
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																											
3	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30																											
4	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40																											
5	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50																											
6	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60																											
7	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70																											
8	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80																											
9	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63	68	72	77	81	86	90																											
10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100																											
11	6	11	17	22	28	33	39	44	50	55	61	66	72	77	83	88	94	99	105	110																											
12	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120																											
13	7	13	20	26	33	39	46	52	59	65	72	78	85	91	98	104	111	117	auto. <sup>b</sup>																												
14	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	auto.																													
15	8	15	23	30	38	45	53	60	68	75	83	90	98	105	113	120	auto.																														
16	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	auto.																															
17	9	17	26	34	43	51	60	68	77	85	94	102	111	119	auto.																																
18	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	auto.																																	
19	10	19	29	38	48	57	67	76	86	95	105	114	auto.																																		
20	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	auto.																																		

<sup>a</sup>Il ne faut pas oublier de modifier le résultat indiqué selon le modificateur d'endurance du personnage. De même, il ne faut pas oublier qu'un résultat inférieur à 5% implique automatiquement que le personnage restera conscient, alors qu'un résultat supérieur à 95% indique forcément la perte de connaissance.

<sup>b</sup>Inconscience automatique.

– finalement, la chance que notre homme aille au tapis est de 9%.

### 3.2.7 Autres effets des blessures mineures et majeures

#### 3.2.7.1 Pénalités

La table 3.6 présente tous les modificateurs qui s'appliquent lorsqu'un personnage blessé tente une action, quelle qu'elle soit. Toutes les pénalités sont cumulatives : on applique une pénalité par *localisation blessée* (pas par blessure – cf. 3.2.1). Les deux pénalités inscrites dans la colonne de droite de la table 3.6 concerne respectivement une blessure récente (c'est-à-dire non soignée) et une blessure qui a reçu, au minimum, des premiers soins.

TABLE 3.6 – Modificateurs — tireur blessé

blessure mineure	–5%/—
blessure majeure	–10%/–5%
blessure mineure au bras d'arme ou à la tête	–10%/–5%
blessure majeure au bras d'arme ou à la tête	–40%/–20%

Si une localisation est en état de blessure majeure, toute activité requérant un effort de celle-ci (par exemple se hisser seul sur un cheval avec une balle dans l'épaule ou dans la main ; ou piquer un cent mètres avec une balle dans la poitrine ou le flanc — impossible avec une balle dans la jambe) demande la réussite préalable d'un jet d'endurance. Le M.J. peut juger certaines actions impossibles dans ces conditions : par exemple se lever brusquement avec une balle dans chaque jambe.

#### 3.2.7.2 Absence de soins

Si une blessure n'est pas soignée <sup>8</sup> (en dehors de l'arrêt de l'hémorragie), chaque jour il y a PV perdus  $\times$  2% chances cumulatives que la blessure s'infecte. Un personnage avec une blessure infectée voit l'ensemble de ses compétences divisé par deux le premier jour, par trois le second, par quatre les jours suivants. Si on laisse l'infection se développer, le personnage meurt en une quinzaine de jours à moins d'employer des moyens radicaux pour le tirer d'affaire : cautérisation et/ou amputation. Voir la description des compétences médicales (§6.18) pour plus de détails. Cette règle ne s'applique pas aux blessures à la tête.

#### 3.2.7.3 Blessure par balle à la tête

Lorsqu'une balle inflige moins de la moitié des points de vie de la tête en dommages, on considère qu'elle a ricoché sur l'os. Sinon elle est entrée et le personnage doit effectuer un jet de chance ou d'endurance à choix. Sur une réussite extraordinaire ou critique, la balle s'est en fait écrasée sur l'os et peut-être détachée sans problème moyennant un point de dommages supplémentaire.

<sup>8</sup>L'extraction de balle, s'il y a lieu, est obligatoire dans les vingt-quatre heures.

En cas de réussite normale, la balle peut être extraite comme dans n'importe quelle autre localisation, mais un échec du praticien lors de la première tentative implique un nouveau jet de chance pour le personnage.

En cas d'échec normal, la balle peut être extraite mais tous les jets de dés pour ce faire sont difficiles. Si la tentative échoue, on se retrouve dans la situation de l'échec critique.

En cas d'échec critique, la balle est entrée trop profondément et ne peut pas être retirée avec les moyens de l'époque. Chaque année le personnage devra réussir un jet de chance ou d'endurance facile pour ne pas se retrouver dans la situation ci-dessous. Si le jet est réussi trois ans de suite, la situation est stable et il n'y a plus de risque.

En cas d'échec catastrophique, la balle progresse inlassablement vers les centres nerveux. Chaque semaine, le personnage effectue un jet d'endurance ou de chance (à choix). Lors du premier échec, il perd un point d'intellect et deux points d'agilité. Lors du second échec, il perd encore un point d'agilité et deux points d'endurance. Lors du troisième échec, il meurt.

#### 3.2.7.4 Extraction de balle

L'extraction d'une balle requiert un jet de compétence réussi. Dans tous les cas, que le jet soit réussi ou manqué, l'extraction inflige un point de dommage à la localisation et crée une hémorragie (1 PH par minute). Il est possible d'enchaîner les tentatives, ce qui a pour effet d'infliger un point de dommage à chaque tentative, mais n'aggrave pas l'hémorragie. (Moralité : il vaut mieux confier ces menus travaux à un professionnel du bistouri, mais on n'a pas toujours le choix.) Un échec catastrophique ou critique en extraction de balle implique la perte d'un PV et d'un PH supplémentaires.

Lorsque l'extraction d'une balle risque d'envoyer la localisation concernée dans les points négatifs ou à zéro, un médecin peut décider d'attendre que la blessure se cicatrise un peu avant d'opérer. Seul un médecin professionnel — c'est-à-dire, généralement, un personnage non joueur — peut prendre une telle décision sans mettre en danger la santé du patient : le risque d'infection (cf. 3.2.7.2) est sérieux.

Selon ce qui précède, il est tout à fait possible qu'une blessure se trouve momentanément aggravée (que l'on passe, par exemple, d'une blessure mineure à une blessure majeure) après l'intervention du médecin ou de l'infirmier, selon le nombre de points de vie encore présents dans la localisation concernée.

### 3.2.8 Guérison des blessures

La rapidité avec laquelle un personnage récupère de ses blessures dépend de leur gravité et de son endurance. Selon ce principe, deux systèmes de convalescence sont proposés, à vous de choisir celui qui s'appliquera à votre scénario ou votre campagne (de préférence avant le début des opérations).

#### 3.2.8.1 Règles réalistes

Chaque blessure se cicatrise au rythme d'un point de vie par semaine de repos. Les personnages plus endurants peuvent réduire leur convalescence de quelques jours. Par exemple, Jim

souffre d'une blessure mineure à l'épaule : 4 PV ; il devrait normalement s'aliter pendant 4 semaines, soit 28 jours ; il peut soustraire à chaque semaine un nombre de jours égal à son modificateur pour l'endurance, soit, dans son cas,  $28 - 4 \times 2 = 20$  jours de repos.

### 3.2.8.2 Règles *hollywoodiennes*

Les règles « hollywoodiennes » sont particulièrement recommandées dans les campagnes « dynamiques » où les personnages prennent beaucoup de risques. (Si vous avez l'impression que les films de Sergio Leone sont de douces romances à l'eau de rose comparés au monde où évoluent vos personnages, vous êtes concernés.)

La table 3.7 indique le temps de convalescence nécessaire en fonction de la gravité des blessures. Les points de vie se récupèrent indépendamment pour chaque blessure. Quelle que soit la valeur du modificateur d'endurance, le temps minimum pour récupérer un point de vie est fixé à une heure.

TABLE 3.7 – Temps nécessaire pour récupérer un PV (Règles hollywoodiennes)

<i>type de blessure</i>	<i>convalescence (en jours)</i>
égratignure	0,2
blessure légère	0,5
blessure sérieuse	1,0
blessure critique	2,0
pour l'endurance	$-\text{mEND} \times 0.1$

Lorsqu'une localisation change de statut (passage de grièvement blessée à sérieusement blessée, de sérieusement à légèrement, etc.), on refait naturellement les calculs ; de même si le personnage encaisse une nouvelle blessure pendant sa convalescence.

Voici un exemple :

*Le malchanceux Ted Butler, après son duel, titube hors du saloon mal famé, se croyant tiré d'affaire. C'est à ce moment précis qu'un quatrième malfaisant lui tire une balle dans la nuque, avant de prendre la fuite. Heureusement pour Ted, les braves gens de Shotgun City se hâtent de lui venir en aide et l'installent confortablement pour sa convalescence.*

*Ted a une endurance de 14 : il dispose de 21 points de vie à l'épaule gauche où il a été touché pour 13 points de dommages (blessure majeure) ; il dispose de 14 points de vie au flanc droit où il a été touché pour 8 points de dommages (blessure mineure) ; il dispose de 7 points de vie à la tête, où il a été touché pour 8 points de dommages (blessure critique). Une fois ces dommages déduits des différentes localisations, nous sommes confrontés à la situation suivante :*

- *épaule* :  $\text{PV} = \frac{8}{21}$  ;
- *flanc* :  $\text{PV} = \frac{10}{14}$  ;
- *tête* :  $\text{PV} = \frac{1}{7}$ .

Pour la blessure à l'épaule, il faut 0.9 (1.0 – 0.1) jours à Ted pour récupérer un point de vie. Donc, après 2.7 (3 × 0.9) jours, ces PV sont alors à  $\frac{11}{21}$  : sa blessure n'est plus que légère (puisque les points de dommages encaissés sont maintenant inférieurs à la moitié de ses points de vie dans la localisation — cf. 3.2.2). Il ne lui faut plus désormais que 0.4 (0.5 – 0.1) jours pour récupérer un point de vie. Après 3.2 (8 × 0.4) jours, la blessure se transforme en égratignure (PV =  $\frac{19}{21}$ ). Il faudra 0.1 jours (0.2 – 0.1) pour récupérer un point de vie, soit 0.2 jours pour récupérer le solde manquant. Il faudra donc, sauf erreur, 6.1 (2.7 + 3.2 + 0.2) jours à Ted pour se remettre de sa blessure à l'épaule. (Soit six jours, deux heures et vingt-quatre minutes, pour être précis. À supposer, bien entendu, que Ted se tienne tranquille, et qu'il n'encaisse pas de nouvelle blessure à l'épaule.)

La blessure à la nuque (tête) est une autre paire de manches. Il s'agit d'une blessure critique puisque les PV de la localisation sont dans les négatifs — cf. 3.2.2. Il faut initialement 1.9 (2.0 – 0.1) jours à Ted pour récupérer un point de vie, ce qui fera 3.8 (2 × 1.9) jours pour revenir dans les points positifs (blessure sérieuse et non plus critique). Il lui faudra ensuite encore 2.7 (3 × 0.9) jours pour atteindre PV =  $\frac{4}{7}$ , soit le seuil de la blessure légère. Pour atteindre PV =  $\frac{6}{7}$  — le seuil de l'égratignure — il lui faudra encore 0.8 (2 × 0.4) jours, puis 0.1 jours pour être finalement remis de cette terrible blessure. Soit au total, 7.4 (3.8 + 2.7 + 0.8 + 0.1) jours, ou encore : sept jours, neuf heures et trente-six minutes.

Je laisse la blessure mineure au flanc comme exercice au lecteur. En arrondissant, on peut dire qu'après huit jours de convalescence, Ted a maintenant les moyens de se lancer à la poursuite de celui qui lui a tiré dans dos.

Ceux d'entre-vous que le calcul des « fractions de jour » n'enchantent pas pourront se reporter à la table 3.8 (naturellement, le M.J. est encouragé à arrondir).

TABLE 3.8 – Fractions de jour.

jours	temps en heures et minutes
0.1	deux heures et vingt-quatre minutes
0.2	quatre heures et quarante-huit minutes
0.3	sept heures et douze minutes
0.4	neuf heures et trente-six minutes
0.5	douze heures
0.6	quatorze heures et vingt-quatre minutes
0.7	seize heures et quarante-huit minutes
0.8	dix-neuf heures et douze minutes
0.9	vingt-et-une heure et trente-six minutes

On trouvera des informations complémentaires sur le traitement des blessures critiques à la section 3.2.9.

### 3.2.8.3 Activités pendant la convalescence

Si, pendant sa convalescence, le personnage se lance dans de violents efforts physiques (au hasard un *gunfight*) affectant la localisation blessée, la chance de voir la blessure se rouvrir est la suivante :

$$(\text{PV non guéris} \times 5\%) - (\text{mEND} \times 3\%)$$

Une blessure qui se rouvre entraîne une hémorragie simple et requiert des soins comme n'importe quelle blessure.

### 3.2.9 Effets permanents des blessures critiques

Les effets permanents des blessures critiques, c'est-à-dire des blessures représentées par un total de points de vie localisés négatifs, varient selon la localisation et l'ampleur de la blessure.

#### 3.2.9.1 Dépassement du *seuil critique*

Le seuil est équivalent à 50% en points négatifs du total positif des points de vie de la localisation. Si ce seuil est dépassé, les effets suivants sont produits :

- tête, gorge et poitrine : le personnage est tué sur le coup ;
- abdomen : le personnage meurt après 3d10 heures d'agonie ;
- flanc droit (balle dans le foie, etc.) : le personnage meurt en quelque 3d10 minutes ;
- flanc gauche (balle dans la rate et autres joyeusetés) : le personnage meurt après une agonie de 3d6 heures ;
- cuisse : la blessure a provoqué une hémorragie incontrôlable et le personnage meurt en 2d6 minutes ;
- épaule : le bras du personnage est définitivement inutilisable et pendouille le long du corps ;
- bras, main, jambe<sup>9</sup>, pied<sup>10</sup> : la localisation est très gravement touchée et doit être amputée.

#### 3.2.9.2 Le seuil n'est pas dépassé

Ici aussi, l'effet dépend de la localisation :

- tête : pour chaque deux points négatifs, perte d'un point d'intellect et diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;
- gorge : pour chaque deux points négatifs, diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;
- poitrine, abdomen et flancs : pour chaque deux points négatifs, perte d'un point d'endurance et diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;
- épaule : pour chaque trois points négatifs, diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;
- bras, main : pour chaque deux points négatifs, diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;

<sup>9</sup>Une amputation implique la perte de la moitié de l'agilité.

<sup>10</sup>Idem.

- cuisse : pour chaque trois points négatifs, perte momentanée d'un point d'agilité lorsque le personnage doit faire usage de la localisation (notamment dans un *gunfight*, à moins qu'il soit assis, à cheval ou au minimum appuyé) et diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation ;
- jambe, pied : pour chaque deux points négatifs, perte momentanée d'un point d'agilité, selon les mêmes modalités que pour la cuisse, ci-dessus, et diminution d'un point du total de points de vie dans la localisation.

Si l'intellect d'un personnage est réduit à zéro, celui-ci n'est plus qu'un légume. Si l'endurance est réduite à zéro, le personnage meurt. Un personnage dont l'agilité descend momentanément à zéro est réduit à l'immobilité et est incapable de se déplacer par lui-même.

Si le total de points de vie d'une localisation est réduit à zéro, on considère que le seuil critique est dépassé et on applique les règles de la sous-section précédente.

### 3.2.9.3 Guérison des blessures critiques

Les points négatifs se récupèrent selon les règles du point 3.2.8, à une nuance près : le personnage ne peut que garder la chambre et le lit ; toute activité, quelle qu'elle soit est impossible tant que l'une de ses localisations est dans les points de vie négatifs.

## 3.3 Armes à feu et autres armes de jet

### 3.3.1 Le jet pour toucher

La procédure la plus courante pour déterminer si un personnage touche son adversaire (ou s'il est touché par lui) est le *jet pour toucher*. Il s'agit simplement de faire moins au d% que le niveau de la compétence requise selon le type d'attaque.

Si le jet est raté, l'attaque manque son but. On déterminera où la balle va finir sa trajectoire à l'aide de la table des balles perdues — table 3.9). Si la balle atteint un innocent, il reçoit les dommages normaux de l'arme dans une localisation aléatoire. En cas d'échec critique, la balle occasionne  $1d6^{\text{cum}}$  points de dommages supplémentaires à la malheureuse victime.

TABLE 3.9 – Balles perdues

<i>d8</i>	<i>trajectoire</i>	<i>pt cardinal</i>
1	trop haut	N
2	trop haut à droite	NE
3	trop à droite	E
4	trop bas à droite	SE
5	trop court	S
6	trop bas à gauche	SW
7	trop à gauche	W
8	trop haut à gauche	NW

En cas d'échec catastrophique, le pistolet ou le fusil a explosé dans les mains du personnage qui reçoit les dommages normaux de l'arme, à la main pour un pistolet, à la tête pour un fusil ou une carabine.

Si le jet est réussi, la cible effectuera un éventuel jet pour une action défensive (§3.1.6) si la situation le lui permet. Une action défensive (généralement une esquive) n'est accordée que contre les projectiles propulsés manuellement (javelot, pierre, bouteille, etc.) et cela à condition que la cible voie venir l'attaque. (Pour les projectiles de ce type, on consultera également les règles sur le combat à l'arme blanche – cf. 3.4.) Dans tous les autres cas (balles, flèches), aucune action défensive n'est possible.

Lorsque la cible est touchée, elle subit des dommages de la manière suivante :

- si l'agresseur n'a pas tenté de localisation, le point d'impact est obtenu en lançant 1d30 ou 1d100 sur la table 3.10 ; si une localisation grossière (§3.3.2.1) a été réussie, le point d'impact est déterminé par la table 3.12 ; si une localisation précise (§3.3.2.2) a été effectuée, on se réfère à la table 3.14 ;
- la qualité du toucher est déterminée en comparant le jet effectué au pourcentage de réussite ; si le jet est inférieur à la moitié du pourcentage (réussite critique), 1d6<sup>cum</sup><sup>11</sup> points de dommages supplémentaires sont infligés ; si la blessure provient d'une balle, on compare le jet de dés aux dégâts obtenus ; si le jet est inférieur aux dommages, on considère qu'on a affaire à une réussite extraordinaire et que la balle a traversé le corps du personnage, occasionnant 1d6<sup>cum</sup> points de dommages supplémentaires en ressortant (qui plus est le personnage perd un point d'hémorragie supplémentaire à chaque round) ;
- le point précédent ne s'applique pas si la probabilité de toucher (après déduction de tous les malus) est inférieure à 20% (selon la règle concernant la qualité de réussite des jets de compétence — cf. 2.1.2) ;
- les points de dommages sont déduits des points de vie de la localisation et on calcule les points d'hémorragie qui vont être perdus dans les minutes qui suivent (§3.2.3).

### 3.3.2 Tentatives de localisation

Une tentative de localisation consiste à viser une zone particulière de l'anatomie de son adversaire. On peut en distinguer deux types :

- localisation grossière (et rapide) : le personnage vise le haut ou le bas du corps de son adversaire ;
- localisation précise (et plus lente) : le personnage prend pour cible une partie plus restreinte de l'anatomie de son adversaire.

Dans les deux cas, le jet pour toucher subit une pénalité qui dépend de la proximité de la cible, selon qu'elle est *très proche*, *proche*, *éloignée* ou *très éloignée*. Ces « proximités » sont sensiblement les mêmes pour tous, les personnages ayant une bonne vue se trouvant quelque peu avantagés (§1.6.14) et ceux qui ont une mauvaise vue désavantagés. On calcule ainsi les différentes proximités :

---

<sup>11</sup> 1d6 cumulatif, c'est-à-dire que si un six est obtenu, on relance le dé et on additionne les résultats. Le dé est relancé tant qu'on obtient des six.

<sup>12</sup> On utilise cette colonne pour les attaques à mains nues et avec des armes blanches.

TABLE 3.10 – Table générale des localisations

<i>Localisation</i>	<i>d30</i>	<i>d100</i>
Tête	1	1–3
Gorge	2	4–6
Épaule droite	3–5	7–16
Épaule gauche	6–8	17–26
Cœur/poitrine	9	27–29
Bras droit	10–11	30–36
Bras gauche	12–13	37–43
Main droite	14	44–46
Main gauche	15	47–49
Abdomen	16	50–52
Flanc droit	17–18	53–59
Flanc gauche	19–20	60–66
Cuisse droite	21–22	67–73
Cuisse gauche	23–24	74–80
Jambe droite	25–26	81–87
Jambe gauche	27–28	88–94
Pied droit	29	95–97
Pied gauche	30	98–100

TABLE 3.11 – Modificateurs — tentative de localisation grossière

<i>Localisation</i>	<i>T. proche</i>	<i>Proche</i>	<i>Éloigné</i>	<i>T. éloigné</i>
haut du corps	–15%	–30%	–60%	—
bas du corps	–20%	–40%	–80%	—

TABLE 3.12 – Localisation grossière

<i>Loc. visée</i>	<i>Jet de dé</i>	<i>Résultat</i>	<i>Localisation touchée</i>
haut du corps	d20	1–2	tête
		3	gorge
		4–6	épaule gauche
		7–9	épaule droite
		10	cœur/poitrine
		11–12	hanche gauche
		13–14	hanche droite
		15–16	bras gauche
		17–18	bras droit
		19	main gauche
20	main droite		
bas du corps	d20	1–2	abdomen
		3–6	cuisse gauche
		7–10	cuisse droite
		11–13	jambe gauche
		14–16	jambe droite
		17–18	pied gauche
		19–20	pied droit

TABLE 3.13 – Modificateurs — tentative de localisation précise

<i>Localisation</i>	<i>T. proche</i>	<i>Proche</i> <sup>12</sup>	<i>Éloigné</i>	<i>T. éloigné</i>
tête	–20%	–40%	–80%	—
torse	–5%	–10%	–20%	–40%
bras	–15%	–30%	–60%	—
jambe	–10%	–20%	–40%	–80%
épaule	–10%	–20%	–40%	–80%
hanche	–15%	–30%	–60%	—
cœur	–25%	–50%	—	—
ventre	–20%	–40%	–80%	—
gorge	–25%	–50%	—	—
avant-bras	–20%	–40%	–80%	—
main	–25%	–50%	—	—
cuisse	–15%	–30%	–60%	—
tibia/mollet	–20%	–40%	–80%	—
pied	–25%	–50%	—	—

TABLE 3.14 – Localisation précise

<i>Loc. visée</i>	<i>Jet de dé</i>	<i>Résultat</i>	<i>Localisation touchée</i>
tête	d6	1–5 6	tête gorge
torse	d12	1–3 4–6 7 8–9 10–11 12	épaule gauche épaule droite cœur/poitrine hanche droite hanche gauche abdomen
bras	d6	1–3 4–5 6	épaule bras main
épaule	—	—	épaule
hanche	—	—	flanc
cœur	—	—	cœur/poitrine
ventre	—	—	abdomen
gorge	—	—	gorge
avant-bras	d6	1–5 6	bras main
main	—	—	main
cuisse	—	—	cuisse
tibia/mollet	d6	1–5 6	jambe pied
pied	—	—	pied

- *très proche* : jusqu'à dix mètres plus trois mètres pour chaque point du modificateur d'acuité visuelle ;
- *proche* : jusqu'à vingt-cinq mètres plus cinq mètres par point du modificateur d'acuité visuelle ;
- *éloignée* : jusqu'à cinquante mètres plus dix mètres par point du modificateur d'acuité visuelle ;
- *très éloignée* : tout ce qui dépasse la « proximité éloignée ».

Il va de soi qu'un modificateur négatif entraîne une diminution de la proximité de la cible. Les personnages dotés d'une mauvaise vue (modificateur négatif) peuvent compenser la moitié de leur handicap en portant des lunettes. Bien entendu, ce n'est pas toujours évident de les garder sur le nez pendant un *gunfight*.

Une localisation précise implique également la perte d'un rang d'action : un tir ayant normalement lieu au rang 4 se fera au rang 3 (§3.3.2.2).

### 3.3.2.1 Localisation grossière

Lorsqu'un personnage effectue une localisation grossière, son jet pour toucher est pénalisé selon qu'il cherche à toucher le haut ou le bas du corps de son adversaire et selon la distance qui sépare le tireur de sa cible. Il n'est possible de localiser grossièrement qu'avec les armes à feu. On se reportera à la table 3.11 pour les différents modificateurs. Le résultat du tir (la localisation effectivement touchée) sera déterminé sur la table 3.12.

### 3.3.2.2 Localisation précise

Un personnage peut décider de viser une partie particulière de l'anatomie de son adversaire : la tête ou le cœur pour le tuer, la main pour le désarmer, la cuisse pour l'empêcher de s'enfuir, etc. Une telle décision a deux conséquences au niveau des règles :

- l'attaque du personnage est retardée d'un rang d'action ;
- le jet pour toucher est pénalisé, d'après la table 3.13.

Si, en retardant son action d'un rang, un personnage empiète sur l'action suivante, celle-ci se trouve automatiquement retardée d'un rang (et si le personnage veut faire une tentative de localisation, il doit encore attendre un rang d'action) ; si, par malheur, le personnage arrive au rang 1 avec une action en retard, celle-ci est perdue.

### 3.3.3 Force nécessaire à l'utilisation de certaines armes à feu

Toutes les armes peuvent être employées à une ou deux mains, selon la force du personnage. On se reportera au chapitre 5 pour connaître la force minimale requise pour employer une arme.

Si un personnage n'a pas la force requise pour employer une arme, son jet pour toucher est pénalisé de 10 % par point qui manque.

De même, si un personnage n'a pas la force nécessaire à l'utilisation d'une arme, le recul de celle-ci peut être dangereux pour lui : par point manquant, il y a 10 % de chance que le recul de l'arme inflige un point de dommages au personnage, à la main pour un pistolet et à l'épaule pour un fusil. En cas d'échec critique au tir, cette chance est doublée ; elle est triplée en cas d'échec

catastrophique et, dans ce second cas, on déplorera deux points de dommages (sans oublier les autres conséquences funestes d'un tel échec).

### 3.3.4 Vitesse ou précision dans le tir ?

Un personnage qui tient en main une arme prête à tirer, ou qui s'apprête à faire jaillir un revolver de son *holster*, peut décider de privilégier la vitesse par rapport à la précision. Il agira alors un rang d'action plus tôt que prévu, mais cet avantage sera contrebalancé par une pénalité de  $-40\%$  au toucher. (Qui plus, si le personnage effectue un dégainer/tirer, la pénalité standard pour ce genre d'actions s'ajoute à celle qui vient d'être évoquée.) Il va de soi qu'il est impossible de tenter une localisation, même grossière, dans de telles conditions.

Cette procédure n'est applicable qu'aux armes à feu.

### 3.3.5 Quantité ou qualité

Normalement, à son rang d'action, un personnage peut faire feu une fois avec une précision acceptable. Il peut néanmoins décider de lâcher plusieurs coups de feu rapides, jusqu'au chiffre maximum indiqué par la *cadence de tir* de son arme. Il peut viser la même cible ou des cibles différentes.

Cette tactique a deux conséquences :

- tous les tirs sont pénalisés de  $-40\%$  ;
- le personnage ne peut pas faire de tentative de localisation.

### 3.3.6 Portée

La table 3.15 présente tous les modificateurs dépendant de la distance qui sépare le tireur de sa cible. Pour connaître la portée de chaque arme, on se référera au chapitre 5.

TABLE 3.15 – Modificateurs — portée

bout-portant	+50%
courte	—
moyenne	-25%
longue	-50%

### 3.3.7 Mouvement du tireur

La table 3.16 présente tous les modificateurs qui s'appliquent lorsque le tireur ouvre le feu en se déplaçant.

Lorsqu'un personnage se déplace *en direction* de sa cible, le malus est divisé par deux.

TABLE 3.16 – Modificateurs — mouvement du tireur

marche	–5%
rampe	–10%
course en zigzag	–30%
course	–20%
cheval au trot	–15%
cheval au galop	–25%

### 3.3.8 Mouvement de la cible

La table 3.17 présente tous les modificateurs qui s'appliquent lorsque la cible d'un tir ne demeure pas immobile.

TABLE 3.17 – Modificateurs — mouvement de la cible

marche	–5%
rampe	–5%
course en zigzag	–20%
course	–15%
cheval au trot	–15%
cheval au galop	–25%

Si la cible avance *en direction* du tireur, le malus est divisé par deux. (Ceci rend les charges héroïques encore plus dangereuses.)

### 3.3.9 Cible à genoux ou à plat ventre

Il est plus difficile d'atteindre une cible à genoux ou à plat ventre qu'un tireur se dressant fièrement face aux balles de l'adversaire ; c'est ce que reflète la table 3.18. La pénalité varie selon la proximité de la cible<sup>13</sup>.

Les personnages ont donc intérêt à ne pas rester debout à découvert pendant un *gunfight*. Mais attention, il faut une action à un personnage à plat ventre pour se relever ou même pour se mettre à genoux.

### 3.3.10 Cible à couvert

Un personnage partiellement à couvert est une cible difficile à atteindre (un personnage entièrement à couvert est une cible impossible à atteindre). En effet, la surface réduite qu'il offre à

<sup>13</sup>Et non de la portée de l'arme comme dans une version antérieure de ces règles.

TABLE 3.18 – Modificateurs : cible à genoux ou couchée par rapport à la proximité

	<i>T. proche</i>	<i>Proche</i>	<i>Éloignée</i>	<i>T. éloignée</i>
Cible à genoux	—	–10%	–20%	–40%
Cible couchée	—	–15%	–30%	–60%

l'adversaire augmente la difficulté du tir. Les malus de la table 3.19 *ne sont pas cumulables* avec ceux de la table 3.18 : on applique le résultat le plus favorable au personnage.

Réussir un jet pour toucher ne suffit pas forcément à blesser un personnage à couvert : il faut encore que la balle atteigne une localisation exposée ou qu'elle traverse le couvert (§3.7).

La difficulté d'atteindre la cible augmente avec l'éloignement de celle-ci : elle dépend de sa proximité<sup>14</sup>.

La table 3.19 résume les modificateurs à apporter aux jets pour toucher :

TABLE 3.19 – Effet du couvert

	<i>Bout-portant</i>	<i>Portée courte</i>	<i>Portée moyenne</i>	<i>Portée longue</i>
Couv. : 25%–50%	–5%	–10%	–20%	–40%
Couv. : 51%–75%	–10%	–20%	–40%	–80%
Couv. : + de 76% <sup>15</sup>	–15%	–30%	–60%	—

Lorsqu'un personnage tire, il ne peut pas être couvert à plus de 50 %, du moins au rang d'action où il lache son coup de feu. Un personnage qui vise (§3.1.5.8) ou tente une localisation (§3.3.2) ne peut espérer un couvert de plus de 50 %, cela jusqu'au rang d'action où sa balle part.

Lorsqu'un personnage est totalement à couvert (100 %), il ne voit pas le champ de bataille. Lorsqu'il quitte son couvert pour participer aux festivités, il lui faut une action pour évaluer la situation et acquérir une cible potentielle. Bien entendu, il peut lui-même être pris pour cible pendant ce temps.

### 3.3.11 Facteurs divers

La table 3.20 présente quelques modificateurs qui n'entrent pas dans les catégories précédemment évoquées.

<sup>14</sup>Et non de la portée de l'arme comme dans une version antérieure de ces règles.

<sup>15</sup>Un personnage ainsi abrité ne peut pas tirer, sinon en laissant juste dépasser la main qui tient le revolver, ce qui implique, pour lui, une pénalité minimale de –90% au toucher.

<sup>16</sup>Un personnage qui vise à bout-portant doit également localiser son attaque.

<sup>17</sup>Selon la portée à laquelle se trouve la cible.

<sup>18</sup>À cela s'ajoute une éventuelle pénalité pour *hipshooting*.

TABLE 3.20 – Modificateurs — divers

le personnage vise (une action)	+20% <sup>16</sup>
arme appuyée sur un objet stable	+10%
utilisation de la mauvaise main	-20%
tir avec deux armes	-30%
<i>hipshooting</i>	-10% à -40% <sup>17</sup>
dégainer/tirer	-30% <sup>18</sup>

## 3.4 Les armes blanches

### 3.4.1 Définitions

On rangera dans la catégorie « armes blanches » tout ce qui ne relève pas des armes à feu (§3.3) ou du combat à mains nues (§3.5).

On distinguera quatre types d'utilisation possibles des armes blanches. La table 3.21 résume la situation. Certaines armes, typiquement les épées et fleurets, peuvent être utilisées de différentes manières, alors que d'autres, les poignards et autres bowies, ne s'utilisent qu'en combat très rapproché.

TABLE 3.21 – Utilisation des armes blanches

Type d'attaque	Compétence
combat très rapproché	armes blanches
attaque de taille	escrime de taille
attaque d'estoc	escrime d'estoc
attaque contondante	armes contondantes

On se reportera à la section 3.1.6 en ce qui concerne la gestion des parades et autres esquives. Une liste des armes est disponible en 5.4. Dans cette dernière section, on constatera que, pour chaque arme, trois valeurs de dommages sont indiquées (voir, par exemple, la table 5.6) selon le type d'utilisation qui est fait de l'objet. En ce qui concerne les armes de corps à corps, on utilisera tantôt la colonne « estoc » (nombre impair sur le jet de 1d6), tantôt la colonne « taille » (nombre pair sur le même d6).

### 3.4.2 La longueur des armes

Dans un combat à l'arme blanche, il faut tenir compte d'un élément essentiel : la longueur respective de l'arme de chaque protagoniste. Lors de l'engagement, le personnage dont l'arme est la plus longue dispose d'un net avantage ; par contre, si le personnage avec l'arme la plus courte parvient à dévier la lame de son adversaire et à couper la distance qui les sépare, c'est alors lui qui a l'avantage.

On distinguera sept longueurs d'armes, présentées par la table 3.22.

TABLE 3.22 – Longueurs des armes

Long.	Dénomination	Exemples
0	pas d'arme	coup de poings et toutes les attaques à mains nues
1	très courte	coups de pieds et objets contondants : choppe de bière, revolver tenu par le canon, tesson de bouteille, etc.
2	courte	poignard, dague, tomahawk, bareau de chaise, crachoir, vase, coup de crosse à la Beauregard, etc.
3	moyenne	sabre de cavalerie, machette mexicaine, épée courte, wakisa-shi, baton court, hache de bucheron, etc.
4	longue	baton long, épée longue, katana, grande hache, pieu, etc.
5	très longue	épée à deux mains et autres pièces de musée
6	piques	piques, hallebardes, lance de cavalerie, etc.

Tous les affrontements entre personnages utilisant des armes de longueurs différentes sont frappés d'un modificateur calculé en soustrayant la longueur la plus courte à la plus élevée et en multipliant le résultat par dix. Par exemple, tesson de bouteille contre sabre de cavalerie :  $3 - 1 = 2$ , soit 20%.

Lors de l'engagement, ce modificateur est un malus à toutes les actions (offensives comme défensives) du personnage avec l'arme la plus courte. Par contre, le modificateur est un bonus aux actions (défensives et offensives) du personnage avec l'arme la plus longue.

Mais dès que le personnage avec l'arme la plus courte est parvenu à toucher son adversaire, il a réussi à couper la distance et la répartition des bonus et malus change : le personnage avec l'arme la plus longue est pénalisé, alors que celui avec l'arme la plus courte reçoit le bonus.

Cette répartition demeure tant que le personnage avec l'arme la plus longue n'est pas parvenu à toucher son adversaire. Cependant, s'il réussit à faire cela, il a rétabli une distance de combat qui lui est favorable et la répartition du modificateur est à nouveau inversée. Le personnage avec l'arme la plus longue n'est pas obligé de servir de celle-ci pour repousser son adversaire, il peut très bien choisir de lui donner un coup de poing, par exemple. La seule exception à cette règle concerne les armes de longueur 6 : une fois que la distance a été coupée, la situation est irrécupérable et il n'y a plus qu'à lâcher une telle arme et en saisir une autre (si possible).

### 3.4.3 La force du personnage

La plupart des armes blanches peuvent être maniées avec une seule ou les deux mains. Il faut cependant que le personnage dispose de la force nécessaire pour se servir efficacement de l'arme, cela vaut également pour certaines armes à feu.

Si la force du personnage est insuffisante pour manipuler l'arme, il subit un malus de  $-10\%$  au toucher pour chaque point de force qui lui manque. D'autre part, les dommages de l'arme sont pénalisés de  $-1$  point par tranche de deux points de force qui manquent à l'utilisateur de l'arme.

Par contre, si la force du personnage est supérieure à la force minimale requise, pour chaque tranche de deux points de force en plus du minimum, il bénéficie d'un bonus de +5% au toucher (égal au maximum à cinq fois la longueur de l'arme) et, pour chaque tranche de trois points en dessus du minimum, les dommages de l'arme sont augmentés de un point (jusqu'à un bonus maximum égal à la longueur de l'arme).

(Ces règles ne s'appliquent qu'aux armes blanches. Pour les armes à feu, voir 3.3.3. Pour le combat à mains nues, voir 3.5.4.)

### 3.4.4 Localisation des coups

La localisation des projectiles (bouteilles, flèches, javelots, etc.) se fait sur la table 3.10, comme pour les balles d'armes à feu. Au contact, on effectue le jet de localisation (au d100) sur la table 3.23.

TABLE 3.23 – Localisations : armes blanches

<i>Localisation</i>	<i>taille</i>	<i>estoc</i>	<i>contondant</i>	<i>rapproché</i>
Tête	1–7	1–9	1–12	1–3
Gorge	8–14	10–18	13–14	4–12
Épaule droite	15–23	19–24	15–26	13–17
Épaule gauche	24–32	25–30	27–38	18–22
Cœur/poitrine	33–34	31–39	39	23–31
Bras droit	35–41	40–45	40–43	32–37
Bras gauche	42–48	46–51	44–47	38–43
Main droite	49–55	52–60	48–55	44–49
Main gauche	56–62	61–69	56–63	50–55
Abdomen	63–69	70–78	64	56–67
Flanc droit	70–78	79–84	65–68	68–79
Flanc gauche	79–86	85–90	69–72	80–92
Cuisse droite	87–89	91–93	73–75	93–96
Cuisse gauche	90–92	94–96	76–78	97–100
Jambe droite <sup>19</sup>	93–94	97	79–81	—
Jambe gauche <sup>20</sup>	95–96	98	81–84	—
Pied droit <sup>21</sup>	97–98	99	85–92	—
Pied gauche <sup>22</sup>	99–100	100	93–100	—

Si un personnage désire localiser une attaque, on utilise les modificateurs de la table 3.13 se trouvant dans la colonne « Proche ». On se réfère ensuite à la table 3.14 pour connaître la localisation exactement touchée. Si l'adversaire du personnage parvient à parer partiellement l'attaque

<sup>19</sup>Ne concerne que les armes de longueur 4 ou supérieure. Si l'arme est plus courte, on refait le jet de dés.

<sup>20</sup>Même remarque.

<sup>21</sup>Même remarque.

<sup>22</sup>Même remarque.

de celui-ci, on considère que la tentative de localisation est ratée et on effectue un jet sur la table 3.23.

### 3.4.5 Dommages infligés sur une réussite extraordinaire

Un jet pour toucher est considéré comme une réussite extraordinaire dans deux cas :

- le résultat du jet de dés est inférieur au 10% du score de la compétence (en fait, c'est un tout petit peu plus compliqué que ça, cf. 2.1.2) ;
- les dommages déjà tirés dépassent le résultat du jet pour toucher qui vient d'être effectué, comme pour les armes à feu (§3.3.1).

L'effet d'une réussite extraordinaire varie selon le type de l'attaque. On considérera les projectiles pointus (flèches, javelots, etc.) comme des attaques d'estoc. Les autres projectiles (bouteilles, crachoirs, pierres de fronde, etc.) seront considérés comme des attaques contondantes. Les attaques de combat très rapproché seront considérées, tantôt comme des attaques de taille, tantôt d'estoc, selon les modalités indiquées ci-avant (cf 3.4.1).

#### 3.4.5.1 Attaques de taille

Une réussite extraordinaire implique qu'une artère est touchée : cela a pour conséquence que les points d'hémorragie normalement perdus par la localisation sont doublés.

#### 3.4.5.2 Attaque d'estoc

Une réussite extraordinaire indique que l'agresseur a proprement empalé son adversaire, le transperçant de part en part. Cet état de fait occasionne  $1d6^{\text{cum}}$  points de dommages supplémentaires.

L'avantage de la situation est qu'aucun point d'hémorragie n'est perdu tant que l'objet n'est pas retiré. L'inconvénient est que l'agresseur peut décider de récupérer son arme à la force du poignet, occasionnant encore  $1d6^{\text{cum}}$  de dommages et déclenchant une hémorragie double de la normale. Pour ce faire, il doit réussir un jet de force ; néanmoins, chaque tentative ratée infligera un point de dommages à la localisation concernée. Retirer une arme empalée prend une action.

Le blessé, s'il est encore en état d'agir, peut tenter d'opposer sa force à celle de son adversaire, moyennant l'application des pénalités imposées par la blessure. Comme, pour ce faire, il doit agripper l'arme de son bourreau, si celle-ci est tranchante la victime de la blessure encaissera, à chaque tentative de l'agresseur, la moitié des dommages de taille de l'arme à chaque main.

Pour procéder à une extraction plus douce, il faut réussir une intervention chirurgicale, qui aura les conséquences suivantes selon la qualité de réussite :

- réussite extraordinaire : l'arme est retirée sans aucun problème ;
- réussite critique : l'arme est retirée, moyennant un point de dommages supplémentaires à la localisation et la perte d'un round de points d'hémorragie ;
- réussite normale : l'arme est retirée, moyennant deux points de dommages supplémentaires à la localisation et la perte de deux rounds de points d'hémorragie ;
- échec normal : l'arme n'a pas pu être retirée cette fois-ci ; un point de dommages supplémentaires est infligé à la localisation ;

- échec critique : l'arme n'a pas pu être retirée et deux points de dommages sont infligés à la localisation, ainsi que la perte d'un round de points d'hémorragie ;
- échec catastrophique : non seulement l'arme n'a pas pu être retirée, mais elle est désormais très mal placée, et le niveau de difficulté de la prochaine tentative est augmenté d'un cran ; de plus, trois points de dommages sont infligés à la localisation, ainsi que la perte de deux rounds de points d'hémorragie.

Si un chirurgien n'est pas immédiatement disponible, il faut laisser une partie de l'arme dans la plaie et aller quérir un médecin. Sinon, on peut toujours procéder à la dure, avec un jet de premiers soins difficile pour réduire de moitié les dommages infligés ; il faudra ensuite maîtriser l'hémorragie ainsi déclenchée (ce qui fait toute la différence d'avec l'intervention chirurgicale).

### 3.4.5.3 Attaque contondante

Une réussite extraordinaire indique une fracture : ceci a pour effet d'envoyer immédiatement la localisation touchée à  $-1$  (si elle n'y est pas déjà, voire en dessous) et de décupler le temps de convalescence. Qui plus est, les effets sont plus ou moins graves, suivant l'endroit où le coup est reçu :

- tête : nez cassé, pommettes fendues, etc., ce qui entraîne la perte de 1d4 points d'apparence ;
- gorge : trachée compressée ou nuque brisée ; *requiem* ;
- cœur poitrine : cage thoracique enfoncée, immobilité totale pendant toute la convalescence ;
- flanc : côte(s) cassée(s) : même principe que ci-dessus ;
- abdomen : le grand chambardement, ce qui entraîne la perte définitive d'un point d'endurance ;
- les membres : rien de spécial.

Il va de soi qu'à tous ces inconvénients s'ajoutent les ennuis prévus lorsqu'une localisation passe dans les points négatifs.

### 3.4.5.4 Utilisation de la mauvaise main

Si pour une raison ou une autre un personnage doit utiliser une arme blanche avec sa « mauvaise main » (la main gauche pour les droitiers ou vice versa), toutes ses attaques sont pénalisées de 20 %. D'autre part, tout bonus pour toucher dû à la force est perdu et les dommages infligés sont réduits d'un point.

Les personnages ambidextres échappent à ces inconvénients. De même, la compétence *ambidextrie* (§6.7.1) peut contribuer à les atténuer.

## 3.5 Combat à mains nues

Le combat à mains nues est pour l'essentiel identique au combat avec les armes blanches. L'accent sera mis ici sur les points divergents.

### 3.5.1 De quelques compétences

La section 6.7 présente toute une batterie de compétences susceptibles d'intervenir dans un combat à mains nues ou à l'arme blanche. Toutes les informations nécessaires à leur utilisation sont présentée dans la description des dites compétences et dans cette section.

Ici nous allons essentiellement nous intéresser aux coups de poings et coups de pieds qui dépendent réciproquement des compétences *pugilat* et *arts martiaux*.

### 3.5.2 Nombre d'attaques

Lorsqu'un personnage touche son adversaire avec un coup de poing, il peut immédiatement, au même rang d'action, enchaîner avec un autre coup de poing contre lequel son adversaire n'a droit à aucune action défensive. Si la compétence en arts martiaux du personnage n'est pas nulle, il peut également enchaîner avec un coup de pied.

De même, un personnage qui touche son adversaire avec un coup de pied peut immédiatement enchaîner sur un coup de poing, sans action défensive pour son adversaire. Il n'est toutefois pas possible d'enchaîner deux coups de pieds au même rang d'action.

### 3.5.3 Longueur des armes

Un coup de poing a une « longueur d'arme » (§3.4.2) de 0, un coup de pied de 1.

### 3.5.4 Dommages

Les dommages de base d'un coup de poing sont de 1 point, ceux d'un coup de pied de 2 points. On ajoute à cela le bonus de force du personnage et éventuellement un ou plusieurs *d6* en cas de coup critique selon les règles habituelles. (Ces dommages sont réels. Dans *Western Parade*, il est vraiment possible de tuer son adversaire d'un coup de poing.) Cependant, si le coup touche une autre partie que la tête, seulement la moitié des dommages indiqués est infligée (en arrondissant vers le bas).

Lorsqu'un coup atteint la tête, un tiers des dommages infligés (on arrondit toujours vers le bas) est également infligé à la main (ou le pied) qui a frappé. Si le coup a été porté au corps, seul un quart des dommages est infligé à l'extrémité qui a frappé. Si le personnage porte des gants (ou des chaussures), ces dommages sont réduits d'un point. Si les gants (ou les chaussures) sont vraiment épais, les dommages occasionnés à la cible sont augmentés de 1 point.

Pour chaque tranche de dix points supérieurs à 40% dans la compétence *pugilat*, le personnage peut soit augmenter d'un point les dommages qu'il occasionne, soit réduire d'un point les dommages qu'encaissent ses mains. Il en va de même avec la compétence *arts martiaux* pour les coups de pieds.

Pour déterminer quelle main (ou quel pied) a frappé, on jette 1*d6* :

- personnage droitier : 1–4, main/pied droit(e) ; 5–6 main/pied gauche ;
- personnage gaucher : 1–2, main/pied droit(e) ; 3–6 main/pied gauche ;
- personnage ambidextre : 1–3, main/pied droit(e) ; 4–6 main/pied gauche.

Si le personnage frappe deux fois au même rang d'action (§3.5.2), on applique la règle suivante :

- si le personnage a frappé avec le poing droit, il enchaînera sur un coup de poing de la main gauche ou un coup de pied du pied droit ;
- si le personnage a frappé avec le poing gauche, il enchaînera sur un coup de poing de la main droite ou un coup de pied du pied gauche ;
- si le personnage a frappé avec le pied droit, il enchaînera sur un coup de poing de la main droite ;
- si le personnage a frappé avec le pied gauche, il enchaînera sur un coup de poing de la main gauche.

Pour ce qui est des dommages critiques ou extraordinaires, on considère les attaques à mains nues comme des attaques contondantes (§3.4.5.3).

### 3.5.5 Localisation des coups

Les coups de poings et les coups de pieds sont localisés d'après la table 3.24.

TABLE 3.24 – Localisation des coups de poings et pieds

Localisation	Poings (d10)	Pieds (d20)
Tête	1–3	1
Gorge	—	2
Épaule droite	4	—
Épaule gauche	5	—
Bras droit	—	3–4
Bras gauche	—	5–6
Cœur/poitrine	6	—
Flanc droit	7–8	7–9
Flanc gauche	9–10	10–12
Abdomen	—	13–14
Cuisse droite	—	15–17
Cuisse gauche	—	18–20

Si un personnage désire localiser son attaque lui-même, on applique les règles standards (cf. table 3.13).

## 3.6 Attaques affectant une zone d'effet

Cette section présente les « techniques » visant à neutraliser plusieurs adversaires à la fois.

### 3.6.1 Les Shotguns

Les *Shotguns* sont des armes redoutables et c'est une litote. Il s'agit de fusils de chasse à canon court, dont la munition est constituée de cartouches contenant un nombre plus ou moins élevés de plombs, de taille plus ou moins grande.

### 3.6.1.1 Portées et compétences utilisées

Un shotgun n'a que deux portées : bout-portant et courte. À bout-portant, le bonus pour toucher n'est que de +30% (et non +50%, cf. 3.3.6) et son utilisation à portée courte implique une pénalité de -10%.

Il est possible de localiser grossièrement (§3.3.2.1) et précisément (§3.3.2.2) des tirs de shotgun à bout-portant. Aucune tentative de localisation n'est possible à portée courte.

Il est donc plus difficile d'être précis avec un shotgun qu'avec les autres armes à feu. Par contre, il s'agit d'une des seules armes susceptibles d'infliger des dommages à votre adversaire même si vous avez raté votre jet pour toucher (voir les tables 3.25 et 3.26).

On utilise la compétence *armes de poing* à bout-portant et *fusil et carabines* à portée courte.

### 3.6.1.2 Types de cartouches

On distinguera quatre types de cartouches :

- le *quatre-zéro* : quatre plombs par cartouche (la chevrotine à sanglier — ou grizzli) ;
- le *huit-zéro* : huit plombs par cartouche ;
- le *seize-zéro* : seize plombs par cartouche ;
- le *trente-deux-zéro* : trente-deux plombs par cartouche (le petit plomb pour les lapins).<sup>23</sup>

Naturellement, certains personnages ne manqueront pas de « panacher » les différents types de cartouches et d'inventer des combinaisons nouvelles. Le M.J. est invité à se servir des règles présentées dans cette section comme guide de conduite dans de tels cas.

### 3.6.1.3 Les dommages

Le quatre-zéro inflige quatre points de dommage par plomb ; le huit-zéro, trois ; le seize-zéro, deux ; le trente-deux-zéro, un.

### 3.6.1.4 Utilisation du shotgun contre un groupe

Même si le shotgun est le plus souvent utilisé contre un groupe d'adversaires, le tireur vise généralement un individu particulier au sein de la troupe adverse. Si le joueur ne désigne pas de cible principale parmi les adversaires de son personnage, le M.J. s'en charge (selon la disposition des P.N.J. ou en effectuant quelques jets de chance si la position des personnages n'est pas décisive).

Dans les paragraphes qui suivent, nous partons du principe qu'il existe une cible principale soit clairement identifiée par la volonté du joueur, soit désignée par le M.J.

### 3.6.1.5 Nombre de plombs atteignant la cible principale

Le nombre de plombs susceptibles d'atteindre la cible principale dépend de trois facteurs :

- la qualité du jet pour toucher ;
- la portée : bout-portant ou courte ;
- le type de cartouche.

---

<sup>23</sup>Honnêtement, cette classification est davantage inspirée par les fusils de chasse actuels que par quelque recherche historique ; encore que je doute que les choses aient tellement varié en un siècle.

Les tables 3.25 et 3.26 présentent de manière synthétique l'effet des différents paramètres qui viennent d'être évoqués.

TABLE 3.25 – Plombs reçus par la cible principale à bout-portant

	<i>plombs/cartouche</i>			
	4	8	16	32
<i>raté</i>	d4 – 3	d8 – 6	2d8 – 12	4d8 – 24
<i>touché</i> <sup>24</sup>	d4 – 1	d8 – 2	2d8 – 4	4d8 – 8
<i>critique</i>	d4	d8	2d8	4d8
<i>extraordinaire</i> <sup>25</sup>	d4+1	d8+1	2d8+2	4d8+4

TABLE 3.26 – Plombs reçus par la cible principale à portée courte

	<i>plombs/cartouche</i>			
	4	8	16	32
<i>raté</i>	—	d8 – 7	2d8 – 14	4d8 – 28
<i>touché</i> <sup>26</sup>	d4 – 1	d8 – 3	2d8 – 6	4d8 – 12
<i>critique</i>	d4	d8 – 1	2d8 – 2	4d8 – 4
<i>extraordinaire</i>	d4	d8	2d8	4d8

À bout portant, l'ensemble des plombs qui touchent la cible atteint une seule localisation, déterminée selon les principes habituels (§3.3.1). À portée courte, chaque plomb est susceptible d'atteindre une localisation différente : on effectue donc un jet pour chacun d'eux.

La trajectoire des plombs dont le cas n'est pas réglé par les tables 3.25 et 3.26 est déterminée, à l'instar de celle des balles perdues, par la table 3.9 (table des balles perdues). On traite les plombs « par paquets » et on effectue un certain nombre de jets sur la table 3.9, comme indiqué ci-dessous :

- pour le quatre-zéro : un jet par plomb qui ne touche pas la cible principale ;
- pour le huit-zéro : un jet pour chaque deux plombs ;
- pour le seize-zéro : un jet pour chaque quatre plombs ;
- pour le trente-deux-zéro : un jet pour chaque huit plombs.

À bout-portant, la dispersion étant moins grande, selon le résultat du jet sur la table 3.9, les plombs qui restent ont une chance d'aller se loger dans d'autres localisations de la cible principale.

*Jim a été touché au bras gauche par une décharge de 8.0 (sur une réussite normale de l'adversaire). Trois plombs se sont logés dans son bras gauche. Pour les deux plombs suivants, le M.J. effectue un jet sur la table 3.9. Résultat : « trop haut ». Les deux plombs vont se loger dans l'épaule du malheureux. On refait un tirage pour les*

<sup>24</sup>En cas de jet pour toucher réussi, au moins un plomb atteint toujours la cible principale.

<sup>25</sup>Bien entendu, un personnage ne pas être touché par plus de plombs qu'il n'y en a dans la cartouche.

<sup>26</sup>En cas de jet pour toucher réussi, au moins un plomb atteint toujours la cible principale.

*deux plombs suivants : « trop à gauche ». Comme il n'y a pas de localisation adjacente, les plombs vont se perdre dans la nature — ou dans le corps d'un compagnon de Jim. Etc.*

On considérera néanmoins deux exceptions à la règle ci-dessus :

- si le tireur a raté son jet pour toucher et qu'aucun plomb n'a atteint la cible (selon la table 3.25), on considérera qu'il a vraiment mis à côté et que la victime potentielle s'en tire indemne ; on effectuera néanmoins un jet sur la table 3.9 (table des balles perdues) pour déterminer si quelqu'un se trouve sur la trajectoire des plombs ; si c'est le cas, cette personne devient la nouvelle cible principale ; on considère alors qu'elle est la victime d'un toucher normal ;
- si le tireur a raté son jet pour toucher mais qu'un plomb a quand même atteint la cible, celle-ci a droit à un jet de chance : en cas de réussite, on considérera que celle-ci a juste été effleurée par la décharge et on détermine une nouvelle cible principale pour le solde des plombs selon les modalités évoquées dans le paragraphe précédent ; si le jet de chance est raté, on applique les règles comme d'habitude.

À portée courte, une localisation (potentiellement) différente est tirée pour chaque plomb qui atteint la cible, selon la table 3.26. La trajectoire des autres plombs est déterminée par un jet sur la table 3.9. Ils sont donc susceptibles d'atteindre toute personne situées à proximité de la cible principale.

#### **3.6.1.6 Échec critique au jet pour toucher**

En cas d'échec critique au jet pour toucher, l'arme était mal chargée et le coup ne part pas !  
Oups...

#### **3.6.1.7 Échec catastrophique au jet pour toucher**

Très mauvaise cartouche : l'arme explose dans les mains du tireur qui reçoit un nombre de plombs équivalent à un toucher réussi dans une localisation du haut du corps tirée sur la table 3.12 (table des localisations grossières).

#### **3.6.1.8 Lâcher les deux coups**

La plupart des shotguns sont des armes à double canon. Il est possible au tireur de presser simultanément les deux gâchettes. Néanmoins, un décalage dans la décharge est inévitable et le second coup se verra frappé d'un malus au toucher de  $-25\%$ .

#### **3.6.1.9 Chances de blessures majeures**

Les règles habituelles sur les blessures majeures ne s'appliquent pas aux plombs de shotgun, contrairement aux balles. Donc pas de  $d6$  cumulatif en cas de toucher critique, ni de chance de voir un plomb traverser le corps du personnage.

### 3.6.2 Les mitrailleuses

Les mitrailleuses, de marque Gatling ou autres, sont des armes particulièrement meurtrières. Leur utilisation efficace dépend de la compétence *Mitrailleuse* (§6.6.4). On se reportera à la description de celle-ci pour les détails.

### 3.6.3 Tirs localisés dans une zone

L'« effet *shotgun* » peut être répliqué par un ou plusieurs personnages tirant indistinctement un grand nombre de projectiles dans une zone dont le diamètre ne dépasse pas dix mètres. La chance de toucher quelqu'un entrant dans la zone est égale à la moitié de la moyenne des compétences du meilleur et du plus mauvais tireur. À ce détail près, on applique les règles concernant la gatling (naturellement un tel tir de zone ne peut pas infliger plus de blessures que de balles tirées). Dans tous les cas, le M.J. reste seul maître à bord quant à l'interprétation du résultat de ce genre d'action.

### 3.6.4 Les explosifs en combat

Les explosifs occasionnent des dommages proportionnels à la charge et qui décroissent avec la distance. Comme base de calcul, on peut donner les chiffres suivants pour un kilogramme de dynamite (une double charge implique des dommages doublés) :

- zone 1 : 10 m de diamètre, 10 points de dommages dans 1d6 localisations, 75% de blessure majeure ;
- zone 2 : 11 m–20 m de diamètre, 8 points de dommages dans 1d4 localisations, 50% de blessure majeure ;
- zone 3 : 21 m–35 m de diamètre, 5 points de dommages dans 1d3 localisations, 25% de blessure majeure ;
- zone 4 : de 36 m–50 m de diamètre, 2 points de dommages dans 1d2 localisations, 10% de blessure majeure.

Un personnage à plat ventre voit les effets de l'explosion réduits de moitié (dommages, localisations touchées — au moins une — et pourcentage de blessure majeure). Un personnage averti de l'imminence d'une explosion (exemple : le bâton de dynamite tombe à ses pieds) a une chance égale à la moitié de son pourcentage d'esquive ou à son pourcentage en culbute de se jeter à plat ventre avant la déflagration.

Le moment de l'explosion varie selon le type de mèche ; seul un spécialiste (compétence en explosifs, jet difficile) peut estimer le moment de l'explosion dans la chaleur du combat.

Si la dynamite est lancée, on se référera à la description de la compétence *Lancer* (§6.6.3) pour connaître le centre exact de la déflagration.

## 3.7 Effets du couvert

Cette section, pour l'essentiel, décrit l'effet du couvert sur les dommages infligés aux personnages.

### 3.7.1 Points d'armures

Chaque type de couvert possède un certain nombre de *points d'armure* qui indique quelle quantité, variable, de dommages il est susceptible d'absorber. Si l'attaque provient d'une balle, le nombre de points d'armure est réduit de trois points en raison de la force de pénétration du projectile, due à sa vitesse. Si l'attaque provient d'un explosif, les points d'armures sont réduits de deux points. La table 3.27 présente le nombre de points d'armures offert par différents matériaux pour chaque centimètre d'épaisseur. Si, au bout du calcul, on aboutit à un nombre fractionnaire, on arrondit toujours à l'unité inférieure.

TABLE 3.27 – Points d'armure selon le matériau

<i>Matériau</i>	<i>PA/cm</i>
Branchages	0.1
Tissu	0.1
Fourrure	0.2
Bois fin	0.2
Eau (ou autre liquide) <sup>27</sup>	0.3
Papier	0.5
Bois « standard »	1
Cuir	2
Bois dense ou dur	2.5
Métal fin	3
Acier	5
Acier trempé/fonte	8
Brique	9
Pierre	10
Pierre dure (granit, etc.)	12

Pour obtenir le nombre de points d'armure qu'offre un couvert, on estime de quel(s) matériau(x) il est composé et on additionne les points indiqués pour chaque centimètre de chaque matériau. Pour chaque point d'armure, les dommages subis seront réduits de 1d4 points.

*Le bandit Joe Winch s'abrite derrière un baril de bière pour échapper au tir nourri de la milice locale. Un de ses complices, Sam, se jette également derrière un baril, vide celui-ci. Les deux barils sont en bois (standard), d'une épaisseur de deux centimètres et ils ont un diamètre de soixante centimètres.*

*Sam est donc protégé par 4 cm de bois (le baril est rond, hé oui), soit 4 PA, auxquels il faut soustraire 3 PA car il s'agit d'arrêter des balles de fusil et de revolver.*

*Joe est protégé par les mêmes 4 cm de bois (d'où 4 PA), mais également par 60 cm de liquide, soit 18 PA, pour un total de 22 PA (auxquels il faudra bien entendu retrancher 3 PA pour les balles, mais cela n'a plus guère d'importance ici).*

<sup>27</sup>Personnage abrité derrière un abreuvoir, un tonneau, un aquarium, etc.

### **3.7.2 Les balles : cas particulier**

Grace à leur vitesse, les balles peuvent traverser aisément certains couverts. Mais cette vitesse peut aussi avoir pour effet de les dévier de leur trajectoire, même lorsqu'elles heurtent un obstacle de faible épaisseur. Il y a une chance de 1 % par point d'armure, plus 1 % par point du modificateur de chance de la cible, que la balle soit déviée et que la personne à couvert ne soit pas atteinte. Pour connaître la nouvelle trajectoire du projectile, on consultera la table des balles perdues (table 3.9).

### **3.7.3 Toucher une cible à couvert**

Toucher un adversaire à couvert est plus difficile qu'atteindre une cible dégagée. On se reportera à la section 3.3.10 et à la table 3.19 pour connaître les pénalités au jet pour toucher.

Lorsque le personnage est touché, on estime si la localisation atteinte était à couvert (la décision finale appartient au M.J.). Si c'est le cas, il bénéficie de la protection du couvert selon les règles ci-dessus. Sinon, il subit les pleins dommages.



## Chapitre 4

# Procédures diverses

### 4.1 L'alcool et ses effets

L'alcool, et parfois quelques autres substances à caractère euphorisant (l'opium et ses dérivés pour l'essentiel), joue souvent un rôle très important dans les *gunfights*, comme déclencheur, ou adjuvant des courages défaillants.

#### 4.1.1 Degré d'intoxication

On distinguera cinq niveaux d'intoxication :

- intoxication légère : il suffit de peu ; le personnage est joyeux ; les langues se délient ;
- intoxication moyenne : comme ci-dessus, mais en nettement plus pénible pour le voisinage ;
- intoxication sérieuse : le personnage a vraiment bu un coup de trop ; il se cogne un peu partout ; c'est le moment des idées fixes ;
- biture complète : le personnage vacille, ne profère plus que des borborygmes inintelligibles ; ne le laissez pas monter à cheval ;
- coma éthylique : bonjour les dégâts.

Chaque personnage peut absorber un certain nombre *d'unités* avant de passer les différents stades. Une unité correspond plus ou moins à un verre de whisky (1 dl), ou à un verre d'un alcool un peu moins fort (2 dl), dans les 20 degrés, ou à une bonne chope de bière (5 dl). Dans tous les cas, c'est le M.J. qui fait les calculs.

Les personnages qui ont un modificateur d'endurance positif ont droit à un certain nombre d'unités « gratuites » correspondant à celui-ci. Si le personnage dispose d'une compétence en *beuverie* supérieure à 50%, il peut absorber, sans conséquences, une unité supplémentaire. Les personnages qui ont un modificateur d'endurance négatif, lorsqu'ils commencent à boire, sont considérés comme ayant déjà absorbé un nombre d'unités équivalent à la valeur absolue de leur modificateur : en gros, l'alcool leur est particulièrement déconseillé.

On se reportera à la table 4.1 pour savoir à quel stade correspond quel nombre d'unités.

TABLE 4.1 – Stades d'intoxication

<i>Stade</i>	<i>Unités</i>
intoxication légère	1.5
intoxication moyenne	3
intoxication sérieuse	6
biture complète	9
comas éthylique	13

### 4.1.2 Effets de l'intoxication

Chacun des stades a des effets sur les aptitudes du personnage, résumés dans la table 4.2. Si une caractéristique descend momentanément à zéro, ou en dessous, en raison de l'alcool, le personnage n'est plus en état de faire quoi que ce soit : il gît sans force dans un coin.

TABLE 4.2 – Effets de l'alcool

	<i>Degré d'intoxication</i>			
	léger	moyen	sérieux	complet
Force	—	+1	+2	−2
Agilité	−1	−2	−3	−5
Intellect	−1	−2	−4	−8
Apparence	—	—	−1	−2
Charisme	+1	−1	−3	−6
Chance	—	+1	+2	+3
Sang-froid	+1	+2	+4	+4
Compét. de combat	−5%	−10%	−25%	−50%

### 4.1.3 Dissipation de l'intoxication

Le meilleur moyen de dissiper les vapeurs de l'alcool est de laisser faire le temps, à raison d'une heure par unité moins dix minutes par point du modificateur d'endurance. En cas d'intoxication sérieuse, le temps de récupération est multiplié par deux, jusqu'à ce que le personnage atteigne le stade de l'intoxication moyenne. Pour une biture complète, le temps est multiplié par trois jusqu'au passage au stade antérieur. En cas de coma éthylique, le temps de récupération est multiplié par cinq ; qui plus est, le personnage doit réussir deux jets faciles en endurance pour ne pas perdre un point d'intellect et un point d'endurance réciproquement.

Il est possible d'accélérer considérablement la « dé-cuite » en procédant à un lavage d'estomac (c'est-à-dire, à l'époque, en s'arrangeant pour faire régurgiter au personnage le contenu de ses entrailles). Ceci a pour effet de diviser par deux le nombre d'unités consommées : l'opération

implique que le personnage *rate* un jet d'endurance ; qui plus est, la chose doit se produire dans les deux heures qui suivent l'absorption des cinq dernières unités.

Un personnage confronté à une situation d'urgence — comme voir luire plusieurs canons de revolver dans le petit matin blême ou se trouver subitement la tête plongée dans un abreuvoir par un camarade empli de sollicitude — peut se trouver momentanément dégrisé s'il réussit un jet d'endurance difficile. Dans ces conditions, son état s'améliore d'un stade et, qui plus est, il peut choisir dans les deux colonnes de la table 4.1 qui le concernent les malus/bonus les plus avantageux (c'est dans ce cas-là que les ivrognes peuvent devenir vraiment dangereux). Ce dégrisement dure un nombre de rounds égal au score d'endurance du personnage.

#### 4.1.4 De la biture occasionnelle à l'alcoolisme

Le cow-boy, le shérif, et le tueur alcooliques sont des figures classiques de l'Ouest. Je renvoie la rédaction de règles les concernant à plus tard. (De manière générale, on peut considérer qu'ils ne sont aptes à fonctionner qu'après avoir absorbés quotidiennement un certain nombre d'unités, entre deux et cinq selon la gravité de l'affliction.)

## 4.2 La partie de poker

Point de bon western sans une partie de poker. Cette section présente les règles permettant l'introduction de cet indispensable élément dans vos parties. On se reportera également à la description des *compétences de joueur professionnel* (§6.12).

Il est possible d'estimer le résultat global d'une partie, d'effectuer un jet par heure ou de jouer chaque donne. L'interprétation des résultats, en termes de gains ou de pertes de dollars dépend du montant du pot de départ et de la propension des participants à la partie à jouer petit, moyen ou gros.

### 4.2.1 Le pot

Le pot — la mise de départ obligatoire — varie généralement selon la richesse des joueurs. Si on joue petit, un pot de 50 cents est dans l'ordre des choses ; pour une partie normale, on envisagera un pot de un ou deux dollars et, chez les gros joueurs, un pot de cinq dollars n'est pas rare. Le montant du pot est, en principe, décidé une fois pour toute en début de partie.

### 4.2.2 Calcul des gains et des pertes

Si un seul personnage-joueur participe à la partie, on se contente de calculer ses gains ou ses pertes (à moins que le M.J. ait de bonnes raisons de vouloir connaître le montant des gains ou des pertes de certains P.N.J.). Le M.J. peut également décider d'effectuer un certain nombre de jets pour des P.N.J. importants (si Doc Hollyday est à la table...).

Si plusieurs personnages-joueurs participent à la partie, on calcule l'argent échangé dans une partie de poker en fonction des gains du joueur le plus chanceux/doué. Ses gains correspondent aux pertes des autres joueurs. (Dans certaines parties, plusieurs joueurs peuvent quitter la table en ayant réalisés des gains, qui correspondront bien entendu aux pertes des malchanceux.)

Bref, on effectue un certain nombre de jets pour déterminer les gains ou pertes des P.J. et éventuellement de l'un ou l'autre P.N.J. Les gains et pertes des autres joueurs sont calculés à partir de là (en s'aidant éventuellement de quelques jets de chance et de *jeux de cartes*) si nécessaire.

#### 4.2.2.1 Gestion globale ou heure par heure

Pour l'ensemble de la partie (ou, à choix, pour chaque heure de jeu), on effectue un jet de chance et un jet en *jeux de cartes*. Si le jet de chance ne satisfait pas le joueur, il peut remplacer le résultat de celui-ci par un jet de *bluff* (§6.12.1). Avant d'effectuer le jet de chance, le personnage peut aussi décider d'utiliser sa compétence en *manipulation des cartes* (§6.12.6) pour tricher. Les cartes peuvent également être marquées (§6.12.7).

Le gain ou la perte de base se calcule comme suit :

$$\text{pot} \times \text{nb. de donnes} \times k$$

avec  $k = 1$  pour une partie où on joue petit,  $k = 1.5$  pour une partie où on joue normalement et  $k = 2$  pour une partie où on joue gros.

On considérera que dans une partie où l'on joue petit, on effectue dix donnes par heure, sept dans une partie normale et cinq dans une partie où l'on joue gros.

On applique ensuite au nombre ainsi obtenu un multiplicateur indiqué par la table 4.3, selon le résultat des jets de chance (éventuellement *bluff*) et de *jeux de cartes*.

TABLE 4.3 – Gains/pertes au poker : multiplicateurs

<i>chance/jeu de cartes</i>	<i>é. cata.</i>	<i>é. crit.</i>	<i>é. norm.</i>	<i>r. norm.</i>	<i>r. crit.</i>	<i>r. extra.</i>
<i>échec catastrophique</i>	$\times(-5)$	$\times(-4)$	$\times(-3)$	$\times(-2)$	$\times(-1)$	$\times 0$
<i>échec critique</i>	$\times(-4)$	$\times(-3)$	$\times(-2)$	$\times(-1)$	$\times 0$	$\times 1$
<i>échec normal</i>	$\times(-3)$	$\times(-2)$	$\times(-1)$	$\times 0$	$\times 1$	$\times 2$
<i>réussite normale</i>	$\times(-2)$	$\times(-1)$	$\times 0$	$\times 1$	$\times 2$	$\times 3$
<i>réussite critique</i>	$\times(-1)$	$\times 0$	$\times 1$	$\times 2$	$\times 3$	$\times 4$
<i>réussite extraordinaire</i>	$\times 0$	$\times 1$	$\times 2$	$\times 3$	$\times 4$	$\times 5$

#### 4.2.2.2 Gestion donne par donne

Il est possible de gérer beaucoup plus finement la partie de poker avec les règles détaillées présentées ici. Cependant, le jeu s'en trouvera grandement ralenti et une telle procédure est à éviter si plusieurs personnages-joueurs ne participent pas à la partie ou si aucun enjeu vraiment important n'est engagé : évidemment, si la survie du groupe dépend de la victoire du joueur professionnel dans une partie endiablée avec le chef des bandits ou le marshal véreux local...

[Texte à établir...]

## 4.3 Les chutes

Cette section décrit les malheurs qui arrivent aux personnages lorsque ceux-ci sont victimes d'un phénomène naturel aux effets parfois désagréables : la gravité.

### 4.3.1 Degré de violence de la chute

Lorsqu'une chute se produit, on calcule son *degré de violence* qui est un nombre entier qui servira par la suite à estimer les dommages infligés au personnage.

Le degré de violence de base est zéro. Pour chaque mètre de chute, on ajoute un point. On tient ensuite compte de la vitesse du personnage avant la chute : pour chaque tranche de dix km/h on ajoute un point. Ceci concerne surtout les personnages à cheval ou sautant d'un train en marche, si un personnage tombe d'un toit, même s'il courait, on considère que sa vitesse est nulle. Finalement, on applique un multiplicateur au total obtenu selon les propriétés de la zone « d'atterrissage » :

- liquide (rivière — à condition qu'elle soit suffisamment profonde —, lac, crique, etc.) : on divise le degré de violence par trois ;
- mou (terrain boueux, neige, sable, etc.) : on divise le degré de violence par deux ;
- normal (rue, sol en rase campagne, etc.) : rien de spécial ;
- particulièrement dur (sol dallé ou en pierre, balcon en pierre, etc.) : on multiplie le le degré de violence par deux ;
- dur et accidenté (pierrier, rochers, etc.) : on multiplie le degré de violence par trois.

Le cas échéant, on arrondit le résultat final vers le bas.

L'utilisation de la compétence *saut* (§6.13.22) peut diminuer considérablement le degré de violence d'une chute.

### 4.3.2 Dommages occasionnés par la chute

Le degré de violence d'une chute détermine combien de localisations sont touchées :

- 1–2 : belle chute, mais le personnage s'en tire indemne ;
- 3–5 : une localisation touchée ;
- 6–8 : deux localisations touchées ;
- 9–12 : quatre localisations touchées ;
- 13+ : toutes les localisations sont touchées.

Les localisations touchées sont déterminées sur la table 3.23 dans la colonne « armes contondantes » (§3.4.4). Les dommages infligés à chaque localisation sont égaux à la moitié du degré de violence de la chute, arrondie vers le haut.



## Chapitre 5

# L'Équipement

### 5.1 Revolvers, pistolets et derringers

Les tables 5.1 et 5.2 présentent les revolvers et derringers disponibles.  
[À faire : faire la table des revolvers.]

#### 5.1.1 Poudre noire ou balles ?

Certaines armes à feu fonctionnent avec des balles comme les armes modernes. Les autres doivent être chargée « à l'ancienne » : il faut placer dans chaque chambre une balle, une charge de poudre et une amorce. Le type de munition a bien entendu une influence sur le temps qu'il faut pour recharger une arme (§3.1.5.5). On se reportera à la description de chaque arme pour les détails.

#### 5.1.2 Simple action ou double action ?

Parmi les revolvers, on trouve des armes à simple action (il faut armer le chien avant de tirer) et à double action (une pression sur la gâchette arme le chien et déclenche le tir). En principe, il faut une action pour armer le chien d'une arme à simple action, à moins de pratiquer le *hipshooting*, ce qui implique certaines pénalités au toucher indiquées par la table 3.2 (§3.1.5.4).

#### 5.1.3 Présentation des tables

##### 5.1.3.1 Calibre (Cal.)

Cette colonne indique le calibre des balles employées. Deux armes possèdent un calibre compatible si la dénomination de celui-ci est strictement identique à la lettre et au chiffre près.

##### 5.1.3.2 Nombre maximum de balles contenues dans l'arme (Mun.)

Cette colonne indique le nombre de fois qu'il est possible de faire feu avant de recharger l'arme.

TABLE 5.1 – Revolvers et derringers

	Cal.	Mun.	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Charg.	Vit.	CDT	Dmgs	Date	Prix
					BP	C	M	L						
Colt SA Peacemaker	.45	6	10	8	10	30	60	100	norm.	-5	2	5	1873	\$ 30
Colt SA Frontier	.44	6	8	6	10	20	50	100	norm.	-7	2	4	1878	\$ 25
Remington DA	.44	6	8	6	10	30	60	120	norm.	-5	3	4	1879	\$ 45
Remington SA Army	.45	6	10	8	15	40	80	140	norm.	-5	2	5	1875	\$ 25
Colt DA Lightning	.38	6	6	5	10	20	40	80	norm.	0	4	3	1877	\$ 80
Colt DA Thunderer	.41	6	8	6	10	20	40	80	norm.	-3	3	4	1877	\$ 100
S&W model 2 SA	.32s&w	6	6	5	8	15	35	70	brkp	0	3	3	1861	\$ 75
S&W model 3 SA	.44s&w	6	8	6	10	30	50	100	brkp	-7	2	4	1871	\$ 35
S&W Schofield SA	.45s&w	6	10	8	15	35	65	130	brkp	-10	2	5	1870	\$ 40
S&W Frontier DA	.44s&w	6	8	6	10	30	60	120	brkp	-10	3	4	1878	\$ 30
S&W Police DA	.38s&w	6	8	6	10	20	50	100	brkp	-7	4	4	1880	\$ 110
Colt SA Bisley	.32	6	6	5	10	20	40	80	norm.	-7	3	3	1888	\$ 60
Colt DA Omnipotent	.45lc	6	12	9	20	40	80	160	norm.	-20	2	5	1878	\$ 30
Merwin & Hulbert SAA	.44	6	8	6	15	30	60	120	brkp	-10	2	4	1870	\$ 45
Merwin & Hulbert DAA	.44	6	8	6	10	20	50	100	norm.	-10	3	4	1874	\$ 65
Remington Derringer	.41	2	8	6	5	10	15	30	brkp	-3	2	4	1866	\$ 15
Webkley Mk 1	.57	6	12	9	10	25	35	80	brkp	-7	1	6	1866	\$ 150
Allen & Thurber poivrière	.32	6	6	5	8	15	30	60	c&b	-5	2	3	1837	\$ 20

TABLE 5.2 – Revolvers et derringers (suite)

	Cal.	Mun.	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Charg.	Vit.	CDT	Dmgs	Date	Prix
					BP	C	M	L						
Sharps Derringer	.32	4	6	5	3	8	12	20	brkp	0	2	3	1859	\$ 10
Colt Baby Paterson	.28cb	5	4	3	10	20	30	90	c&b	-3	4	2	1837	\$ 30
Colt Pocket Paterson	.34cb	8	6	5	10	20	40	100	c&b	-10	3	3	1839	\$ 35
Colt Holster Paterson	.36cb	6	6	5	10	30	50	100	c&b	-7	3	3	1840	\$ 30
Colt Walker	.44cb	5	10	8	15	40	80	130	c&b	-20	2	5	1847	\$ 55
Colt Dragoon	.44cb	5	8	6	10	30	60	120	c&b	-10	2	4	1848	\$ 70
Colt Pocket	.31cb	6	6	5	8	15	30	60	c&b	0	3	3	1849	\$ 40
Colt Navy	.36cb	6	6	5	10	30	60	120	c&b	-7	3	3	1851	\$ 20
Colt Army	.44cb	6	8	6	10	20	50	100	c&b	-10	2	4	1860	\$ 30
Colt Police	.36cb	6	6	4	10	20	40	80	c&b	-5	3	3	1862	\$ 25
Le Mat	.41cb	9	10	8	10	20	50	100	c&b	-10	1	4	1856	\$ 70
	.65cb	1			8	15	—	—	c&b			4.0		
Adams Dragoon DA	.49cb	5	10	8	10	25	55	110	c&b	-15	1	5	1858	\$ 75
Beaumont & Adams DA	.31cb	5	6	5	8	15	30	70	c&b	-3	3	3	1861	\$ 125
Kerr DA	.44cb	5	8	6	10	20	40	80	c&b	-5	3	4	1858	\$ 85
Tranter DA	.44cb	5	8	6	10	25	50	100	c&b	-7	3	4	1853	\$ 60
Remington Army	.44cb	6	8	6	10	30	60	120	c&b	-10	2	4	1861	\$ 40
Colt DA Buntline	.45lc	6	12	9	40	80	120	180	norm.	-23	3	6	1889	\$ 240
Shotgun, canon et crosse sciés	10 g.	2	10	8	10	20	—	—	brkp c&b	-15	1	var.	1840	\$ 10

### **5.1.3.3 Force pour employer l'arme d'une main (FOR 1 m.)**

Cette colonne indique la force nécessaire pour employer l'arme d'une seule main sans subir de pénalités (§3.3.3).

### **5.1.3.4 Force pour employer l'arme des deux mains (FOR 2 m.)**

Cette colonne indique la force nécessaire pour employer l'arme à deux mains sans subir de pénalités (§3.3.3).

### **5.1.3.5 Portées**

Cette colonne précise les différentes portées (§3.3.6) de l'arme.

### **5.1.3.6 Mode de chargement (Charg.)**

[Texte à établir...]

### **5.1.3.7 Modificateur de vitesse (Vit.)**

Cette colonne indique le modificateur de vitesse de l'arme, c'est-à-dire le nombre de points de phases (§3.1.4) qu'elle fait gagner ou perdre au personnage.

### **5.1.3.8 Cadence de tir**

Cette colonne indique le nombre maximum de coups qui peuvent être tirés au rang d'action du personnage (§3.3.5).

### **5.1.3.9 Dommages (Dmgs)**

Cette colonne indique le dommage de base de l'arme.

### **5.1.3.10 Date de fabrication (Date)**

Cette colonne indique à partir de quelle année l'arme est disponible sur le marché.

### **5.1.3.11 Prix**

Cette colonne indique le prix d'une arme neuve, l'année de sa commercialisation.

## **5.2 Fusils et carabines**

Les tables 5.3 et 5.4 présentent les fusils et carabines d'usage courant.

[À faire : faire la table des fusils du siècle prochain.]

TABLE 5.3 – Fusils et carabines

	Cal.	Mun.	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Charg.	Vit.	Dmgs	Date	Prix
					BP	C	M	L					
Pennsylvania Rifle	.45	1	15	10	60	120	240	480	silex	–30	5	1725	\$ 55
Kentucky Rifle	.50	1	15	10	50	100	200	400	silex	–30	5	1750	\$ 35
Plains Rifle	.53	1	15	10	40	80	160	320	silex	–25	5	1813	\$ 30
Tatham Indian Rifle	.74	1	21	14	70	140	280	520	silex	–35	7	1804	\$ 85
Hawken Rifle	.42	1	15	10	45	90	180	360	c&b	–25	5	1810	\$ 55
Minié	.70	1	21	14	110	220	360	600	c&b	–30	7	1852	\$ 160
Springfield US 1861	.57	1	15	10	70	150	300	500	c&b	–25	5	1861	\$ 40
Enfield 1853	.57	1	15	10	90	170	320	550	c&b	–25	5	1857	\$ 50
Sharps Shooter	.52	1	15	10	100	200	400	800	c&b	–35	5	1848	\$ 120
Springfield Trapdoor	.45	1	15	10	90	180	360	900	norm.	–25	5	1865	\$ 80
Sharps Buffalo Rifle	.45b	1	18	12	120	240	480	1200	norm.	–30	6	1870	\$ 150
Remington Rolling Block	.50	1	15	10	80	160	320	640	norm.	–25	5	1865	\$ 50
Spencer Carabine	.52	7	15	10	60	130	250	600	charg.	–25	5	1860	\$ 40
Henry Rifle	.44h	16	12	8	50	100	200	400	brkp	–20	4	1862	\$ 45

TABLE 5.4 – Fusils et carabines (suite)

	Cal.	Mun.	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Charg.	Vit.	Dmgs	Date	Prix
					BP	C	M	L					
Winchester 66 Rifle	.44h	17	12	8	50	110	220	440	norm.	–20	4	1866	\$ 60
Winchester 66 Carabine	.44h	13	12	8	45	90	150	360	norm.	–15	4	1866	\$ 40
Winchester 73 Rifle	.44	15	12	8	60	120	240	600	norm.	–20	4	1873	\$ 65
Winchester 73 Carabine	.44	12	12	8	50	100	220	450	norm.	–15	4	1873	\$ 38
Winchester 76 Rifle	.50	12	15	10	70	140	280	720	norm.	–30	5	1876	\$ 96
Winchester 76 Carabine	.50	9	15	10	55	120	250	500	norm.	–25	5	1876	\$ 70
Winchester 87 Shotgun	10 g	4	18	12	20	40	—	—	norm.	–20	var.	1887	\$ 40
Winchester 94	.30	7	9	6	80	160	320	650	norm.	–10	3	1894	\$ 65
Diligence Shotgun	10 g	2	18	12	20	40	—	—	brkp c&b	–20	var.	1840	\$ 20
Shotgun	10 g	2	18	12	40	80	—	—	brkp c&b	–25	var.	1840	\$ 35
Springfield Carabine	.52	1	15	10	60	120	250	500	norm.	–25	5	1860	\$ 50
Sharps Carabine	.52	1	15	10	50	100	220	450	norm.	–25	5	1860	\$ 75
Maynard carabine	.50	1	15	10	40	80	200	400	norm.	–23	5	1860	\$ 40

### **5.2.1 Présentation des tables**

[Texte à établir...]

## **5.3 Les mitrailleuses**

Les mitrailleuses sont rassemblées dans les colonnes de la table 5.5.

### **5.3.1 Présentation des tables**

[Texte à établir...]

## **5.4 Les armes blanches**

La table 5.6 présente les armes blanches les plus courantes dans l'Ouest Sauvage.

La table 5.7 présente les armes du samouraï, réservées aux personnages de ce type.

TABLE 5.5 – Mitrailleuses

	Cal.	Mun.	Refroid.	Portées				Charg.	Tirs/r.	Dmgs	Date	Prix
				BP	C	M	L					
Gatling m1865	.58 g	160	air	100	250	450	850	charg.	30	5	1865	\$ 5000
Gatling m1883	.44 g	200	air	120	300	600	950	charg.	30	4	1883	\$ 4500
Vickers-Maxim	7,7 mm	100	eau	280	650	1200	2700	bandes	100	4	1899	\$ 7000
Colt-Browning	7,6 mm	100	air	180	440	950	1800	bandes	80	4	1895	\$ 5800
Saint-Etienne m1907	8 mm	30	air	250	580	1000	2400	bandes	80	4	1907	\$ 5000
Schwarzlose	8 mm	100	eau	320	880	1400	2800	bandes	70	4	1905	\$ 7800
Maxim Spandau 08	7,92 mm	100	eau	220	450	900	2000	bandes	70	4	1908	\$ 7500

TABLE 5.6 – Armes blanches

	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Vit.	Dommages			Long.	Date	Prix
			BP	C	M	L		T	E	C			
Sabre US Cavalry	12	9	—	—	—	—	-15	6	4	4	3	1750	\$ 15
Épée d'officier	10	8	—	—	—	—	-10	5	3	3	4	1750	\$ 25
Couteau	8	6	3	6	—	—	-7	2	4	1	2	1750	\$ 5
Bowie	10	8	3	—	—	—	-10	4	5	2	2	1830	\$ 10
Couteau de lancer	10	8	5	10	15	—	-5	1	5	—	—	1870	\$ 20
Arc	—	var.	10	20	40	80	-7	—	6	—	—	—	\$ 5
Lance indienne <sup>a</sup>	12	9	8	15	30	60	-10	—	7	3	5	—	\$ 5
Tomahawk	12	9	5	—	—	—	-7	2	—	6	2	—	\$ 15
Lance de cavalerie <sup>b</sup>	12	9	—	—	—	—	-15	—	6/10 <sup>c</sup>	3	6	1750	\$ 30
Gourdin	12	9	—	—	—	—	-15	—	—	6	3	—	\$ 1

<sup>a</sup>Le lancer ne peut être effectué qu'à une main.

<sup>b</sup>Une charge est effectuée à une main.

<sup>c</sup>Dommages en fin de charge.

TABLE 5.7 – Armes du samourai

	FOR 1 m.	FOR 2 m.	Portées				Vit.	Dommages			Long.	Date	Prix
			BP	C	M	L		T	E	C			
Boken	12	9	—	—	—	—	-20	6	3	7	4	—	—
Daïkyu	—	var.	15	30	60	120	-20	—	7	—	—	—	—
Katana	13	10	—	—	—	—	-15	10	6	3	4	—	—
Naginata	15	10	—	—	—	—	-25	8	8	5 <sup>a</sup>	5	—	—
Tetsubo	15	10	—	—	—	—	-20	—	8	4	4	—	—
Uchine	10	8	8	15	30	45	-10	—	6	3	3	—	—
Wakizashi	10	8	—	—	—	—	-10	8	5	3	3	—	—

<sup>a</sup>Coup donné avec le manche de l'arme (on considère alors que la longueur de l'arme est 3).

## Chapitre 6

# Les compétences

### 6.1 Introduction à la description des compétences

[Texte à établir...]

### 6.2 Les familles de compétences

[Texte à établir...]

### 6.3 Compétences de culture générale

[Texte à établir...]

#### 6.3.1 Arithmétique

Le score de départ de la compétence *Arithmétique* est :

$$(\text{classe sociale} - 1) \times 10$$

Le personnage a appris à faire des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions. Le M.J. est invité à ajuster librement le niveau de difficulté des jets selon la tâche entreprise. Un échec normal indique que le personnage s'est trompé, mais qu'il s'en aperçoit : il peut faire un nouvel essai. Un échec critique ou catastrophique indique que le personnage s'est trompé plus ou moins lourdement sans s'en apercevoir.

Si un personnage possède aussi la compétence *comptabilité* (§6.8.3), celle-ci ne peut pas être à un niveau plus de deux fois supérieur à la compétence *arithmétique*.

#### 6.3.2 Astrologie

Le score de départ de la compétence *Astrologie* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.3.3 Astronomie

Le score de départ de la compétence *Astronomie* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.3.4 Compréhension des mécanismes simples

Le score de départ de la compétence *Compréhension des mécanismes simples* est :

$$2 \times \text{INT}$$

Cette compétence représente l'aptitude du personnage à saisir le fonctionnement d'un mécanisme simple (un loquet, un levier, etc., mais pas un mécanisme d'horlogerie) en l'inspectant. En cas d'échec critique ou catastrophique, le personnage s'obstinera à manipuler l'objet de la mauvaise manière et n'arrivera à rien, sinon à l'endommager si c'est possible.

### 6.3.5 Cuisine

Le score de départ de la compétence *Cuisine* est de 60 pour une femme et de 15 pour un homme.

Un jet de compétence n'est pas requis pour les tâches simples. Le M.J. pourra laisser libre cours à son imagination en cas d'échec critique ou catastrophique.

### 6.3.6 Culture générale

Le score de départ de la compétence *Culture générale* est :

$$\text{classe sociale} \times \text{âge}$$

Le jet en *culture générale* peut être fait pour déterminer si le personnage connaît un fait relevant de cette notion floue que nous appelons « culture générale ». Le M.J. est invité à faire varier la difficulté du jet en fonction de la nature du fait en question. Cela permet de résoudre les problèmes du type : « Si mon personnage sait cela, alors il peut... ». Un échec critique ou catastrophique n'a aucun effet particulier.

### 6.3.7 Danse

Le score de départ de la compétence *Danse* est :

$$\text{AGI} + \text{mCHR}$$

Cette compétence reflète les talents de danseur du personnage. L'interprétation des échecs critiques et catastrophiques est laissée aux bons soins du M.J.

### 6.3.8 Écriture

Le score de départ de la compétence *Écriture* est :

$$(\text{classe sociale} - 1) \times 15$$

Cette compétence indique l'aptitude pour les lettres du personnage. Le degré de difficulté du jet variera selon l'ampleur de la tâche entreprise. Le score en *écriture* ne peut pas être supérieur au double du score en *lecture*.

On peut interpréter le niveau qu'un personnage possède dans cette compétence comme suit :

- 10 % : le personnage maîtrise l'alphabet ;
- 25 % : le personnage peut rédiger des lettres simples, des listes, des billets et des télégrammes ;
- 50 % : le personnage maîtrise l'écrit et peut entreprendre des tâches d'une certaine envergure comme de tenir un journal, de rédiger des rapports circonstanciés, etc. ;
- 80 % : le personnage est un intellectuel et/ou un professionnel de la langue écrite (journaliste, écrivain, etc.) ;
- 100 % : le personnage est un écrivain talentueux (Mark Twain ?).

### 6.3.9 Étiquette

Le score de départ de la compétence *Étiquette* est zéro.

Cette compétence reflète la connaissance qu'a le personnage des usages de la bonne société de l'Est.

### 6.3.10 Génie civil

Le score de départ de la compétence *Génie civil* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.3.11 Histoire

Le score de départ de la compétence *Histoire* est :

$$\text{classe sociale} \times 5 + 15$$

La compétence *histoire* indique la connaissance que le personnage a de « l'histoire universelle » dans les limites imposées par l'époque.

On interprète ainsi le résultat d'un jet de compétence :

- échec catastrophique : le personnage s'est complètement planté et sort une énormité ; tous les personnages présents ont droit à un jet très facile en *histoire* pour s'en apercevoir ;
- échec critique : le personnage se trompe lourdement et profère une grosse bêtise ; les gens présents ont droit à un jet facile en *histoire* pour s'en apercevoir ;
- échec normal : le personnage ne parvient pas à se souvenir de ce qu'il cherche ou ignore ce dont il est question ;

- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage se souvient avec plus ou moins de détails des événements en question.

Le M.J. est encouragé à faire un usage libéral des différents niveaux de difficulté selon l'époque ou la matière considérée.

### 6.3.12 Histoire locale

Le score de départ de la compétence *Histoire locale* est :

$$50 + mEXP \times 5 + \text{classe sociale} \times 5$$

Cette compétence reflète la connaissance que le personnage a des événements marquants des derniers mois et des dernières années dans la région où il séjourne. Cette compétence est gérée région par région et on ne peut lui attribuer des points que pour une région particulière lors de la création du personnage. La connaissance de l'histoire locale de diverses régions peut bien entendu augmenter en cours de jeu.

Un échec catastrophique indique que le personnage confond deux événements, deux lieux ou deux personnes, éventuellement avec des conséquences funestes par la suite.

### 6.3.13 Langue morte

Le score de départ de la compétence *Langue morte* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.3.14 Langue vivante

Le score de départ de la compétence *Langue vivante* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.3.15 Lecture

Le score de départ de la compétence *Lecture* est :

$$5 + 10 \times \text{classe sociale}$$

Cette compétence indique l'aptitude à la lecture du personnage. Le degré de difficulté du jet variera selon ce dont on tente la lecture.

On peut interpréter le niveau qu'un personnage possède dans cette compétence comme suit :

- 15 % : le personnage maîtrise l'alphabet et peut déchiffrer péniblement panneaux, enseignes et affiches ;
- 30 % : le personnage peut appréhender la lecture de lettres simples, de listes, de billets et de télégrammes ;
- 50 % : le personnage maîtrise la lecture et peut s'attaquer à la lecture de journaux, de rapports, de comptes-rendus et de petits romans ;
- 80 % : le personnage est un intellectuel et/ou un professionnel de la langue écrite (journaliste, écrivain, etc.) : il lit vite et retient facilement la matière de l'ouvrage parcouru ;

- 100 % : le personnage possède une intuition particulière pour la lecture et l'interprétation des textes : il a l'étoffe d'un grand philologue, exégète ou critique littéraire.

Le score en *écriture* ne peut pas être supérieur au double du score en *lecture*. Un niveau supérieur à 50 % en *lecture* est impossible à acquérir sans un niveau d'au moins 50 % en *écriture*.

### 6.3.16 Navigation sur mer

Le score de départ de la compétence *Navigation sur mer* est zéro.

[Texte à établir...]

## 6.4 Cinq Sens

Les compétences du groupe *cinq sens* reflètent l'acuité des sens du personnage ; on se référera également à la caractéristique *acuité visuelle* (§1.6.14).

Le joueur peut à tout moment demander pour son personnage un jet dans une de ces compétences. Il existe certains cas où un jet est octroyé automatiquement, en particulier lorsque l'adversaire échoue dans une tentative pour se dissimuler dans l'ombre, se camoufler, avancer silencieusement, etc. (voir la description des diverses compétences). Les compétences du groupe *cinq sens* sont souvent utilisées comme compétences de détection (§2.2.2).

On interprète comme suit la qualité de réussite d'un jet dans une de ces compétences de perception :

- échec catastrophique : de manière générale, le personnage perçoit quelque chose qui n'existe pas ou passe à côté de quelque chose d'incroyablement évident ;
- échec critique ou échec normal : le personnage ne perçoit rien d'anormal ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : en principe le personnage détecte le problème ou l'indice, sauf s'il s'agit d'un jet de détection (§2.2.2) et que la qualité de réussite obtenue dans la compétence de l'adversaire est égale ou supérieure à celle du personnage.

Dans certains cas, le M.J. préférera effectuer lui-même les jets de perception avant de communiquer au joueur ce que voit, ou croit voir, son personnage.

### 6.4.1 Écoute

Le score de départ de la compétence *Écoute* est :

$$30 + \text{AGI}$$

Cette compétence est utilisée lorsque le personnage écoute attentivement les bruits dans son entourage. La difficulté du jet peut être ajustée selon divers facteurs, notamment la nature des sons que le personnage essaie de percevoir et l'existence d'éventuels bruits parasites. (On notera au passage que la compétence *écoute* n'est pas une compétence magique : elle ne permet pas d'entendre ce qu'un cow-boy glisse à l'oreille d'un autre cow-boy, à dix mètres, dans le salon le plus bruyant de la région.)

### 6.4.2 Équilibre

Le score de départ de la compétence *Équilibre* est :

$$\frac{jAGI}{2}$$

Un jet d'équilibre peut être demandé lorsque le personnage se trouve potentiellement en perte d'équilibre. On interprète la qualité de réussite du jet de la manière suivante :

- échec catastrophique ou échec critique : le personnage perd complètement l'équilibre et tombe ; la chute aura des conséquences diverses selon les circonstances ;
- échec normal : le personnage demeure en état de déséquilibre ; il s'écoule dix secondes (un round de combat) avant qu'il puisse à nouveau tenter de reprendre son équilibre ;
- réussite normale et réussite critique : le personnage a retrouvé son équilibre et peut à nouveau évoluer normalement ;
- réussite extraordinaire : non seulement le personnage a retrouvé son équilibre, mais dans la mesure du possible, il parvient à tirer avantage du déséquilibre momentané.

### 6.4.3 Estimation des distances

Le score de départ de la compétence *Estimation des distances* est :

$$3 \times \text{INT}$$

Cette compétence permet à un personnage d'estimer la distance qui le sépare d'un point sur l'horizon. Cette compétence peut être utilisée pour estimer la durée d'un voyage ou pour le tir. Dans le second cas, une réussite critique (ou mieux) octroie au personnage un bonus de +10 % au toucher à portée moyenne ou longue. Un échec critique ou catastrophique implique un malus de -10 %. Je laisse au M.J. le soin d'interpréter les erreurs d'estimation des distances lorsqu'il s'agit de voyager.

### 6.4.4 Goût

Le score de départ de la compétence *Goût* est :

$$30 + \text{CHC}$$

Cette compétence permet d'estimer la finesse du goût du personnage, en particulier lorsqu'il s'agit d'identifier si quelque chose a le même goût que d'habitude.

### 6.4.5 Inspection

Le score de départ de la compétence *Inspection* est :

$$2 \times \text{INT} + \text{CHC}$$

La compétence *inspection* est utilisée lorsque le personnage fouille ou examine une pièce ou une personne, à la recherche d'un objet ou d'un élément particulier.

### 6.4.6 Observation

Le score de départ de la compétence *Observation* est :

$$2 \times \text{INT} + \text{CHC}$$

Cette compétence permet au personnage de surveiller les environs pour repérer quelque chose d'inhabituel ou de dangereux.

### 6.4.7 Odorat

Le score de départ de la compétence *Odorat* est :

$$30 + \text{CHC}$$

Cette compétence reflète la finesse olfactive du personnage. Elle peut être utilisée pour identifier les odeurs bizarres ou inhabituelles, ainsi que leur provenance.

## 6.5 Artisanat

[Texte à établir...]

### 6.5.1 Charpenterie

Le score de départ de la compétence *Charpenterie* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.5.2 Couture et confection

Le score de départ de la compétence *Couture et confection* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.5.3 Forgeron

Le score de départ de la compétence *Forgeron* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.5.4 Joaillerie

Le score de départ de la compétence *Joaillerie* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.5.5 Maçonnerie

Le score de départ de la compétence *Maçonnerie* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.5.6 Maroquinerie

Le score de départ de la compétence *Maroquinerie* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.5.7 Mécanique de précision

Le score de départ de la compétence *Mécanique de précision* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.5.8 Poterie

Le score de départ de la compétence *Poterie* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.5.9 Tissage

Le score de départ de la compétence *Tissage* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.5.10 Autres types d'artisanat

[Texte à établir...]

## 6.6 Combat à distance

[Texte à établir...]

### 6.6.1 Armes de poing

Le score de départ de la compétence *Armes de poing* est :

$$\text{AGI} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Cette compétence reflète l'habileté du personnage dans le maniement des armes à feu de poing, à savoir les revolvers et autres derringers. Cette compétence est utilisée pour savoir si un personnage a touché sa cible avec une telle arme. Ce jet est effectué par le joueur, sauf si le M.J. estime que le personnage n'a aucun moyen de vérifier s'il a touché quelque chose ou pas (tir à très longue distance, dans l'obscurité, etc.), auquel cas le jet est effectué par ce dernier. On se reportera aux sections 3.3 et 5.1 pour en savoir plus sur les armes de poing.

On peut également effectuer un jet de compétence pour évaluer la qualité d'une arme avant de s'en servir. Si le personnage ne peut que voir l'arme, le jet est difficile ; s'il peut la manipuler, le jet est normal ; s'il a pu s'en servir, le jet est facile si la compétence du personnage est supérieure à 50 %, sinon le jet est normal. Une réussite extraordinaire révèle tous les défauts et qualités de l'arme. Un échec critique ou catastrophique indique que le personnage s'est complètement planté dans son appréciation. Ce genre de jet est généralement effectué par le M.J.

### 6.6.2 Javelot

Le score de départ de la compétence *Javelot* est :

$$\text{AGI} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Cette compétence permet de connaître la chance de toucher du personnage avec une lance ou un javelot, matériel indien ou autre.

### 6.6.3 Lancer

Le score de départ de la compétence *Lancer* est :

$$\text{AGI} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Cette compétence permet d'évaluer l'aptitude du personnage à faire voyager divers objets dans les airs (bouteilles, chaises, bâtons de dynamite, etc.) vers une destination adéquate (comme la tête de son adversaire ou le milieu de la troupe ennemie). Cette compétence concerne uniquement les objets qui ne sont pas explicitement conçus comme des armes de jet : pour les javelots, voir 6.6.2 ; pour les couteaux, voir 6.7.6.

Un jet en *lancer* est tributaire d'une portée, comme un jet pour toucher. Elle est calculée ainsi, pour un objet d'un kilogramme :

- bout portant : la moitié de la force du personnage, arrondie à l'unité supérieure (+50 % au toucher) ;
- portée courte : la force du personnage (aucun modificateur) ;
- portée moyenne : deux fois la force du personnage (−25 % au toucher) ;
- portée longue : quatre fois la force du personnage (−50 % au toucher).

Les portées sont divisées par deux pour un objet de deux kilos, mais multipliées par deux pour un objet de cinq cents grammes et ainsi de suite. Si un objet est plus léger que l'air (décision du M.J.), il ne peut en aucun cas être lancé avec succès.

Par exemple, Big Joe a une force de dix-sept, ce qui lui octroie, pour un objet d'un kilo, une portée « bout portant » de 9 m, une portée courte de 17 m, une portée moyenne de 34 m et une portée longue de 68 m.

Un objet lancé contre une personne occasionne un dommage de base de un point. Lequel se trouve modifié par les facteurs suivants :

- par kilo, +1 point de dommages (on arrondit vers le bas en cas de besoin) ;
- portée courte : −1 point de dommages ;
- portée moyenne : −2 points de dommages ;
- portée longue : −4 points de dommages.

Si le dommage modifié d'un objet est inférieur à 1, cet objet n'infligera aucun dommage, quelle que soit la qualité de réussite du toucher.

Le M.J. peut décider qu'un objet n'a pas une densité suffisante pour occasionner des dommages (comme un oreiller) ou au contraire accorder un bonus aux dommages (au maximum +2 points) pour rendre compte de la dangerosité d'un objet (comme une bille de plomb par exemple).

L'interprétation du jet de dé varie selon deux facteurs : le type de cible (un individu ou un groupe/une zone) et la qualité de réussite ou d'échec. Une réussite critique ou extraordinaire dans

un lancer vers une zone implique que le projectile atterrit exactement à l'endroit souhaité par le personnage. Contre un autre personnage, une réussite critique implique 1d3 points de dommages supplémentaires, une réussite extraordinaire double les dommages infligés (sauf si le dommage de base est 1, auquel cas on ajoute 1d3 points de dommages).

À bout portant ou à portée courte, un échec normal indique que le personnage a mis à côté : on utilise la table des balles perdues (table 3.9) pour savoir où s'égaré le projectile. À portée moyenne ou longue, un échec normal indique que le projectile est parti dans la bonne direction mais qu'il est tombé à la portée précédente.

Pour le bout portant et la portée courte, un échec critique a les mêmes conséquences qu'un échec normal. Pour les portées moyenne et longue, l'objet tombe à la portée inférieure, mais pas dans la direction de la cible (on effectue un jet sur la table des balles perdues). D'autre part, en cas d'échec critique, si un objet fragile (une fenêtre du *Sherif Office* par exemple), ou une personne délicate (le shérif lui-même) se trouve sur le chemin, le projectile ne manquera pas de briser l'objet ou d'atteindre le personnage.

Un échec catastrophique aura des conséquences... catastrophiques, à la discrétion du M.J. (Le bâton de dynamite tombe aux pieds du maladroit. La lampe à pétrole va s'écraser dans la paille sur laquelle se trouve le personnage, etc.)

#### 6.6.4 Mitrailleuses

Le score de départ de la compétence *Mitrailleuses* est :

INT

Avec une mitrailleuse, on ne vise pas un individu en particulier, mais une zone contenant, généralement, plusieurs cibles. Néanmoins, le tireur est en droit d'indiquer une « cible principale » qui sera la première touchée. Le jet dans la compétence *Mitrailleuse* permet d'estimer la qualité de réussite de l'arrosage.

Chaque mitrailleuse permet de tirer un certain nombre de cartouches par round (cf. table 5.5). À chacun de ses rangs d'action, le tireur peut tirer un nombre de cartouche égal à ce nombre divisé par le nombre de ses rangs d'actions. Par exemple, Joe Slash a quatre rangs d'action et utilise une Gatling modèle 1883 (30 coups/round) : il tirera huit cartouches à son premier et à son second rang d'action et sept cartouches à son troisième et à son quatrième rang d'action.

L'effet du mitraillage varie selon la qualité de réussite du jet :

- échec catastrophique : le mitrailleur maladroit a tourné la manivelle beaucoup trop vite et une balle est venue se coincer dans le mécanisme de rotation ; seul un armurier pourra réparer la chose : la mitrailleuse est inutilisable jusqu'à nouvel ordre ;
- échec critique : la mitrailleuse est enrayée, pour les mêmes raisons que ci-dessus ; le mitrailleur doit réussir un jet de compétence difficile en *mitrailleuse* pour débloquer l'engin, à raison d'une tentative par round ; en cas d'échec critique, la mitrailleuse sera inutilisable jusqu'à la fin du combat ; en cas d'échec catastrophique, on se retrouve dans la situation évoquée au point précédent (mitrailleuse inopérante sans l'intervention d'un armurier) ;
- échec normal : chaque personnage dans la zone de tir reçoit 1d4 – 2 projectiles, en commençant par la cible principale et en agrandissant le cercle ;

- réussite normale : chaque personnage est touché par  $1d6 - 2$  projectiles, en commençant par la cible principale et en agrandissant le cercle ; chaque projectile a 25% de chances d'occasionner  $1d6^{cum}$  points de dommages supplémentaires ;
- réussite critique : chaque personnage est touché par  $1d6$  projectiles, en commençant par la cible principale et en agrandissant le cercle ; chaque projectile a 50% de chances d'occasionner  $1d6^{cum}$  points de dommages supplémentaires ;
- réussite extraordinaire : chaque personnage est touché par  $1d6 + 1$  projectiles, en commençant par la cible principale et en agrandissant le cercle ; chaque projectile a 75% de chances d'occasionner  $1d6^{cum}$  points de dommages supplémentaires.

Naturellement, dès que le nombre de projectiles auquel le personnage a droit à ce rang d'action ont été tirés, on arrête la distribution. Si certaines balles n'ont pas trouvé preneur, on effectuera, si besoin, un jet sur la table des balles perdues (table 3.9) pour connaître leur destination finale (l'enclos à chevaux, le dépôt de munition, le *Marshall Office*, etc.).

D'autre part, pour être pleinement efficace, le mitrailleur a besoin d'un servent qui guide la bande de cartouche ou assure la stabilité de la lame chargeur. S'il en est privé, tous ses jets sont pénalisés de 25 %.

### 6.6.5 Tir à l'arc

Le score de départ de la compétence *Tir à l'arc* est zéro.

La compétence *Tir à l'arc* permet d'évaluer l'aptitude du personnage à se servir de cette arme silencieuse et meurtrière qu'est l'arc.

La qualité de réussite ou d'échec du jet a les effets suivants :

- échec catastrophique : l'arc était mal bandé, la corde casse et le personnage se prend le bras supérieur de l'arc dans la figure (trois points de dommages et plus d'actions ce round-ci) ;
- échec critique : la flèche ne va nulle part et la corde de l'arc laboure l'avant-bras du personnage (pour un point de dommages si celui-ci ne porte pas une chemise épaisse) ;
- échec normal : on a recours à la table des balles perdues (table 3.9) pour savoir où va se perdre cette flèche ;
- réussite normale : rien à signaler ;
- réussite critique : on ajoute  $1d6^{cum}$  points de dommages ; si le total des dommages dépasse le résultat du jet pour toucher, on considère qu'on a affaire à une réussite extraordinaire ;
- réussite extraordinaire : comme la réussite critique, mais la flèche a traversé sa cible de part en part, occasionnant  $1d6^{cum}$  points de dommages supplémentaires en ressortant.

### 6.6.6 Tir au fusil/à la carabine

Le score de départ de la compétence *Tir au fusil/à la carabine* est :

$$\text{INT} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Cette compétence permet d'évaluer l'aptitude du personnage à se servir des fusils et carabines. Pour le reste, elle fonctionne exactement comme la compétence *Armes de poing* (§6.6.1).

### 6.6.7 Tir de précision

Le score de départ de la compétence *Tir de précision* est zéro.

Un personnage disposant du tir de précision est apte à atteindre les cibles les plus difficiles, que la difficulté provienne de la distance ou d'autres circonstances inhabituelles. Il va de soi qu'un tel tireur peut être redoutable dans des conditions « normales », mais il faut prendre son temps pour être précis.

On gère la compétence de la manière suivante :

- le tir de précision demande une action (préparation du tir) ;
- on effectue un jet sous la compétence ;
- on prend note de la marge de réussite ;
- on ajoute cette marge à la chance de toucher du personnage et on effectue normalement un jet pour toucher ;
- si le jet est un échec, le personnage a perdu une action pour rien ;
- si le jet est un échec critique, la chance de toucher du personnage est divisée par deux : à force de subtilité, notre tireur s'est vraiment planté ;
- les bénéfices du tir de précision sont naturellement cumulables avec l'action *viser* et/ou *localiser* ;
- la concentration du tireur ne doit jamais être perturbée pendant qu'il ajuste sa cible, sinon tout est à recommencer (prendre une balle suffit très largement à rompre cette concentration, si, si).

Pour chaque tranche de 15% du score de la compétence, le personnage sait réaliser « un tour », c'est-à-dire un exploit quelconque dans le maniement de sa quincaillerie : viser dans un miroir, tirer les yeux bandés, à l'ouïe, faire des ricochets, etc. Le degré de difficulté du tour est déterminé une fois pour toutes par le M.J. lors de sa création. (De manière générale, le tour ne doit pas être réalisable grâce aux compétences de tir habituelles.)

Naturellement, le personnage n'est pas obligé d'apprendre des tours ; après tout les gens sérieux ont d'autres choses à faire.

On calcule la chance de réussir un de ces petits exploits de la manière suivante :

- on part du pourcentage de la compétence ;
- on y ajoute le dixième de la compétence que le tireur possède dans l'arme employée ;
- pour chaque jour d'entraînement (deux heures quotidiennes) qui précède l'exhibition, la chance de réussite augmente de 1% jusqu'à un maximum de +25% ; après une semaine sans entraînement, le bonus ainsi acquis diminue de 1% par jour ; attention : cet entraînement est décompté du temps dont dispose le personnage pour améliorer ses compétences et ses caractéristiques par l'apprentissage.

## 6.7 Combat au corps à corps

Ci-dessous sont décrites les compétences utilisables dans un combat au corps à corps, c'est-à-dire un combat rapproché, sans armes de jet (du moins certains protagonistes n'utilisent pas d'armes de jet).

### 6.7.1 Ambidextrie

Le score de départ de la compétence *Ambidextrie* est de 40 pour les personnages ambidextres, mais de zéro pour les autres.

Lorsqu'il utilise sa « mauvaise main », un personnage subit un malus au toucher de  $-20\%$  (cf. table 3.20 et section 3.4.5.4). Il peut soustraire à cette pénalité la moitié de son score en *ambidextrie*, c'est-à-dire qu'un personnage avec un score en *ambidextrie* supérieur ou égal à 40% peut utiliser indifféremment sa main gauche ou droite en combat.

Un personnage peut tenter d'attaquer avec ses deux mains en même temps. La mauvaise main subit la pénalité décrite ci-dessus, et, de plus, chaque attaque est pénalisée de  $-30\%$ , sauf si le personnage réussit un jet en *ambidextrie*, auquel cas la pénalité est ramenée à  $-15\%$ . S'il s'agit d'une réussite critique, la pénalité est complètement annulée. En cas d'échec critique, le personnage a manqué de coordination et la pénalité passe à  $-45\%$  (effectuer le jet d'*ambidextrie* n'est jamais obligatoire); si c'est un échec catastrophique, il s'est vraiment mélangé les pinceaux et a lâché ses deux armes avant de pouvoir s'en servir.

### 6.7.2 Armes contondantes

Le score de départ de la compétence *Armes contondantes* est :

$$\text{FOR} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

On utilise cette compétence pour déterminer le résultat des actions offensives effectuées avec des armes permettant des attaques contondantes. On suit en cela les règles de combat (voir le chapitre 3).

### 6.7.3 Assassinat

Le score de départ de la compétence *Assassinat* est zéro.

La compétence en *assassinat* permet de déterminer, en partie, le résultat d'une tentative d'assassinat. Seul un adversaire qui n'est pas sur la défensive peut faire l'objet d'une telle manœuvre, soit qu'il dorme, tourne ostensiblement le dos à son adversaire ou n'ait strictement aucune raison de se méfier (l'assassin peut avoir endormi la méfiance de la victime avec des compétences comme *baratin*, *séduction*, etc.).

Ce qui précède étant bien établi, le joueur doit préciser par quel moyen son personnage va procéder : en gros, il doit préciser quelle compétence serait utilisée pour une attaque normale, en tenant compte de tous les modificateurs éventuels (la localisation visée, à moins qu'on utilise le poison, doit toujours être précisée). On effectue ensuite la moyenne de la compétence ainsi déterminée avec les compétences *assassinat* et *connaissance de l'anatomie* du personnage : le résultat, toujours arrondi vers le bas, est la chance de réussite de la tentative.

*Renzo possède les compétences suivantes : assassinat, 40% ; connaissance de l'anatomie 30% et armes blanches 50%. Il sait que le shérif Hambuster, lors de sa ronde, s'arrête toujours dans la grange des Simpson où le rejoint quelques minutes plus tard une fille du Gay Ladies. Il compte le poignarder lorsqu'il passera le pas de la porte. Pour une attaque normale, la chance de toucher est la suivante : 50% – 40%*

(pour viser le coeur) +20% (à cause de la longueur de l'arme, cf. 3.4.2) = 30%. On fait la moyenne :  $\frac{30+40+30}{3} \simeq 33\%$ .

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit :

- réussite extraordinaire ou critique : la victime passe de vie à trépas plus ou moins instantanément selon les moyens employés ;
- réussite normale : la localisation visée passe automatiquement à  $-3$  points de vie (s'il s'agit d'un empoisonnement, la localisation touchée est l'abdomen) ;
- échec normal : l'assassin est mal placé et il doit effectuer une attaque normale en lieu et place de la tentative d'assassinat (à ce moment là, il peut décider de ne pas tenter de localisation) ; cette attaque effectuée, on commence un round de combat standard ;
- échec critique : la tentative foire complètement et on commence un round de combat normal s'il y a lieu ;
- échec catastrophique : la victime a droit à une attaque gratuite contre l'assassin.

On voit que l'interprétation des tentatives d'assassinat est assez rigoureuse. Le M.J. est encouragé à appliquer la même rigueur à celles effectuées par ses P.N.J.

#### 6.7.4 Assommer

Le score de départ de la compétence *Assommer* est :

FOR

La compétence *assommer* a un fonctionnement proche de celui de la compétence *assassinat* (§6.7.3), à cette différence près que l'adversaire est simplement plongé dans l'inconscience. (Cela signifie, entre autres, les mêmes conditions de surprise pour la victime, sinon, elle a droit à une action défensive.)

Le joueur doit indiquer comment son personnage compte s'y prendre, c'est-à-dire quelle compétence il compte utiliser (*armes contondantes*, *pugilat*, etc.) en calculant tous les modificateurs. On effectue ensuite la moyenne de la compétence ainsi calculée avec les compétences *assommer* et *connaissance de l'anatomie*.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit :

- réussite extraordinaire : la victime est inconsciente pour 1d6 heures ;
- réussite critique : la victime est inconsciente pour 3d6 minutes ;
- réussite normale : la victime est inconsciente pour 3d10 rounds.
- échec normal : l'action a été quelque peu anticipée ; l'agresseur doit effectuer une attaque normale en lieu et place de la tentative d'assommer (à ce moment là, il peut décider de ne pas tenter de localisation) ; cette attaque effectuée, on commence un round de combat standard ;
- échec critique : la tentative foire complètement et on commence un round de combat normal s'il y a lieu ;
- échec catastrophique : la victime a droit à une attaque gratuite contre l'« assommeur ».

En plus de l'inconscience, la victime subit les dommages de base de l'attaque.

### 6.7.5 Ceinturer

Le score de départ de la compétence *Ceinturer* est :

$$\frac{\text{FOR} + \text{AGI}}{2} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Il s'agit d'une attaque à mains nues « normale » au sens des règles de combat : à moins que l'adversaire ne soit surpris, il a droit à une action défensive. Une parade réussie contre une tentative de *ceinturer* inflige les dommages de base de l'arme aux deux bras de l'agresseur.

Il y a deux manières de ceinturer l'adversaire, soit en le précipitant au sol avec soi, soit en restant debout et en l'enfermant dans l'étau de vos bras. Si les deux lutteurs ont roulés au sol, l'immobilisation est brisée si :

- le « ceintureur » rate un jet de force normal ou un jet de lutte (à sa convenance),
- et le ceinturé réussit un jet de force ou de lutte difficile.

Si les deux lutteurs sont debout, l'immobilisation est brisée si :

- le « ceintureur » rate un jet de force ou de lutte difficile (à sa convenance),
- et le ceinturé réussit un jet de force ou de lutte difficile.

Si les deux lutteurs sont debout, celui qui maintient la prise peut à tout moment effectuer un jet de lutte pour rouler au sol avec son adversaire.

Un personnage ceinturé peut subir les attaques d'un troisième personnage.

### 6.7.6 Combat à l'arme blanche

Le score de départ de la compétence *Combat à l'arme blanche* est :

$$\frac{\text{FOR} + \text{AGI}}{2} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

On utilise cette compétence pour déterminer le résultat des actions offensives effectuées avec des lames courtes (longueur de 2 ou moins, cf. 3.4.2). On suit en cela les règles de combat (voir le chapitre 3).

Cette compétence est également utilisée pour le jet des couteaux de lancer.

### 6.7.7 Coup de pied vicieux

Le score de départ de la compétence *Coup de pied vicieux* est :

$$\text{AGI} + \text{mSGF} + \text{mEXP} + \text{mFOR}$$

Il s'agit d'une attaque à mains nues « normale » au sens des règles de combat : à moins que l'adversaire ne soit surpris, il a droit à une action défensive. Une parade réussie contre une tentative de coup de pied vicieux inflige les dommages de base de l'arme à la jambe de droite de l'agresseur. Si ce dernier est ambidextre, il peut choisir quelle jambe a été utilisée.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit (je rappelle que la qualité du jet de dé d'une attaque peut être réduite par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : l'adversaire subit trois points de dommages à l'abdomen et est hors combat pendant une heure ;

- réussite critique : l'adversaire subit deux points de dommages à l'abdomen et les mêmes effets que s'il avait encaissé une blessure sérieuse (§3.2.5) ;
- réussite normale : l'adversaire subit un point de dommages à l'abdomen et les mêmes effets que s'il avait encaissé une blessure légère (§3.2.5) ;
- échec normal, critique ou catastrophique : c'est raté et l'évolution de la situation sera soumise à l'application des règles de combat standard (§3.1.6).

### 6.7.8 Croche-pied

Le score de départ de la compétence *Croche-pied* est :

$$\text{AGI} + \text{mSGF} + \text{mEXP} + \text{mFOR}$$

Le but de cette action est de faire mordre la poussière à l'adversaire. À moins que celui-ci soit totalement surpris, il a droit à une action défensive : une esquive en combat ou un jet d'agilité en tout autre circonstance. Le jet en *croche-pied* sera difficile si la victime est immobile, normal si elle marche (en combat au corps à corps, on peut considérer qu'elle marche), facile si elle court.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit (je rappelle que la qualité du jet de dé d'une attaque peut être réduite par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : le personnage s'étale de tout son long ; si le sol est dur, il subit deux points de dommage au visage ; s'il portait quelque chose, son fardeau est éparpillé autour de lui et il a vraiment l'air ridicule ;
- réussite critique : le personnage se retrouve instantanément au sol et doit prendre une action pour se relever ;
- réussite normale : le personnage trébuche, mais peut tenter un jet difficile en culbute pour se remettre immédiatement sur pieds ;
- échec normal, critique ou catastrophique : on applique les règles de combat standard (§3.1.6) s'il y a lieu.

### 6.7.9 Culbute

Le score de départ de la compétence *Culbute* est :

$$\text{AGI}$$

La culbute est une manœuvre qui peut être entreprise, lorsque le personnage est en déséquilibre, pour toucher le sol en souplesse et se relever élégamment.

Elle peut également être entreprise en lieu et place d'une *esquive* dans certaines circonstances (quand on esquive un homme à cheval, une charrette ou un train par exemple).

### 6.7.10 Escrime d'estoc

Le score de départ de la compétence *Escrime d'estoc* est :

$$\frac{\text{AGI}}{2}$$

On utilise cette compétence pour déterminer le résultat des actions offensives effectuées avec des armes permettant des attaques d'estoc. On suit en cela les règles de combat (§3.4).

### 6.7.11 Escrime de taille

Le score de départ de la compétence *Escrime de taille* est :

$$\frac{AGI}{2}$$

On utilise cette compétence pour déterminer le résultat des actions offensives effectuées avec des armes permettant des attaques de taille. On suit en cela les règles de combat (§3.4).

Il est possible de dégainer une arme et de frapper de taille au même rang d'action. Le jet pour toucher est pénalisé de  $-30\%$ . Si le personnage tente en plus une localisation, son attaque est retardée d'un rang d'action, comme de coutume (§3.3.2.2).

### 6.7.12 Esquive

Le score de départ de la compétence *Esquive* est :

$$\frac{jAGI}{2}$$

L'*esquive* est l'action défensive de base. En comparant, son résultat à celui de l'attaque entreprise par l'adversaire, on détermine un certain nombre des tenants et aboutissants d'un combat (§3.1.6).

### 6.7.13 Étranglement

Le score de départ de la compétence *Étranglement* est :

$$FOR$$

L'*étranglement* consiste à exercer une pression sur la trachée de l'adversaire afin d'empêcher l'air des poumons de parvenir au cerveau. Il en existe deux variantes :

- l'étranglement frontal : l'agresseur fait face à la victime et tente de l'étrangler ; les deux protagonistes peuvent être debout ou au sol ;
- l'étranglement par derrière : l'agresseur saisi sa victime par les épaules et appuie fortement un de ses avant-bras sur la gorge de celle-ci.

L'étranglement est considéré comme une attaque à mains nues « normale » au sens des règles de combat : à moins que l'adversaire ne soit surpris, il a droit à une action défensive. Si l'attaque est frontale, toutes les actions défensives sont possibles. Une parade réussie contre une tentative d'étranglement inflige les dommages de base de l'arme aux deux bras de l'agresseur. En cas d'attaque par derrière, les deux défenses possibles sont l'esquive ou la lutte.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit (je rappelle que la qualité du jet de dé d'une attaque peut être réduite par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : l'agresseur a vraiment réussi à bien se placer ; toutes les tentatives de la victime pour se dégager seront pénalisées de  $-25\%$  ;
- réussite critique : l'agresseur a pris un net avantage ; toutes les tentatives de la victime pour se dégager seront pénalisées de  $-10\%$  ;

- réussite normale : rien de spécial (voir ci-dessous pour la suite) ;
- échec normal, critique ou catastrophique : c'est raté et l'évolution de la situation sera soumise à l'application des règles de combat standard (§3.1.6).

Une fois que l'étranglement a réussi, il faut le maintenir. En début de round, l'étranglé doit réussir un jet d'endurance. En cas d'échec critique ou catastrophique, il perd connaissance et l'étrangleur est alors libre de relâcher sa prise ou d'achever sa victime. En cas d'échec normal, la victime perd toute ses actions pour le round. Si le jet est réussi, l'étranglé peut tenter un certain nombre de choses (à ses rangs d'actions habituels) :

- tenter de briser l'étreinte : il doit faire mieux sur un jet de force difficile que son adversaire sur un jet normal (i.e., il doit réussir son jet et la qualité de réussite doit être supérieure à celle de l'adversaire : un réussite critique l'emporte sur une réussite normale, par exemple) ;
- attaquer son adversaire, avec n'importe quelle compétence offensive : si l'étrangleur subit une blessure légère, on applique les règles sur l'effet incapacitant des blessures (§3.2.5) ; si l'étrangleur tient bon, il peut maintenir sa prise ; s'il subit une blessure sérieuse ou critique, il lâche immédiatement prise.

Pour chaque round où la victime ne parvient pas à se dégager, tous ses jets aux rounds suivants sont pénalisé de -10%. D'autre part, si la victime souffre déjà d'une blessure à la gorge, toutes les pénalités dues à celle-ci sont triplées.

#### 6.7.14 Lutte

Le score de départ de la compétence *Lutte* est :

$$\frac{\text{FOR} + \text{AGI}}{2} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

La *lutte* peut être utilisée comme action offensive ou défensive. Elle peut produire deux effets différents (le joueur doit préciser ce que son personnage veut faire, cela avant de jeter les dés) :

- projeter son adversaire au sol ;
- immobiliser l'ennemi par une clé appliquée à un bras, à une jambe ou à la nuque.

En tant qu'action offensive, la lutte est considérée comme une attaque à mains nues « normale » au sens des règles de combat : à moins que l'adversaire ne soit surpris, il a droit à une action défensive. Une parade réussie contre un lutteur lui inflige les dommages de base de l'arme aux deux bras.

En tant qu'action défensive, la lutte remplace une esquive ou une parade, mais avec l'inconvénient que si l'adversaire touche, la qualité du jet de lutte ne diminue pas la qualité de son attaque ! Par contre, si l'adversaire a raté son attaque, ou si le lutteur ne subit qu'une blessure légère et tient le choc, il peut lui porter son attaque. D'autre part, quand la lutte est employée comme action défensive, l'agresseur du lutteur n'a pas droit à un jet de défense.

Les pénalités suivantes peuvent être appliquées au jet de lutte :

- si la lutte tient lieu d'action défensive, les modificateurs habituels en fonction des rangs d'action du défenseur (§3.1.6) ;
- si le lutteur tente une clé, le modificateur pour toucher la partie visée (cf. table 3.13).

Sur une projection, la qualité du jet de lutte est interprétée comme suit (s'il s'agit d'une action offensive, on n'oubliera pas que la qualité de son résultat peut être réduit par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : le personnage s'étale de tout son long ; si le sol est dur, il subit deux points de dommages au visage ;
- réussite critique : le personnage se retrouve instantanément au sol et doit prendre une action pour se relever ;
- réussite normale : le personnage trébuche, mais peut tenter un jet difficile en culbute pour se remettre immédiatement sur pieds ;
- échec normal, critique ou catastrophique : on applique les règles de combat standard (§3.1.6) s'il y a lieu.

Sur une clé, l'interprétation est la suivante (même remarque que ci-dessus concernant les actions défensives) :

- réussite extraordinaire : coup de maître ; si la prise est à la nuque, la victime perd immédiatement connaissance pour 3d10 rounds ; si la prise est faite à un membre, la douleur est telle que la victime est clouée au sol, impuissante tant que le lutteur ne relâche pas sa prise ;
- réussite critique : la prise a très bien réussi ; toutes les tentatives de la victime pour se dégager sont pénalisées de  $-25\%$  ;
- réussite normale : l'adversaire est accroché, mais le lutteur doit encore assurer sa prise (voir ci-dessous) ;
- échec normal, critique ou catastrophique : on applique les règles de combat standard (§3.1.6) s'il y a lieu.

Une fois que la prise a été portée, la victime peut tenter de se dégager : elle doit faire mieux que le lutteur sur un jet de force ou de lutte (à choix pour les deux protagonistes). Si la prise a été commencée sur une réussite normale, le but du lutteur est de l'assurer davantage, c'est-à-dire d'obtenir une réussite critique ou extraordinaire aux dés : on applique alors la rubrique correspondante de l'énumération ci-dessus. Le but de la victime est de faire se desserrer la prise. Si le lutteur a réussi un jet critique, soit au début de la prise, soit ultérieurement, la victime doit réussir un jet d'endurance ou de sang-froid (à choix) pour ne pas déclarer forfait (i.e., supplier son adversaire de relâcher la prise). Ce premier jet est effectué au début du round. S'il est réussi, la victime peut alors effectuer, à chacun des ses rangs d'action, le jet de force ou de lutte évoqué ci-dessus. On distinguera trois cas de figure :

- la qualité de réussite du jet est inférieure à celle de celui du lutteur : c'est la statu quo à moins que le lutteur n'ait amélioré son jet de base (réussit un jet critique derrière un jet normal ou après que la victime a réussi à lui faire quelque peu desserrer la prise, voir ci-dessous) ;
- la qualité de réussite du jet est supérieure à celle du jet du lutteur :
  - le lutteur avait réussi un jet critique : l'étau se desserre et on considère désormais qu'il n'avait effectué qu'un jet normal ;
  - le lutteur avait réussi un jet normal (ou la victime était parvenue à faire desserrer la prise) : la victime s'est libérée de la prise et on peut reprendre normalement le combat.

Dès que le lutteur a réussi un jet critique, pour chaque round où la victime ne parvient pas à se dégager, tous ses jets aux rounds suivants sont pénalisés de  $-10\%$ . Par contre, si la victime parvient soudainement à faire se desserrer l'étreinte, on remet les compteurs à zéro.

Si la victime souffre déjà d'une blessure à la localisation qui subit la prise, toutes les pénalités dues à celle-ci sont triplées.

### 6.7.15 Parade

Le score de départ de la compétence *Parade* est :

$$\frac{j\text{FOR} + j\text{AGI}}{4}$$

La parade s'effectue avec une arme de mêlée contre une autre arme de mêlée ou une attaque à mains nues. En comparant, son résultat à celui de l'attaque entreprise par l'adversaire, on détermine un certain nombre des tenants et aboutissants d'un combat (§3.1.6).

### 6.7.16 Placage

Le score de départ de la compétence *Placage* est :

$$\text{FOR} + \text{AGI}$$

Il s'agit d'une attaque à mains nues « normale » au sens des règles de combat : à moins que l'adversaire ne soit surpris, il a droit à une action défensive. Une parade réussie contre une tentative de *placage* inflige les dommages de base de l'arme aux deux bras de l'agresseur.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit (je rappelle que la qualité du jet de dé d'une attaque peut être réduite par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : l'agresseur a tellement bien réussi son coup que son adversaire est sonné en arrivant au sol ; il pourra le maintenir en place sans effort pendant 2d6 rounds ;
- réussite critique : l'agresseur a réussi à tomber de tout son poids sur sa victime ; les efforts de celle-ci pour se dégager seront pénalisés de -15% ;
- réussite normale : rien de spécial (voir ci-dessous) ;
- échec normal, critique ou catastrophique : c'est raté et l'évolution de la situation sera soumise à l'application des règles de combat standard (§3.1.6).

Cette action offensive consiste à projeter son adversaire au sol et à s'appuyer sur lui pour l'y maintenir. L'immobilisation est brisée si le plaqué réussit un jet de force ou de lutte (à choix) de meilleur qualité que celui du plaqueur. (Les jets s'effectuent aux rangs d'action du plaqué.)

### 6.7.17 Poudre aux yeux

Le score de départ de la compétence *Poudre aux yeux* est :

$$\text{FOR} + \text{mCHC} + \text{mEXP}$$

Cette manœuvre consiste, pour un combattant à terre ou accroupis, à saisir une poignée de poussière ou de tout autre matière irritante et de la jeter à la face de l'adversaire. Ce dernier a droit à une esquive facile contre la *poudre aux yeux*.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit (je rappelle que la qualité du jet de dé d'une attaque peut être réduite par celle d'une action défensive entreprise contre elle) :

- réussite extraordinaire : en plein dans le mille ; l'adversaire est complètement aveuglé pour 3d6 rounds ; toutes ses compétences sont à -50% et il perd le solde de ses actions pour ce round ;

- réussite critique : l'adversaire perd sa prochaine action et tous ses jets sont pénalisés de –20% pendant 1d6 rounds à cause de ses yeux en pleurs ;
- réussite normale : l'adversaire perd sa prochaine action ;
- échec normal : rien de spécial ;
- échec critique : un méchant coup de vent ramène la poussière sur le lanceur qui subira une pénalité de –20% pendant 1d6 rounds à cause de ses propres yeux en pleurs ;
- échec catastrophique : même chose que ci-dessus, et l'adversaire s'octroie en plus une attaque gratuite pendant que le lanceur sèche ses larmes.

### 6.7.18 Pugilat

Le score de départ de la compétence *Pugilat* est :

$$\frac{\text{FOR} + \text{AGI}}{2} + \text{mSGF} + \text{mEXP}$$

Le *pugilat* est la compétence de base du combat à mains nues (§3.5).

Je rappelle les caractéristiques principales de cette compétence :

- une attaque réussie contre une esquive ou une parade ratée donne le droit à une seconde attaque au même rang d'action, contre laquelle l'adversaire n'a pas droit à une action défensive ; cette règle ne s'applique pas aux contre-attaques ;
- pour chaque tranche de dix points en dessus de 40% en *pugilat*, le personnage peut décider d'infliger un point de dommages supplémentaire à son adversaire ou de réduire d'un point les dommages que ses mains subissent dans l'affaire (§3.5.4).

### 6.7.19 Arts Martiaux

Le score de départ de la compétence *Arts Martiaux* est zéro.

Cette compétence a deux objets :

- elle représente le degré de maîtrise qu'un artiste martial a de sa doctrine (§1.12.4) ;
- elle est la compétence de base pour donner des coups de pieds ;
- pour chaque tranche de dix points en dessus de 40% en *art martiaux*, le personnage peut décider d'infliger un point de dommages supplémentaire à son adversaire, lors d'un coup de pied, ou de réduire d'un point les dommages que ses pieds subissent dans l'affaire (§3.5.4).

Elle a une profonde influence sur les autres compétences de l'artiste martial. On ajoute la moitié de son niveau au score de base des compétences suivantes : *javelot, lancer, armes contondantes, assommer, ceinturer, combat à l'arme blanche, coup de pied vicieux, croche-pied, culbute, escrime de taille, esquive, étranglement, lutte, parade, placage, poudre aux yeux, mouvement silencieux, saut, réflexes, connaissance de l'anatomie*.

### 6.7.20 Kobudo

Le score de départ de la compétence *Kobudo* est zéro.

La compétence *kobudo* représente le degré de maîtrise qu'un samouraï (§1.12.5) a atteint dans le maniement de ses armes et quelques compétences attenantes. Cette compétence est le reflet

d'un long entraînement commencé dès l'enfance et ne peut être augmentée que par l'apprentissage (§2.5).

On ajoute la moitié du niveau de *kobudo* au score de base des compétences suivantes : *lancer, tir à l'arc, armes contondantes, combat à l'arme blanche, escrime d'estoc, escrime de taille, esquive, lutte, parade, pugilat, natation, réflexes, art du commandement, équitation*.

## 6.8 Commerce, finances et gouvernement

Certains personnages de l'Ouest Sauvage préfèrent employer des moyens plus subtils que le colt pour s'enrichir. Cette section leur est dédiée. (Cependant, bien des compétences ci-dessous demandent la présence d'un capital à investir et il faut bien l'acquérir : comme quoi, le colt...).

### 6.8.1 Banque

Le score de départ de la compétence *Banque* est zéro.

Cette compétence représente l'aptitude d'un personnage à gérer une banque : un jet est effectué tous les mois pour voir comment se portent les investissements de notre banquier. On interprète comme suit le résultat du jet :

- échec catastrophique : notre banquier s'est glorieusement mis le doigt dans l'œil : le capital de la banque diminue de 25 % ;
- échec critique : beaucoup trop de mauvaises opérations : le capital de la banque diminue de 10 % ;
- échec normal : pas terrible : le capital de la banque diminue de 2 % ;
- réussite normale : tout va bien : le capital de la banque augmente de 1 % ;
- réussite critique : beaucoup de bonnes opérations : le capital de la banque augmente de 5 % ;
- réussite extraordinaire : notre banquier a du flair ce mois-ci : le capital de la banque augmente de 10 %.

La compétence en *banque* peut également être utilisée par évaluer la rentabilité et/ou la viabilité d'un projet ou d'un montage financier.

### 6.8.2 Bureaucratie

Le score de départ de la compétence *Bureaucratie* est zéro.

Cette compétence permet au personnage de retrouver son latin lorsqu'il est confronté à la bureaucratie de l'administration fédérale des États-Unis. Elle lui permet de savoir à quel bureau, ou quelle personne, s'adresser pour obtenir un résultat maximum. Elle lui permet également d'analyser certaines situations institutionnelles et d'en tirer parti. Confronté à des documents émanant d'une administration d'une certaine importance, publique (gouvernement fédéral, armée, etc.) ou privée (compagnie de chemin de fer, banque, etc.), le personnage a une chance de parvenir à établir des rapports entre ces documents et d'en tirer des informations intéressantes pour lui (ou de se rendre compte qu'il n'y a rien à en tirer).

Le M.J. fixe la difficulté du jet selon les cas, de même qu'il évalue le résultat du jet. Le jet peut être effectué par le M.J. s'il y a une chance que le personnage se plante complètement.

### 6.8.3 Comptabilité

Le score de départ de la compétence *Comptabilité* est zéro.

Cette compétence indique à quel niveau un personnage possède la maîtrise de l'information comptable. Elle permet de :

- gérer sa comptabilité ;
- comprendre la comptabilité de quelqu'un d'autre ;
- trafiquer sa comptabilité ;
- s'apercevoir qu'une comptabilité a été trafiquée.

Au niveau de la gestion de sa propre comptabilité, un échec (jet de dés chaque année) indique qu'elle contient des erreurs dont l'ampleur dépend du degré de l'échec. Comprendre la comptabilité de quelqu'un d'autre implique la réussite d'un jet difficile (à l'époque il n'existe pas de manière standard de présenter l'information comptable) ou un jet normal si l'autre personne est présente pour fournir des éclaircissements.

Trafiquer sa comptabilité implique de d'abord réussir un jet pour la tenir correctement. Si ce jet est raté, le traficage sera également raté, au niveau d'échec supérieur à celui de l'échec en *comptabilité*. Si le traficage est raté, un jet normal en *comptabilité* suffit à le détecter (un jet facile en cas d'échec catastrophique). Si le jet de traficage est réussi, un jet de comptabilité difficile peut être effectué pour le repérer : on considère alors qu'il s'agit d'un jet de détection (§2.2.2).

Il est possible de se mettre à plusieurs pour examiner une comptabilité : le niveau de compétence utilisé est obtenu en faisant la moyenne des compétences en *comptabilité* de chaque personnage et en lui ajoutant 10 % par comptable au-delà du premier (jusqu'à un maximum de 50 %).

### 6.8.4 Corruption

Le score de départ de la compétence *Corruption* est zéro.

Cette compétence permet à un personnage d'évaluer le montant du pot-de-vin à offrir pour corrompre un fonctionnaire, un garde, un policier ou toute autre personne, selon la position occupée. Cette compétence ne permet pas de savoir si une personne sera sensible à une tentative de corruption ou non (établir cela relève de la compétence en *Psychologie* – cf. 6.14.7). Le jet de compétence est effectué par le M.J.

### 6.8.5 Évaluation d'un butin

Le score de départ de la compétence *Évaluation d'un butin* est :

INT

Cette compétence permet d'évaluer en un coup d'œil la valeur d'un butin entassé sur le sol (ou ailleurs). Elle permet également, dans une situation de stress où l'on ne peut pas tout emporter de sélectionner en un instant les objets les plus précieux.

### 6.8.6 Magistrature/Droit

Le score de départ de la compétence *Magistrature/Droit* est zéro.

Cette compétence reflète la connaissance que le personnage a des procédures judiciaires et des lois. Un personnage disposant d'un score honorable dans cette compétence connaîtra les lois fédérales et certaines lois propres aux divers états. Cette compétence ne lui permettra pas de « deviner » les règlements propre à un comté ou à une municipalité.

On utilise la compétence non modifiée lorsqu'un personnage essaie de se souvenir de manière impromptue d'un point de droit. Un échec critique n'a pas de conséquences plus dramatiques qu'un échec normal. Un échec catastrophique implique que le personnage se plante complètement. Une réussite critique ou extraordinaire n'a pas d'effet particulier.

Si le personnage peut consulter les textes de loi, son jet est facile. S'il a accès à une bibliothèque complète et/ou aux conseils éclairés de collègues juristes, le jet est très facile.

### 6.8.7 Marchandage

Le score de départ de la compétence *Marchandage* est zéro.

Cette compétence indique l'aptitude du personnage à payer un prix convenable pour les biens et services qu'il se procure. On effectue deux jets : le premier permet d'évaluer la nature de l'offre qui est faite au personnage ; le second représente le marchandage proprement dit (une longue discussion sur les qualités et défauts du produit considéré).

(Il est également possible de « jouer » la discussion avec le marchand, auquel cas le second jet n'est pas effectué et le M.J. décide du résultat du marchandage en fonction de la performance du joueur et de ce qu'il sait du vendeur. La procédure ci-dessous permet cependant de régler ces petits problèmes sans se taper trois heures de *roleplay* chaque fois que les personnages vont faire leurs courses.)

Le résultat du premier jet a une influence sur le second :

- échec catastrophique : le vendeur tire un jet de charisme ou de psychologie (le plus favorable pour lui) : en cas de réussite, le personnage est persuadé que le prix est convenable et paie sans discuter (pas de deuxième jet) ; en cas d'échec du jet du vendeur, le personnage sous-estime gravement la valeur de la marchandise proposée et l'affaire ne se fait pas (le vendeur refusant de perdre de l'argent dans la transaction) ; le personnage doit attendre un jour avant de pouvoir effectuer un autre jet ;
- échec critique : le personnage se fait mener en bateau (pas de deuxième jet) ; si le prix était correct, il paie rubis sur l'ongle, sinon il paie 95 % du prix avancé en ayant l'impression de faire une excellente affaire ;
- échec normal : le personnage surestime un peu la valeur des biens qui lui sont proposés : le second jet est pénalisé de -25 % ;
- réussite normale : le personnage a une idée assez précise de la valeur des biens qu'il compte acquérir ; le second jet s'effectue normalement ;
- réussite critique ou extraordinaire : le personnage a une idée très précise de la valeur des biens qu'il veut se procurer ; le second jet est facile (+25 %).

On analyse le résultat du second jet comme suit :

- échec catastrophique : le personnage se fait mener en bateau ; si le prix était correct, il paie rubis sur l'ongle, sinon il paie 95 % du prix avancé en ayant l'impression de faire une excellente affaire ; d'autre part, si le vendeur n'est pas des plus honnêtes, le personnage accepte « une affaire » que lui propose le marchand, quelque chose susceptible d'accompa-

gner l'achat précédent, parfaitement inutile, mais qui augmente le prix d'achat de 20 % (le personnage ne peut pas décliner l'offre) ;

- échec critique : le personnage se fait mener en bateau ; si le prix était correct, il paie rubis sur l'ongle, sinon il paie 95 % du prix avancé en ayant l'impression de faire une excellente affaire ;
- échec normal : si le prix était correct, le personnage paie rubis sur l'ongle, sinon il paie 90 % du prix avancé en ayant plus ou moins l'impression de faire une bonne affaire ;
- réussite normale : si le prix était correct, le personnage paie 95 % du prix indiqué ; si le prix était surfait, le personnage paie 75 % du montant demandé ;
- réussite critique : si le prix était correct, le personnage paie 90 % du prix indiqué ; si le prix était surfait, le personnage paie 60 % du montant demandé ;
- réussite extraordinaire : si le prix était correct, le personnage paie 85 % du prix indiqué ; si le prix était surfait, le personnage paie 50 % du montant demandé.

Sauf en cas d'échec catastrophique ou critique, le personnage peut toujours décider de ne pas faire l'affaire au bout du compte, par exemple s'il n'a pas obtenu le prix qu'il espérait (ou simplement s'il ne peut pas payer).

La compétence *marchandage* ne peut pas être utilisée entre personnages joueurs (cf. quelques considérations en début de section 6.14).

### 6.8.8 Politique

Le score de départ de la compétence *Politique* est zéro.

Cette compétence reflète l'habitude qu'à le personnage des réseaux d'influence et des intrigues politiques. Si sa compétence est supérieure à 50 %, il connaît les réseaux d'influences existant dans l'état où il réside la plupart du temps. Si elle est supérieure à 80 %, il connaît les réseaux nationaux. Si elle est supérieure à 100 %, ses relations vont jusqu'au Mexique, voire en Europe.

La compétence en *Politique* ressemble à la compétence en *Bureaucratie* (§6.8.2), en ce qu'elle permet d'analyser les relations entre certains hommes de pouvoir. Un personnage qui passe un certain temps dans une région peut user de cette compétence pour acquérir une certaine compréhension des réseaux d'influence existant et pour s'y insérer. Le détail de l'interprétation de ces situations délicates est laissé à l'appréciation du M.J. De même, le M.J. estimera quels modificateurs il convient d'appliquer aux jets et comment interpréter les différentes qualités de réussite.

### 6.8.9 Spéculation

Le score de départ de la compétence *Spéculation* est zéro.

La compétence *spéculation* reflète l'aptitude du personnage à faire fructifier un capital donné par des opérations au rendement rapide sur un mois (jet difficile) ou une année (jet normal). Le résultat du jet en *spéculation* est interprété comme suit :

- échec catastrophique : le personnage s'est fait berné et perd la totalité de son capital ;
- échec critique : le personnage s'y est mal pris et perd la moitié de son capital ;
- échec normal : le personnage ne parvient pas à faire un bénéfice et perd 20 % de son capital ;
- réussite normale : le personnage tire son épingle du jeu et augmente son capital de 10 % ;

- réussite critique : le personnage a fait quelques bonnes affaires et augmente son capital de 25 % ;
- réussite extraordinaire : le personnage a extrêmement bien manœuvré et augmente son capital de 50 %.

## 6.9 Compétences *indiennes*

Les compétences décrites ici sont en principe le propre des personnages indiens. Qui plus est, certaines d'entre-elles sont restreintes à une ethnique (l'artisanat des cheyennes est différent de celui des apaches, les danses des sioux ne sont pas identiques à celles des ponyes, etc.). J'insiste sur la nécessité pour le joueur et le M.J. de se documenter sérieusement.

Les scores de base précisés pour les compétences ci-dessous ne sont applicables qu'à un personnage indien issu de l'ethnie correspondant à la compétence. La classe sociale mentionnée ci-après est la classe sociale notre peau rouge par rapport à sa nation. Par rapport à la civilisation des blancs, sa classe sociale est 1. (Ou pire selon à qui il a affaire...)

Un visage pâle peut acquérir des compétences indiennes, mais il commence à zéro (à moins qu'il n'ait été élevé comme un indien depuis sa plus tendre enfance). Un indien qui désire acquérir l'équivalent de ses compétences telles que pratiquées par une autre ethnique commence également à zéro.

### 6.9.1 Artisanat indien

Le score de départ de la compétence *Artisanat indien* est :

$$50 - 5 \times \text{classe sociale}$$

Cette compétence est spécifique à une ethnique particulière.  
[Texte à établir...]

### 6.9.2 Combat équestre

Le score de départ de la compétence *Combat équestre* est :

$$\frac{\text{équitation}}{2}$$

Cette compétence n'est pas spécifique à une ethnique particulière.

Pour l'essentiel, la compétence en combat équestre permet de manœuvrer son cheval efficacement dans la bataille. Elle permet, notamment :

- de garder le contrôle de sa monture en pleine pétarade ;
- de faire se coucher son cheval sur le flanc pour s'abriter derrière lui ;
- de galoper en se cachant derrière son cheval ;
- de faire sauter son cheval par dessus toutes sortes d'obstacles (barricades, chariots de pionniers, etc.) ;
- etc.

Ces faits d'armes peuvent également être réalisés avec la compétence *équitation*, mais le jet de compétence sera toujours d'un cran plus facile s'il est réalisé avec la compétence *combat équestre*.

Dans tous les cas, lorsqu'un jet d'équitation est demandé *pour effectuer une manœuvre*, le joueur peut choisir d'utiliser le score plus favorable de sa compétence en *combat équestre*. Par contre un jet concernant sa connaissance des équidés, par exemple pour évaluer la qualité d'un cheval, restera basé sur sa compétence en équitation.

Pour plus de détails, voir la description de la compétence *équitation* (§6.21.5).

### 6.9.3 Danses indiennes

Le score de départ de la compétence *Danses indiennes* est :

$$20 + \text{AGI}$$

Cette compétence est spécifique à une ethnologie particulière.

[Texte à établir...]

### 6.9.4 Fabrication d'arcs et de flèches

Le score de départ de la compétence *Fabrication d'arcs et de flèches* est :

$$\frac{\text{INT} + \text{AGI}}{2}$$

Cette compétence n'est pas spécifique à une ethnologie particulière.

[Texte à établir...]

### 6.9.5 Fondation d'un campement

Le score de départ de la compétence *Fondation d'un campement* est :

$$\text{INT} + \text{EXP}$$

Cette compétence n'est pas spécifique à une ethnologie particulière, mais le personnage établira son campement « à la mode de chez lui ». S'il souhaite imiter le style d'une autre nation, la difficulté du jet augmente d'un cran.

[Texte à établir...]

### 6.9.6 Rites religieux de la tribu

Le score de départ de la compétence *Rites religieux de la tribu* est :

$$20 + 5 \times \text{classe sociale}$$

Cette compétence est spécifique à une ethnologie particulière.

[Texte à établir...]

## 6.10 Compétences de chercheur d'or

[Texte à établir...]

### 6.10.1 Connaissance des minerais

Le score de départ de la compétence *Connaissance des minerais* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à identifier les différents types de minerai auxquels il est confronté (à ne pas confondre l'or et la pyrite). Le jet est effectué par le M.J. En cas d'échec catastrophique, je vous laisse imaginer.

### 6.10.2 Explosifs

Le score de départ de la compétence *Explosifs* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à manipuler les explosifs. Elle permet essentiellement deux choses :

- établir quelle quantité d'explosif est nécessaire à l'accomplissement d'une tâche quelconque (comme faire s'écrouler un pont, faire dévaler un rocher, creuser un tunnel sans faire s'effondrer la montagne, etc.) ;
- établir, dans le cas d'une charge déjà amorcée à quel moment va se produire l'explosion et quelle sera son importance.

Dans le premier cas, la qualité du jet de compétence est interprété comme suit :

- échec catastrophique : la charge était mal réglée, ou la quantité était mauvaise, etc. ; dans tous les cas, l'explosion a lieu avant terme et est plus importante que prévu, emportant de préférence le dynamiteur maladroit et/ou un ou plusieurs de ses acolytes ;
- échec critique : le personnage a droit à un jet de chance : en cas de réussite, la charge était trop faible, façon pétard mouillé ; en cas d'échec, la charge était tellement puissante que tout s'en trouve volatilisé (et éventuellement le personnage lui-même, s'il se trouve à proximité) ;
- échec normal : la charge explose, mais n'engendre pas l'effet espéré ;
- réussite normale : l'effet escompté est obtenu avec une marge d'erreur acceptable ;
- réussite critique : l'effet espéré est réalisé au centimètre près ; du grand art ;
- réussite extraordinaire : l'effet espéré est réalisé au centimètre près, avec éventuellement un effet secondaire imprévu et bénéfique si c'est possible.

Bien entendu, il y a des dynamitages plus facile à réaliser que d'autres. Le M.J. indiquera donc aux audacieux le degré de difficulté de leur entreprise.

L'interprétation des jets de dés de la deuxième catégorie est assez simple : un échec catastrophique ou critique indique une erreur mortelle ; un échec normal une bévue dont la gravité peut être estimée par un jet de chance. Une réussite normale implique une estimation fiable du moment de l'explosion. Une réussite critique ou extraordinaire signifie que le personnage a prévu le moment de l'explosion pratiquement à la seconde près.

### 6.10.3 Géologie

Le score de départ de la compétence *Géologie* est zéro.

Cette compétence permet au personnage d'estimer la valeur aurifère, argentifère ou autre d'un terrain d'après un certain nombre d'informations dont il dispose ou qu'il collecte en analysant le terrain. Le M.J. estime la difficulté du jet selon la situation. (Dans la plupart des cas, le M.J. effectuera également le jet de dés : il arrive que même le meilleur géologue se plante lourdement...)

#### 6.10.4 Tamisage

Le score de départ de la compétence *Tamisage* est :

$$\text{INT} + \text{MAGI} + \text{MCHC}$$

Le tamisage se pratique dans une rivière aurifère, sinon, quel que soit le résultat du jet de compétence, le gain sera nul...

Un jet de tamisage est effectué pour chaque demi-journée de travail et indique la quantité d'or obtenue modulo la richesse du filon. Le M.J. interprète le résultat du jet de dés selon les circonstances.

#### 6.10.5 Travail de la mine

Le score de départ de la compétence *Travail de la mine* est zéro.

Cette compétence reflète la connaissance qu'a le personnage du travail de la mine et des constructions minières. Elle lui permet de décider si une galerie est praticable ou non, si on peut creuser dans telle ou telle direction ou pas, si on peut espérer trouver une poche d'air quelque part ou s'il faut s'attendre à un coup de grisou...

Le M.J. fixe le degré de difficulté du jet de compétence selon l'information que le personnage souhaite obtenir. De même, il évalue le résultat du jet selon la qualité de réussite de celui-ci. Le M.J. peut décider d'effectuer le jet lui-même, selon les circonstances.

### 6.11 Compétences de fermier

[Texte à établir...]

#### 6.11.1 Agriculture

Le score de départ de la compétence *Agriculture* est de 10 pour une femme et de 25 pour un homme.

[Texte à établir...]

#### 6.11.2 Brassage

Le score de départ de la compétence *Brassage* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.11.3 Dressage

Le score de départ de la compétence *Dressage* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.11.4 Entretien des animaux de ferme

Le score de départ de la compétence *Entretien des animaux de ferme* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.11.5 Irrigation

Le score de départ de la compétence *Irrigation* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.11.6 Viticulture

Le score de départ de la compétence *Viticulture* est zéro.  
[Texte à établir...]

## 6.12 Compétences de joueur professionnel

Les compétences présentées ci-dessous servent à régler les diverses activités de jeu proposées au pionnier de l'ouest sauvage. On y trouvera notamment les compétences en rapport avec les parties de poker. Pour la gestion de celles-ci, on se reportera préalablement à la section 4.2.

### 6.12.1 Bluff

Le score de départ de la compétence *Bluff* est :

CHR + mINT

Dans la gestion globale (ou heure par heure) d'une partie de poker (§4.2.2.1), un jet en *bluff* peut-être substitué à un jet de chance calamiteux.

Dans la gestion donne par donne, la compétence bluff permet, lors d'une partie de cartes, de faire croire qu'on dispose d'un meilleur jeu que ce que l'on tient en main. En principe, une réussite en bluff octroie un bonus au jet en *jeux de cartes*. (À condition, bien sûr, que les joueurs pratiquent un jeu qui permette le bluff, comme le poker. Au wist, c'est plus difficile...)

[Texte à établir...]

### 6.12.2 Fabrication de dés pipés

Le score de départ de la compétence *Fabrication de dés pipés* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.12.3 Jeux de cartes

Le score de départ de la compétence *Jeux de cartes* est de 30.

Cette compétence permet d'évaluer les dons du personnage pour les jeux de hasard à base de cartes. Un jet est effectué en cas de besoin. Pour le poker, on se reportera à la section 4.2.

### 6.12.4 Jeux de casino

Le score de départ de la compétence *Jeux de casino* est de 20.

[Texte à établir...]

### 6.12.5 Jeux de dés

Le score de départ de la compétence *Jeux de dés* est de 40.

[Texte à établir...]

### 6.12.6 Manipulation des cartes

Le score de départ de la compétence *Manipulation des cartes* est zéro.

Cette compétence reflète l'habileté du personnage à manier les cartes à jouer. Cette compétence peut être utilisée dans deux buts :

- impressionner ses adversaires ;
- tricher.

Dans le premier cas de figure, on interprète le résultat du jet de dés de la manière suivante (le M.J. peut être amené à apporter un bémol à ce qui suit selon les antécédents et la réputation du personnage — on ne se moque pas d'un tueur) :

- échec catastrophique : les cartes échappent des mains de l'artiste et se répandent dans tout le saloon à l'hilarité générale ;
- échec critique : le jeu s'éparpille sur la table, provoquant moqueries et colibets de la part des autres joueurs ;
- échec normal : le personnage n'a pas l'air très adroit ; indifférence générale ;
- réussite normale : le personnage manipule les cartes avec adresse ; indifférence générale néanmoins ;
- réussite critique : le personnage fait une très belle démonstration : +10 % à un éventuel jet de *bluff* ;
- réussite extraordinaire : le personnage fait une superbe démonstration : +25 % à un éventuel jet de *bluff*.

Quand on triche, les choses peuvent se révéler plus délicates (résolution heure par heure ou globale) :

- échec catastrophique : le personnage a été tellement maladroit que tout le monde l'a vu tricher : à vos flingues ;
- échec critique : raté : on considère que le jet de chance du personnage (§4.2.2) est automatiquement un échec critique ; qui plus est, tous les autres joueurs ont droit à un jet d'observation pour remarquer la tricherie ;

- échec normal : la manipulation a échoué ; chaque personnage qui aurait de bonnes raisons de soupçonner le tricheur a droit à un jet d'observation difficile pour remarquer quelque chose ;
- réussite normale : on considère que le jet de chance du personnage est une réussite normale (ou que le jet de chance d'un autre joueur est un échec normal) ;
- réussite critique : on considère que le jet de chance du personnage est une réussite critique (ou que le jet de chance d'un autre joueur est un échec critique) ;
- réussite extraordinaire : on considère que le jet de chance du personnage est une réussite extraordinaire (ou que le jet de chance d'un autre joueur est un échec catastrophique).

Dans la gestion donne par donne, pour tricher en manipulant les cartes, il faut bien entendu être le donneur.

### 6.12.7 Marquage des cartes

Le score de départ de la compétence *Marquage des cartes* est zéro.

Cette compétence permet deux choses :

- appliquer un subtil marquage à un jeu neuf ;
- lire ce même marquage pendant la partie.

Pour le marquage, on interprète le résultat du jet de compétence comme suit :

- échec catastrophique : complètement raté : le jeu de cartes peut passer à la poubelle ;
- échec critique : le marquage est complètement raté et sa lecture pendant la partie est très difficile (−50 %) ; qui plus est, les autres joueurs ont droit à un jet difficile en *observation* ou un jet facile en *marquage des cartes* pour repérer celui-ci ;
- échec normal : le marquage est mal fichu : sa lecture pendant la partie est difficile (−25 %) et un autre personnage possédant une compétence en *marquage des cartes* a droit à un jet pour détecter la tricherie ;
- réussite normale : rien de spécial ;
- réussite critique ou réussite extraordinaire : parfait marquage : le jet de lecture pendant la partie est facile (+25 %).

Un personnage qui dispose de la compétence *marquage des cartes* qui examine un jeu marqué par un autre personnage doit réussir un jet de compétence dont la qualité de réussite doit être au moins équivalente à celle qui a présidé au marquage.

On interprète le jet de lecture pendant la partie de la manière suivante :

- échec catastrophique : le personnage a la berlue, on considère que son jet de compétence en *jeux de cartes* est automatiquement un échec critique ;
- échec critique : erreur de lecture : le jet en *jeux de cartes* est pénalisé de 25 % ;
- échec normal : le personnage n'arrive pas à lire les marques ; il doit se fier à sa compétence en *jeux de cartes* ;
- réussite normale : le personnage obtient des informations précieuses : +25 % au jet en *jeux de cartes* ;
- réussite critique : le personnage obtient des informations très précieuses : +50 % au jet en *jeux de cartes* ;
- réussite extraordinaire : le marquage révèle des informations fondamentales : on considère que le jet en *jeux de cartes* est automatiquement une réussite extraordinaire.

## 6.13 Compétences de larrons et saltimbanques

[Texte à établir...]

### 6.13.1 Beuverie

Le score de départ de la compétence *Beuverie* est zéro.

Avant toute chose on se référera aux règles sur l'alcool et ses effets (§4.1).

La compétence beuverie permet à celui qui l'emploie de faire boire un ou plusieurs personnages alors que lui-même, tout en ayant l'air de consommer abondamment, absorbe beaucoup moins de liquide.

On interprète le résultat du jet de dés comme suit :

- échec catastrophique : le personnage, pris à son propre jeu, se trouve aussi enivré que ces compagnons ; d'autre part, il laissera probablement échapper une information qu'il aurait mieux fait de garder pour lui ;
- échec critique : le personnage boit effectivement moins que les autres et ça se remarque : la réaction de ses compagnons est laissée à l'appréciation du M.J. ;
- échec normal : le personnage échoue dans sa tentative pour saouler ses « camarades » ; il a le choix entre abandonner les lieux ou boire autant qu'eux ;
- réussite normale : pour chaque deux unités que les autres absorbent, le personnage n'en avale qu'une ;
- réussite critique : pour chaque trois unités que les autres absorbent, le personnage n'en avale qu'une ;
- réussite extraordinaire : pour chaque quatre unités que les autres absorbent, le personnage n'en avale qu'une.

Si un autre buveur a une compétence non nulle en *beuverie*, il a droit à un jet de compétence pour remarquer ce que l'autre personnage est en train de faire. La qualité de réussite de ce jet de détection (§2.2.2) doit être supérieure à celle de l'autre jet.

### 6.13.2 Connaissance de la rue

Le score de départ de la compétence *Connaissance de la rue* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.3 Connaissance des receleurs

Le score de départ de la compétence *Connaissance des receleurs* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.4 Contrefaçon

Le score de départ de la compétence *Contrefaçon* est zéro.

Cette compétence permet au personnage d'imiter un document officiel. Le jet est de difficulté normale si le personnage dispose d'un modèle. Le jet est difficile si le personnage a déjà vu un tel document, mais n'a pas de modèle sous les yeux. Le jet est très difficile si le personnage n'a

jamais vu un tel document. Dans ce dernier cas, toute personne qui a déjà vu un tel document à qui on présente le faux a droit à un jet d'intelligence facile pour saisir la supercherie (comme tout jet de détection — cf. 2.2.2 — la qualité de réussite de ce dernier doit être supérieure à celle du jet en *contrefaçon*).

Certains documents manuscrits sont particulièrement facile à imiter, en partant du principe qu'il n'est pas nécessaire d'imiter l'écriture d'un individu particulier, comme une reconnaissance de dettes ou un petit message. Dans ce cas, le jet de *contrefaçon* est facile. S'il faut imiter l'écriture de quelqu'un on applique les règles du paragraphe précédent sur l'existence ou l'absence d'un modèle.

On interprète ainsi la qualité de réussite du jet en *contrefaçon* :

- échec catastrophique : c'est vraiment raté et ça se voit ; quelqu'un à qui on présente un tel document a droit à un jet d'intelligence très facile pour s'apercevoir de la supercherie ;
- échec critique : vraiment pas terrible ; quelqu'un à qui on présente un tel document a droit à un jet d'intelligence facile pour s'apercevoir de la supercherie ;
- échec normal : raté (plus ou moins) ; quelqu'un à qui on présente un tel document a droit à un jet d'intelligence pour s'apercevoir de la supercherie ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : c'est réussi ; la personne à qui on présente un tel document n'a droit à un jet d'intelligence qui si elle a de bonnes raisons de se méfier de quelque chose ; d'autre part, la qualité de réussite de ce jet doit être supérieure à celle du jet en *contrefaçon* (ce qui signifie qu'une réussite extraordinaire n'est pas détectable).

Le personnage peut faire une nouvelle tentative après un échec, mais en cas d'échec catastrophique ou d'échec critique avec un malus de  $-25\%$ . En cas de nouvel échec catastrophique ou critique, cela signifie que le personnage sera incapable de réaliser un tel document tant que sa compétence n'aura pas augmenté.

### 6.13.5 Crochetage

Le score de départ de la compétence *Crochetage* est :

$$\frac{\text{INT} + \text{AGI}}{2}$$

La compétence *crochetage* permet, à l'aide des outils adéquats (sans instruments, on ne crochète rien !) de forcer diverses serrures et cadenas. La difficulté du jet variera en fonction de la complexité du verrou à forcer (à la discrétion du M.J.).

Le M.J. estime le temps nécessaire pour forcer une serrure.

On interprète ainsi les différentes qualités de réussite du jet en *crochetage* :

- échec catastrophique : bravo, la serrure est complètement bousillée et la situation est irrécupérable ;
- échec critique : le personnage n'est pas assez qualifié pour forcer cette serrure ; il ne peut pas réessayer tant que sa compétence n'a pas augmenté ; s'il fait néanmoins une nouvelle tentative, il doit réussir un jet de chance facile pour ne pas bousiller le mécanisme ;
- échec normal : raté ; le personnage peut refaire une nouvelle tentative avec un malus de  $-25\%$  (cumulatif) ; ce nouvel essai prendra deux fois plus de temps que le précédant ;

- réussite normale : la serrure est forcée ;
- réussite critique : la serrure est forcée en deux fois moins de temps que prévu ;
- réussite extraordinaire : la serrure est forcée en trois fois moins de temps que prévu ; d'autre part, il est possible de la refermer sans laisser de traces d'effraction.

### 6.13.6 Déguisement

Le score de départ de la compétence *Déguisement* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.7 Déguisement pour autrui

Le score de départ de la compétence *Déguisement pour autrui* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.8 Désamorçage de pièges

Le score de départ de la compétence *Désamorçage de pièges* est zéro.

Cette compétence ne permet pas de désamorcer les chausse-trapes dont le mécanisme implique des explosifs. Il faut disposer de la compétence en explosifs (§6.10.2) pour ce faire.

Certains pièges peuvent être plus difficiles à désamorcer que d'autres. Un échec catastrophique ou critique a en général pour effet de déclencher le piège.

### 6.13.9 Détection des objets cachés

Le score de départ de la compétence *Détection des objets cachés* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.10 Détection des pièges

Le score de départ de la compétence *Détection des pièges* est zéro.

Cette compétence permet de repérer les pièges (mécaniques ou autres) disposés sur le chemin des personnages. Il est ensuite possible de contourner le danger. Le désamorçage des pièges relève d'une autre compétence (§6.13.8).

Certains pièges peuvent être plus difficiles à détecter que d'autres.

### 6.13.11 Détection des portes cachées

Le score de départ de la compétence *Détection des portes cachées* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.13.12 Dissimulation d'un objet

Le score de départ de la compétence *Dissimulation d'un objet* est :

$$\frac{jINT}{2}$$

[Texte à établir...]

### 6.13.13 Dissimulation d'un objet sur soi

Le score de départ de la compétence *Dissimulation d'un objet sur soi* est :

$$INT$$

[Texte à établir...]

### 6.13.14 Dissimulation dans l'ombre

Le score de départ de la compétence *Dissimulation dans l'ombre* est :

$$\frac{INT + AGI}{2}$$

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à se dissimuler dans l'obscurité propice. Le niveau de difficulté du jet peut varier selon les circonstances, à l'appréciation du M.J.

On interprète ainsi le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : toute personne dans les environs a droit à un jet d'*observation* très facile pour repérer le maladroit ;
- échec critique : tout personnage passant dans les environs a droit à un jet d'*observation* facile pour repérer le maladroit ;
- échec normal : quiconque passe dans les environs a droit à un jet d'*observation* pour repérer le personnage ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage est bien caché ; un autre personnage a droit à un jet d'*observation* pour le repérer s'il a une bonne raison de soupçonner quelque chose (le fait d'être une sentinelle attentive est parfois une raison suffisante) ; la qualité de réussite du jet en *observation* doit être supérieure à celle du jet en *dissimulation dans l'ombre* (ce qui signifie qu'en cas de réussite extraordinaire, le personnage est indétectable).

### 6.13.15 Escalade

Le score de départ de la compétence *Escalade* est :

$$\frac{jAGI}{2}$$

Cette compétence permet d'évaluer l'aptitude du personnage à grimper à gauche et à droite. La difficulté du jet dépend de la surface escaladée :

- complètement lisse : impossible ;
- très peu de prises (mur de briques) : très difficile ;
- peu de prises (mur de pierres) : difficile ;
- nombre de prises « normal » (falaise, rochers, etc.) : jet normal ;
- beaucoup de prises et d'endroits où s'accrocher (arbre, poutres et balcons, etc.) : jet facile ;
- jeu d'enfant : très facile.

On effectue un jet par tranche de trois mètres à grimper.

Le résultat du jet de dés est interprété comme suit :

- échec catastrophique : le personnage se casse la figure ; il n'a pas droit à un jet de *saut* pour essayer d'amortir sa chute ;
- échec critique : le personnage se casse la figure ; il a droit à un jet de *saut* pour essayer d'amortir sa chute ;
- échec normal : le personnage est coincé ; il peut redescendre (jet(s) nécessaire(s) s'il a plus de trois mètres à parcourir) et tenter un autre chemin (si disponible, à la discrétion du M.J.) ; autrement, le personnage peut insister, mais avec une pénalité (cumulative) de -25 % au prochain jet de dés ;
- réussite normale : le personnage parcourt trois mètres de montée ;
- réussite critique : le personnage parcourt six mètres de montée ;
- réussite extraordinaire : le personnage vole au sommet de l'obstacle.

#### 6.13.16 Funambulisme

Le score de départ de la compétence *Funambulisme* est zéro.

[Texte à établir...]

#### 6.13.17 Jonglerie

Le score de départ de la compétence *Jonglerie* est zéro.

[Texte à établir...]

#### 6.13.18 Lecture sur les lèvres

Le score de départ de la compétence *Lecture sur les lèvres* est zéro.

[Texte à établir...]

#### 6.13.19 Mouvement silencieux

Le score de départ de la compétence *Mouvement silencieux* est :

$$\frac{jAGI}{2}$$

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à se déplacer en faisant le moins de bruit possible. Le niveau de difficulté du jet peut varier selon les circonstances, à l'appréciation du M.J.

On interprète ainsi le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : tout personnage présent dans les environs a droit à un jet d'*écoute* très facile pour repérer le maladroit ;
- échec critique : tout personnage présent dans les environs a droit à un jet d'*écoute* facile pour repérer le maladroit ;
- échec normal : quiconque est présent dans les environs a droit à un jet d'*écoute* pour repérer le personnage ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage n'a pas fait de bruit ; un autre personnage a droit à un jet d'*écoute* pour le repérer s'il a une bonne raison de soupçonner quelque chose (le fait d'être une sentinelle attentive est parfois une raison suffisante) ; la qualité de réussite du jet en *écoute* doit être supérieure à celle du jet en *mouvement silencieux* (ce qui signifie qu'en cas de réussite extraordinaire, le personnage est indétectable).

### 6.13.20 Passe-passe

Le score de départ de la compétence *Passe-passe* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.13.21 Pickpocket

Le score de départ de la compétence *Pickpocket* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.13.22 Saut

Le score de départ de la compétence *Saut* est :

$$(AGI + FOR) \times 2$$

La compétence *saut* permet deux choses :

- réussir d'acrobatiques sauts en longueur ;
- réduire les effets d'une chute plus ou moins malencontreuse.

Dans le premier cas, la compétence est utilisée *en situation de stress* (dans tous les autres cas, le personnage a clairement le temps de préparer son saut, voire de trouver un itinéraire qui ne demande aucune acrobatie). Sans élan, un personnage peut effectuer un saut d'un mètre plus 25 cm par point de son modificateur de force ou d'agilité (à choix pour le joueur). Avec élan, le personnage peut effectuer un saut de deux mètres plus 50 cm par point de son modificateur de force ou d'agilité (à choix pour le joueur). Si le personnage veut sauter plus loin que ça, la difficulté du jet augmente d'un cran par tranche de 25 cm pour un saut sans élan ou par tranche de 50 cm pour un saut avec élan. Le joueur peut aussi décider de compter sur une bonne qualité de réussite (mais si celle-ci n'est pas atteinte, le saut du personnage était trop court...). Si la distance à sauter est inférieure ou égale à la moitié de la distance maximale que le personnage peut sauter, le jet est facile.

L'interprétation du jet est la suivante :

- échec catastrophique ou échec critique : complètement raté, le personnage plonge droit dans le vide ou sur l’obstacle qu’il voulait éviter ;
- échec normal : c’est raté : les conséquences de l’échec sont laissées à l’appréciation du M.J. selon la situation ; si le personnage sautait par dessus le vide, il a droit à un jet d’agilité pour s’accrocher au bord de l’autre côté du vide, jet d’agilité qui devra être suivi d’un jet de force pour se hisser à bon port ;
- réussite normale : rien de spécial ;
- réussite critique : le personnage a parcouru 25 cm (saut sans élan) ou 50 cm (saut avec élan) supplémentaires ;
- réussite extraordinaire : le personnage a parcouru 50 cm (saut sans élan) ou un mètre (saut avec élan) supplémentaires.

Un jet de *saut* peut également être utilisé pour diminuer la gravité d’une chute (§4.3). Voici l’interprétation du résultat du jet :

- échec catastrophique : le personnage a vraiment perdu l’équilibre, la violence de la chute est augmentée de trois points et une localisation supplémentaire est touchée (si elles ne le sont déjà pas toutes) ;
- échec critique : la violence de la chute est augmentée d’un point ;
- échec normal : la chute fait mal, comme prévu ;
- réussite normale : la violence de la chute est diminuée de deux points ;
- réussite critique : la violence de la chute est diminuée de trois points ;
- réussite extraordinaire : la violence de la chute est divisée par deux ou diminuée de cinq points (on choisit l’option la plus avantageuse).

### 6.13.23 Ventriloquie

Le score de départ de la compétence *Ventriloquie* est zéro.

[Texte à établir...]

## 6.14 Compétences de communication

Cette section décrit les compétences de communication. Elles sont utilisées pour régler rapidement certaines interactions entre les personnages-joueurs et certains P.N.J., lorsque le M.J. ne souhaite pas les théâtraliser.

D’autre part, un joueur peut à tout moment avoir recours à un jet de compétence s’il ne se sent pas le cœur d’incarner son personnage au discours direct. Il devra néanmoins fournir au M.J., en quelques mots, les bases de son argumentation : selon celles-ci le M.J. peut décider de modifier le niveau de difficulté du jet de compétence. Le M.J. devra également tenir compte d’un éventuel jet en *psychologie* ou en intelligence octroyé au P.N.J.

Finalement, on évitera au maximum l’usage de ces compétences pour régler les interactions entre personnages-joueurs : il est préférable de laisser toute décision sur la manière dont s’entendent les personnages d’un groupe entièrement au libre arbitre des joueurs.

Une dernière remarque : ces compétences existent et la plupart des joueurs investissent des points dans celles-ci. Il serait malhonnête de ne jamais y recourir sous prétexte de favoriser le

*roleplay* : cette façon d'arbitrer favorise certains joueurs au détriment des autres. Tout le monde trouve normal qu'un joueur freluquet puisse incarner un personnage à la force herculéenne. De même, il est parfaitement possible de permettre à un joueur timide d'incarner un personnage charismatique : c'est peut-être un peu plus délicat, mais c'est possible...

### 6.14.1 Art de la présentation

Le score de départ de la compétence *Art de la présentation* est :

$$2 \times \text{CHR}$$

L'*art de la présentation* consiste à se vêtir adéquatement aux circonstances. Une réussite dans la compétence permet généralement au personnage d'espérer un bonus dans ses autres compétences de communication.

Si le personnage a déjà affronté le même auditoire dans les mêmes circonstances et qu'il a, à cette occasion, réussi un jet en *art de la présentation*, il dispose d'un bonus de +25 % (jet facile) pour sa prochaine tentative.

Un personnage peut connaître la tenue qui convient à une occasion, mais ne pas disposer des moyens financiers nécessaires à l'obtenir. Dans ce cas, le jet est difficile, ou très difficile, à la discrétion du M.J. (Dans certains cas, une mise modeste et digne — accompagnée d'un score adéquat en charisme — peut faire plus qu'une mise sophistiquée.)

L'utilisation de cette compétence suppose une occasion particulière (réception, ouverture d'un nouveau salon, bal, etc.) et un temps de préparation raisonnable entre quelques heures et une journée.

Le résultat d'un jet en *art de la présentation* est interprété comme suit :

- échec catastrophique : mise totalement inappropriée à la situation, tous les jets dans les compétences de communication sont pénalisés de –50 % (si le personnage a de la chance — jet difficile ou à la discrétion du M.J., un ami peut l'intercepter en chemin pour lui signaler le problème) ;
- échec critique : mise pas du tout appropriée à la situation, tous les jets dans les compétences de communication sont pénalisés de –25 % (si le personnage a de la chance — jet difficile ou à la discrétion du M.J., un ami peut l'intercepter en chemin pour lui signaler le problème) ;
- échec normal : rien de spécial ; ce n'est pas l'habit qui va venir en aide au personnage ;
- réussite normale : on voit que le personnage a fait un effort ; il reçoit un bonus de +10 % à tous ses jets dans les compétences de communication ;
- réussite critique : la mise du personnage s'accorde parfaitement aux circonstances : il reçoit un bonus de +25 % à tous ses jets dans les compétences de communication ;
- réussite extraordinaire : la mise du personnage est extraordinaire : il reçoit un bonus de +50 % à tous ses jets dans les compétences de communication.

Le M.J. se souviendra également qu'une mise trop flamboyante, ou le fait d'être le clou de la soirée, peut attirer quelques inimités.

### 6.14.2 Baratin

Le score de départ de la compétence *Baratin* est :

CHR

La compétence en *baratin* peut permettre à un personnage d'accomplir une action sous le regard médusé d'une autre personne qu'il abreuve d'explications rapides et contradictoires. (Tout le monde a déjà vu un film avec Eddy Murphy, non ?) Si le personnage est connu comme un baratineur ou que la victime a une raison particulière d'être sur ses gardes (s'il s'agit d'une sentinelle par exemple), elle a droit à un jet d'intelligence pour désamorcer la tentative. On arbitrera cela comme une détection (§2.2.2). Dans tous les cas, cinq minutes après le passage du baratineur, la victime a droit à un jet d'intelligence pour réaliser qu'elle s'est fait avoir.

On interprète ainsi le résultat du jet en *baratin* :

- échec catastrophique : le baratin est immédiatement perçu comme tel ; les conséquences de ceci varieront selon la situation (l'interprétation en est laissée au M.J.) ;
- échec critique : le personnage ne convainc pas : l'action envisagée ne peut pas être accomplie ; d'autre part, la victime a droit à un jet facile en intelligence pour s'apercevoir qu'on a essayé de la baratiner ;
- échec normal : le personnage ne convainc pas : l'action envisagée ne peut pas être accomplie ; d'autre part, la victime a droit à un jet en intelligence pour s'apercevoir qu'on a essayé de la baratiner ;
- réussite normale : le personnage peut accomplir l'action désirée ;
- réussite critique : le personnage peut accomplir l'action désirée ; d'autre part, la victime n'effectuera son jet d'intelligence qu'après un quart d'heure ;
- réussite extraordinaire : le personnage peut accomplir l'action désirée ; d'autre part, la victime n'effectuera un jet d'intelligence difficile qu'après une demi-heure.

### 6.14.3 Connaissance et utilisation de la rumeur

Le score de départ de la compétence *Connaissance et utilisation de la rumeur* est zéro.

Cette compétence permet deux choses :

- prendre discrètement la température d'une ville ou d'un saloon et apprendre les histoires qui circulent ;
- répandre discrètement une rumeur, en la laissant tomber par inadvertance dans les oreilles qu'il faut (généralement aussi au fond d'un saloon).

Dans le premier cas, on interprète comme suit le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : le personnage est repéré : on le trouve trop curieux et il est clairement à la recherche d'informations ; ce qui se passe ensuite est laissé à l'appréciation du M.J. ;
- échec critique : le personnage a attiré l'attention d'une ou deux personnes par ses questions ; d'autre part, s'il a entendu une histoire, il l'a mal comprise ;
- échec normal : le personnage n'apprend rien d'intéressant ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage obtient des informations sur ce qui l'intéresse, dans la mesure où elles sont disponibles, et selon le degré de réussite de son jet.

Dans le second cas, l'interprétation du jet de compétence est la suivante :

- échec catastrophique : le personnage est pris la main dans le sac en train de raconter des bobards ; adienne que pourra ;
- échec critique : la sauce ne prend pas ; d'autre part, le personnage recevra la visite, quelques jours plus tard, d'une ou plusieurs personnes concernées par ce qu'il a raconté (dans la mesure du vraisemblable, à la discrétion du M.J.) ;
- échec normal : aucun résultat ; le personnage peut faire une nouvelle tentative avec un modificateur cumulatif de  $-25\%$  ;
- réussite normale : l'information se répand petit à petit dans les tavernes ;
- réussite critique : l'information se répand dans les tavernes avant d'être sur toutes les lèvres de la région ;
- réussite extraordinaire : la rumeur se répand comme une traînée de poudre jusque dans les gazettes des grandes villes.

#### 6.14.4 Éloquence

Le score de départ de la compétence *Éloquence* est :

$$2 \times \text{CHR}$$

La compétence *éloquence* permet au personnage de convaincre une personne ou un groupe d'agir selon une certaine logique. Le personnage éloquent fait appel « aux tripes » de ses interlocuteurs : il tente de les émouvoir par la pitié, la colère, la peur ou tout autre sentiment. Il fera appel au courage, au sens du devoir, etc., de son auditoire pour défendre la grandeur de la nation (de la région, de la ville, du saloon local, etc.) ou toute autre fadaise susceptible de servir ses intérêts.

Un personnage qui a déjà souffert des talents du beau-parleur ou qui a des raisons particulières de se méfier (à la discrétion du M.J.) a droit à un jet d'intelligence pour échapper au charme de l'orateur. De même, tout personnage dans l'auditoire dont la compétence en *éloquence* est supérieure de 30 % ou plus à celle de l'orateur a droit à un jet en *éloquence* pour comprendre ce qui se passe. Dans les deux cas, on considère qu'il s'agit d'un jet de détection (§2.2.2).

Suivant la situation, le M.J. décide du degré de difficulté du jet en *éloquence*. Le jet reçoit un bonus de +25 % (jet facile) si le personnage a déjà fait usage d'*éloquence* avec succès sur l'auditoire en question et si les membres de celui-ci ne s'en sont pas mordus les doigts (si c'est le cas, le modificateur sera plutôt de  $-25\%$ ).

On interprète ainsi le résultat d'un jet :

- échec catastrophique : le personnage s'est complètement planté et il obtient l'exact effet inverse de ce qu'il espérait ; si le but de sa diatribe était de faire lyncher quelqu'un, c'est lui qu'on tentera de pendre ;
- échec critique : les gens sont furieux, sifflets et colibets pleuvent ; selon les circonstances, le M.J. estimera si les choses vont mal tourner ou pas (le goudron et les plumes ?) ;
- échec normal : le speech du personnage atterrit dans la plus grande indifférence ;
- réussite normale : le personnage a été relativement convaincant : la plupart des gens présents adhèrent à sa thèse (du moins jusqu'à la fin de la journée, ou jusqu'au lendemain matin si le discours a été prononcé le soir) ; il faut maintenant tirer avantage de ces bonnes dispositions ;

- réussite critique : le personnage a été émouvant et convaincant : les gens sont extrêmement favorables à l’orateur et disposés à entreprendre toute action immédiate allant dans son sens et pouvant être réglée en une heure ou moins (ou que l’auditoire croit pouvoir être réglée en une heure ou moins) ; ces dispositions favorables perdureront pendant deux jours, sauf incident ;
- réussite extraordinaire : le personnage s’est montré de la trempe d’un Péricles ou d’un Demosthène : les gens présents sont prêts à entreprendre tout ce qui leur est suggéré, y compris partir en guerre ; ces bonnes dispositions durent au moins une semaine (sauf incident grave) et tout nouveau discours par le même orateur reçoit un bonus de +50 % au jet d’*éloquence*.

### 6.14.5 Érudition biblique

Le score de départ de la compétence *Érudition biblique* est de 10.

La compétence *érudition biblique* permet au personnage d’extraire de la Bible (Ancien et Nouveau Testament confondus) une citation adaptée à la situation.

On interprète ainsi le résultat d’un jet de compétence :

- échec catastrophique : le personnage s’est complètement planté et sort une énormité ; tous les personnages présents ont droit à un jet très facile en *érudition biblique* pour s’en apercevoir ; selon la piété des gens présents, tout usage, par la suite, par le même personnage d’une compétence de communication sera sanctionnée par un malus de –25 % ou –50 % ;
- échec critique : le personnage se trompe lourdement et profère une grosse bêtise ; les gens présents ont droit à un jet facile en *érudition biblique* pour s’en apercevoir ; si la citation précède ou accompagne l’utilisation d’une autre compétence de communication, le jet de celle-ci est pénalisé de –25 % (si les personnes présentes considèrent l’erreur du personnage comme grave) ;
- échec normal : le personnage ne parvient pas à penser à quelque chose qui puisse s’appliquer à la situation actuelle ;
- réussite normale : le personnage cite un verset ou un passage adéquat ;
- réussite critique : le personnage expose quelques vérités bibliques qui s’accordent bien avec le problème dont il est question ; à moins qu’il n’ait affaire à un aréopage de mécréants, son prochain jet dans une compétence de communication sera nanti d’un bonus de +10 % ;
- réussite extraordinaire : le personnage parvient à magnifiquement lier la situation présente à un passage des écritures ; sauf s’il a affaire à de crasses mécréants, son prochain jet dans une compétence de communication recevra un bonus de +25 % (ou au moins de +10 % avec un public difficile).

### 6.14.6 Persuasion

Le score de départ de la compétence *Persuasion* est :

$$2 \times \text{CHR}$$

La compétence *persuasion* permet au personnage de faire passer son point de vue en se basant sur une analyse froide et rigoureuse des faits. Le jet dans la compétence révèle l’aptitude du personnage à construire une argumentation cohérente et convaincante. Les faits peuvent être faux —

le personnage peut mentir — mais les déductions qui en découlent sont elles basées sur la logique et non sur l'émotion, contrairement à ce qui relève de l'éloquence (§6.14.4).

Le succès dans cette compétence indique que l'auditoire est convaincu du bien fondé de l'opinion de l'orateur, mais cela ne signifie pas forcément qu'il va admettre que celui-ci a raison si c'est contraire à ses intérêts. Cela ne signifie pas non plus que quiconque soit près à entreprendre quelque action que ce soit en faveur du personnage. Mais après la *persuasion* peut venir l'*éloquence*.

On interprète ainsi le résultat d'un jet en *persuasion* :

- échec catastrophique : le personnage s'est complètement emmelé les pinces et l'auditoire a saisi exactement le contraire de ce qu'il espérait ; les conséquences de ceci sont laissées à l'appréciation du M.J. ;
- échec critique : personne ne comprend à ce que le personnage raconte ; les gens s'en vont fâchés ou lassés (toute tentative de persuasion envers le même auditoire se trouvera pénalisée de -25 %, à moins d'un changement de situation) ;
- échec normal : le public comprend les arguments de l'orateur, mais il n'arrive pas vraiment à faire partager son point de vue ; c'est un échec ;
- réussite normale : l'auditoire a compris la démonstration ; les gens réagiront cependant selon leur intérêt ;
- réussite critique : la démonstration est époustouflante et imparable ; les gens sont convaincus et ceux qui préféreraient penser autrement sont embarrassés ; si le personnage décide de faire maintenant usage de la compétence *éloquence*, il le fera avec un bonus de +25 % ;
- réussite extraordinaire : la démonstration est époustouflante, imparable et menée tambour battant ; il est pratiquement impossible de trouver des arguments pour s'y opposer, même en étant d'une mauvaise fois absolue (il y a toujours le revolver...) ; si le personnage décide de faire maintenant usage de la compétence *éloquence*, il le fera avec un bonus de +50 %.

### 6.14.7 Psychologie

Le score de départ de la compétence *Psychologie* est :

INT

La compétence *psychologie* permet de déterminer l'état d'esprit et/ou les intentions d'un personnage. Le jet en psychologie est demandé par le joueur. Le personnage doit en principe prendre langue avec la personne dont il espère découvrir les intentions. De manière générale, il est inutile de faire un jet en *psychologie* pour établir les intentions d'un personnage qui dégainé son colt...

Le résultat de jets dans d'autres compétences de communication n'a aucun effet sur celle-ci (l'*érudition biblique* n'aide pas beaucoup ici). Le degré de difficulté du jet dépend du degré de familiarité des personnages impliqués. Ceci est laissé à l'appréciation du M.J., à partir des quelques indications grossières ci-après :

- parfait inconnu, vu pour la première fois : jet très difficile ;
- étranger dont les faits, gestes ou paroles sont plus ou moins connus : jet difficile ;
- personne connue, mais qui n'est pas un proche : jet normal ;
- personne bien connue (ami, convoyeur du même troupeau, ennemi préféré, etc.) : jet facile ;
- personne intime (conjoint, frère ou sœur, père ou mère, ami d'enfance, etc.) : jet très facile.

On interprète ainsi le résultat du jet de dés (le jet de dés est effectué par le M.J. qui communique au joueur ce que son personnage pense être les intentions de l'individu considéré) :

- échec catastrophique : le personnage comprend tout de travers et attribue à son interlocuteur des intentions totalement opposées à ce qu'elles sont réellement ;
- échec critique : le personnage se trompe gravement sur les intentions de son interlocuteur, à l'appréciation du M.J. ;
- échec normal : le personnage n'arrive pas à déterminer les intentions de son interlocuteur ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage devine les intentions de l'autre personne avec un degré de précision qui dépend de la qualité de réussite du jet.

### 6.14.8 Séduction

Le score de départ de la compétence *Séduction* est :

$$\text{APP} + \text{CHR}$$

La compétence *séduction* reflète l'aptitude du personnage à attirer l'attention et/ou le désir des membres du sexe opposé (ou parfois du même sexe). Le M.J. est encouragé à appliquer les modificateurs qu'il juge adéquats au jet de dés (selon l'âge, le rang social, l'apparence, etc.) du personnage.

La séduction est un acte volontaire et on effectuera pas de jets à l'insu du joueur pour savoir si son personnage attire ou non l'attention. (Si nécessaire, il y a le charisme ou l'apparence pour ça.)

On interprétera ainsi le résultat du jet de dés :

- échec catastrophique : non seulement la cible n'est pas intéressée, mais elle éprouve une profonde aversion pour les avances du personnage ; une situation qui restera à jamais identique, à moins d'événements extraordinaires ;
- échec critique : pas de succès et en plus la cible est fâchée ou exaspérée ; toute nouvelle tentative dans le même mois est pénalisée de  $-50\%$  ;
- échec normal : la cible n'est pas intéressée : toute nouvelle tentative dans le même mois est pénalisée de  $-25\%$  ;
- réussite normale : le personnage a attiré l'attention de l'autre qui sera bien disposé à son égard s'il se montre courtois (quelques jets en *psychologie* peut-être) ;
- réussite critique : le personnage a vraiment tapé dans l'œil de l'autre personne ; celle-ci recherchera sa présence le plus possible et tentera peut-être aussi un peu de *séduction* ;
- réussite extraordinaire : l'autre personne est tombée raide amoureuse du personnage ; le M.J. s'amuse comme il l'entend.

## 6.15 Compétences de survie

Les compétences présentées dans cette section indiquent l'aptitude du personnage à survivre dans des milieux hostiles *alors qu'il ne dispose d'aucune ressource*. S'il dispose d'un minimum de ressources : un peu d'eau et de nourriture, quelques cartouches, il dispose d'un bonus de  $+25\%$  à son premier jet de dés.

On effectue un jet par semaine. Dès qu'un jet a été réussi, le personnage reçoit un bonus de +25 % aux jets des semaines suivantes.

On interprète comme suit un jet de survie :

- échec catastrophique : le personnage n'a pas eu de chance : il meurt d'épuisement ;
- échec critique : le personnage n'a pas eu de chance : il mourra en 1d6 jours à moins qu'il ne reçoive de l'aide (un jet de chance difficile chaque jour) ;
- échec normal : le personnage est épuisé ; s'il bénéficiait d'un bonus à ses jets de survie, celui-ci est perdu ; s'il n'en bénéficiait pas, son prochain jet de survie est effectué à -25 % (non cumulatifs) ;
- réussite normale : le personnage ne s'en tire pas trop mal ; s'il souffrait d'un malus à ses jets de dés celui-ci est supprimé, sinon, il effectuera son prochain jet de dés à +25 % (non cumulatifs) ;
- réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage s'en tire très bien : il effectuera son prochain jet de dés à +25 % (non cumulatifs).

### 6.15.1 Survie dans le désert

Le score de départ de la compétence *Survie dans le désert* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à survivre dans le désert.

### 6.15.2 Survie dans les montagnes

Le score de départ de la compétence *Survie dans les montagnes* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à survivre dans les montagnes.

## 6.16 Compétences de trappeur

[Texte à établir...]

### 6.16.1 Art du nœud

Le score de départ de la compétence *Art du nœud* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.16.2 Bruits d'animaux

Le score de départ de la compétence *Bruits d'animaux* est :

INT

Cette compétence révèle l'aptitude d'un personnage à imiter différents sons émis par le règne animal. Un personnage aura parfois droit à un jet d'intelligence pour reconnaître une imitation s'il a de bonnes raisons de se douter de quelque chose (le fait d'être de garde suffit généralement). Il s'agit d'un jet de détection (§2.2.2). Cet éventuel jet d'intelligence est modifié de la manière suivante :

- si le personnage est essentiellement un citadin : –25 % ;
- si le personnage a les compétences de trappeur comme groupe de compétences favori : +25 %.

On interprète ainsi le jet de compétence :

- échec catastrophique : le personnage s’est complètement planté ; s’il s’agit d’un signal pour ses compagnons, ceux-ci ne le reconnaissent pas et toute personne à proximité a droit à un jet d’intelligence très facile pour comprendre que quelqu’un est en train d’imiter le cri d’un animal ;
- échec critique : très mauvaise imitation ; toute personne à proximité a droit à un jet d’intelligence facile pour comprendre que quelqu’un est en train d’imiter le cri d’un animal ;
- échec normal : pas terrible : toute personne à proximité a droit à un jet d’intelligence pour comprendre que quelqu’un est en train d’imiter le cri d’un animal ;
- réussite normale, réussite critique et réussite extraordinaire : le cri est bon ou excellent selon le niveau de réussite.

Même une imitation parfaite peut provoquer la suspicion si l’animal est mal choisi (i.e., s’il est en principe introuvable dans la contrée). L’interprétation de ce genre de cas est laissée à l’appréciation du M.J.

### 6.16.3 Camouflage

Le score de départ de la compétence *Camouflage* est :

INT

Cette compétence reflète l’aptitude du personnage à se dissimuler, en milieu naturel, et à échapper à l’attention de la faune et des autres hommes. L’utilisation de cette compétence implique de trouver un endroit adéquat et de ne pas être sous le vent. En cas de doute, on peut effectuer un jet de chance si le personnage doit trouver très rapidement un endroit où se camoufler. Le camouflage est efficace tant que le personnage ne bouge pas. Au moindre mouvement, les personnes présentes ont droit à un jet d’observation. Un personnage qui sait que quelqu’un est camouflé dans les environs a droit à un jet d’observation : il s’agit alors d’une tentative de détection (§2.2.2).

On interprète comme suit le résultat de jet en *camouflage* :

- échec catastrophique : le camouflage ne vaut pas tripette ; un humain a droit à un jet d’observation très facile pour repérer le personnage ; un animal le flaire sans aucune peine et détale ;
- échec critique : le camouflage n’est pas au point ; un humain a droit à un jet d’observation facile pour repérer le personnage ; aucun animal ne se laissera abuser par quelque chose d’aussi grossier ;
- échec normal : le camouflage n’est pas terrible ; un humain a droit à un jet d’observation pour repérer le personnage ; un animal sentira la présence de l’homme, même s’il ignore où le trappeur se trouve exactement ; il le saura si ce dernier effectue le moindre mouvement ;
- réussite normale, réussite critique et réussite extraordinaire : le personnage est virtuellement invisible tant qu’on ignore sa présence.

### 6.16.4 Chasse

Le score de départ de la compétence *Chasse* est :

$$\text{INT} + \text{CHC}$$

Cette compétence permet à un personnage d'assurer, pour une journée, la subsistance d'un nombre de personnes égal au dixième de sa compétence en chasse, cela dans un terrain normalement giboyeux qu'il connaît.

On appliquera les modificateurs de la table 6.1 aux jets en *chasse* et à la quantité de viande rapportée. On applique tous les multiplicateurs correspondant à une situation donnée.

TABLE 6.1 – Modificateurs aux jets de chasse

	<i>Modif.</i>	<i>quantité</i>
Terrain inconnu	-25 %	×0.5
Terrain connu	—	—
Terrain très connu	+25 %	×1.5
Terrain désertique	-50 %	×0.2
Terrain aride	-25 %	×0.5
Terrain « normal »	—	—
Terrain giboyeux	+25 %	×1.5
Paradis du chasseur	+50 %	×2

Les quantités indiquées correspondent à une journée de chasse : le personnage peut chasser moins longtemps ou interrompre sa chasse quand il s'estime satisfait. Si le personnage ne chasse pas pour la viande, mais pour les peaux par exemple, on estimera qu'il gagne l'équivalent de \$ 5 par personne « nourrie ».

On interprète comme suit le résultat du jet en *chasse* :

- échec catastrophique : bredouille ; notre chasseur n'a rien attrapé, sinon une blessure à son amour propre ;
- échec critique : très mauvaise chasse ; le chasseur ramène 10 % (×0.1) de ce qu'il aurait normalement dû obtenir ;
- échec normal : mauvaise chasse ; le chasseur ramène 30 % (×0.3) de ce qu'il aurait normalement dû obtenir ;
- réussite normale : le chasseur ramène la quantité standard de viande ou de peaux ;
- réussite critique : le chasseur ramène une fois et demi (×1.5) la quantité standard de viande ou de peaux ;
- réussite extraordinaire : le chasseur ramène deux fois (×2) la quantité standard de viande ou de peaux.

Le chasseur doit prévoir un moyen de transport pour le gibier abattu. S'il en laisse une partie sur place, le M.J. décidera ce qui arrive à ce qui est momentanément abandonné sur place.

Le M.J. peut également utiliser la compétence *chasse* pour déterminer le résultat de toute autre activité de chasse que les personnages pourraient entreprendre.

### 6.16.5 Création de pièges à fauves

Le score de départ de la compétence *Création de pièges à fauves* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.16.6 Éthologie élémentaire

Le score de départ de la compétence *Éthologie élémentaire* est :

INT

Cette compétence permet au personnage de déterminer les intentions d'un animal auquel il est confronté, voire de deviner les motivations de la bête ou les raisons de son comportement actuel.

On interprète ainsi le résultat d'un jet en *éthologie élémentaire* :

- échec catastrophique : l'interprétation est l'exact opposé des intentions ou motivations de l'animal considéré ; les conséquences de cette erreur sont laissées à l'appréciation du M.J. ;
- échec critique : l'interprétation est mauvaise ; les conséquences de cette erreur sont laissées à l'appréciation du M.J. ;
- échec normal : le personnage ne parvient pas à dégager les intentions ou motivations de l'animal ;
- réussite normale : le personnage a une bonne idée des intentions de l'animal et/ou des causes de son comportement ;
- réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage a une idée très précise (et correcte) des intentions de l'animal et/ou des causes de son comportement.

### 6.16.7 Identification des traces d'animaux

Le score de départ de la compétence *Identification des traces d'animaux* est :

INT

Cette compétence indique l'aptitude d'un personnage à reconnaître différentes traces laissées par des animaux et, notamment, à attribuer la bonne empreinte au bon animal. La difficulté du jet variera selon la familiarité du personnage avec le terrain et l'animal considérés, à la discrétion du M.J.

On interprétera un jet en *identification des traces d'animaux* comme suit :

- échec catastrophique : erreur monumentale : le personnage confond des traces de mulet avec celle d'un grizzli ou pire ;
- échec critique ou échec normal : le personnage est incapable d'identifier ces traces ;
- réussite normale ou réussite critique : le personnage identifie sans problème le type d'animal dont il s'agit ;
- réussite extraordinaire : le personnage identifie sans problème le type d'animal dont il s'agit et obtient en plus quelques informations complémentaires.

On fera remarquer que la compétence *identification des traces d'animaux* ne permet que de mettre en correspondance une empreinte avec l'animal qui l'a faite. Suivre ce même animal « à la trace » relève de la compétence *pistage* (§6.16.14).

### 6.16.8 Identification des végétaux comestibles

Le score de départ de la compétence *Identification des végétaux comestibles* est zéro.  
[Texte à établir...]

### 6.16.9 Météorologie

Le score de départ de la compétence *Météorologie* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à prédire le temps qu'il va faire dans les prochaines heures. Le M.J. peut modifier la difficulté du jet comme il l'entend, selon les circonstances. Voici quelques éléments :

- le personnage n'est pas familier avec la région qu'il traverse : –25 % ;
- le personnage est familier avec la région qu'il traverse : +25 % ;
- une tempête, un orage, une tornade, etc., approche et il faudrait être aveugle pour ne pas le remarquer : +50 % ;
- il a fait le même temps la veille, dans les mêmes conditions : +25 % ;
- le personnage essaie de déterminer le temps qu'il fera le lendemain : –25 % ;
- le personnage essaie de déterminer le temps qu'il fera le surlendemain : –50 % ;
- etc.

On interprète comme suit un jet en *météorologie* :

- échec catastrophique : le personnage prévoit exactement l'inverse de ce qui se produit ;
- échec critique : les prévisions du personnage sont très mauvaises ; les conséquences sont laissées à l'appréciation du M.J. ;
- échec normal : le personnage se sent incapable de prédire le temps qu'il fera ;
- réussite normale : le personnage parvient à estimer grossièrement le temps qu'il va faire : aucune mauvaise surprise à l'horizon ;
- réussite critique : le personnage arrive à des prévisions exactes relativement précises (+25 % pour les prévisions du jour suivant) ;
- réussite extraordinaire : le personnage arrive à des prévisions exactes et très précises (+25 % pour les prévisions pendant une semaine).

Le jet de *météorologie* sera effectué en secret par le M.J., s'il est nécessaire que le joueur en ignore la qualité de réussite ou d'échec (par exemple si la décision de s'engager dans la montagne avant la neige en dépend).

### 6.16.10 Natation

Le score de départ de la compétence *Natation* est zéro.

La compétence *natation* représente l'aptitude d'un personnage à traverser une étendue d'eau à la nage. Un personnage dont le niveau de compétence est zéro ignore tout de la natation. Si un tel personnage se retrouve plongé dans de l'eau où il n'a pas son fond, il a droit à un jet d'endurance ou de force (à choix) pour se maintenir à la surface en agitant bras et jambes. On interprète ainsi le résultat de ce jet d'endurance ou de force :

- échec catastrophique ou échec critique : le personnage coule comme une pierre et se noie ;
- échec normal : le personnage parvient vaguement à se maintenir à flot, mais son prochain jet d'endurance ou de force est pénalisé de  $-25\%$  ;
- réussite normale : le personnage se maintient à flot ;
- réussite critique : le personnage se maintient à flot ; toutes les pénalités qu'il subissait éventuellement (cf. échec normal) sont annulées ;
- réussite extraordinaire : le personnage se maintient à flot ; toutes les pénalités qu'il subissait éventuellement (cf. échec normal) sont annulées ; si le personnage est à moins de deux mètres d'une rive, il parvient, avec l'énergie du désespoir, à l'atteindre.

Si la compétence du personnage est inférieure à  $25\%$ , cela signifie que le personnage sait se maintenir à flot, mais pas beaucoup plus. Même une simple traversée demandera un jet de compétence, quoi que très facile. Un tel personnage qui rate un jet de compétence est désemparé et ne peut que faire la planche en attendant de retrouver ses moyens : un jet facile en *natation* chaque minute pour ce faire. En cas d'échec critique ou d'échec catastrophique sur ce jet, le personnage se retrouve dans la situation du personnage dont le niveau de compétence est nul (à ce moment une réussite critique ou mieux au jet de force ou d'endurance lui permet de tester à nouveau sa compétence en natation pour reprendre sa route). Par contre, en cas de réussite extraordinaire, le personnage peut achever son trajet sans autre jet à effectuer.

Un personnage dont la compétence est égale ou supérieure à  $25\%$  n'a pas besoin d'effectuer un jet de compétence pour une simple traversée : le jet est réservé aux occasions spéciales, comme nager à contre-courant, ramener un noyé à terre, secourir quelqu'un qui se noie, nager sans bruit à proximité d'une sentinelle, etc. Le M.J. estimera le degré de difficulté de l'action envisagée. On interprétera ainsi le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : aïe, la grosse crampe, le personnage se retrouve dans la situation du personnage qui ne sait pas nager, mais une réussite critique ou extraordinaire au jet de force ou d'endurance lui permet de récupérer ses moyens ;
- échec critique : grosse crampe et/ou perte de souffle : le personnage se retrouve à faire la planche comme un nageur débutant (cf. ci-dessus) ;
- échec normal : le personnage ne parvient pas à faire ce qu'il voulait (il est dévié par le courant, il ne parvient pas à atteindre la personne qu'il voulait secourir, etc.) ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage atteint son objectif avec le degré de succès correspondant ; le M.J. décide si l'action est entièrement accomplie ou si d'autres jets sont nécessaires.

### 6.16.11 Navigation en rivière

Le score de départ de la compétence *Navigation en rivière* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à faire descendre une rivière à un bateau, un canoë, un radeau ou toute autre embarcation. (Il peut aussi effectuer un jet de compétence pour savoir si telle ou telle embarcation avec tel ou tel équipage ou chargement a une chance d'arriver à bon port.)

Le niveau de difficulté du jet sera fixé par le M.J. selon l'ampleur du courant de la rivière, le nombre de rochers qu'elle contient et la connaissance qu'en a le navigateur.

On interprète comme suit le résultat du jet de *navigation en rivière* :

- échec catastrophique : destruction complète de l'embarcation et de ce qu'elle contient (suivant les circonstances, équipage compris); les détails sont laissés à l'appréciation du M.J. selon la situation;
- échec critique : grave problème : l'embarcation est échouée et endommagée ; les détails sont laissés à l'appréciation du M.J. selon la situation;
- échec normal : le navigateur ne parvient pas à faire ce qu'il veut : passer le cap semble impossible ; le personnage peut insister au moyen d'un nouveau jet à –25 % ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage réussit dans son entreprise avec une facilité plus ou moins éclatante selon le résultat du jet de dés.

(Si on a affaire à une rivière paisible que le personnage parcourt quasi-quotidiennement, aucun jet de compétence n'est nécessaire.)

### 6.16.12 Orientation

Le score de départ de la compétence *Orientation* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à s'orienter dans la nature (à retrouver son chemin, à suivre un chemin qu'on lui a indiqué ou à estimer sa position relativement à un point donné).

On interprétera un jet en *orientation* selon les indications suivantes :

- échec catastrophique : le personnage se plante complètement et va dans la direction exactement opposée à son objectif;
- échec critique : le personnage est perdu : il ne peut qu'avancer au hasard en espérant trouver un point de repère (ou attendre la nuit et se fier aux étoiles, à supposer qu'il sache dans quelle direction aller... et que la nuit soit étoilée);
- échec normal : le personnage ne parvient pas à déterminer la direction qu'il faut prendre ; après une heure d'exploration, il a droit à un nouveau jet d'*orientation* ; en cas de réussite, il a droit à un jet de chance difficile pour savoir s'il allait par hasard dans la bonne direction (le jet de chance peut être normal, voire facile, si les directions possibles sont peu nombreuses);
- réussite normale : le personnage pense être dans la bonne direction ; si le trajet est long, le M.J. peut demander un nouveau jet d'orientation à mi-chemin ;
- réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage est sûr de son fait et se dirige infailliblement dans la bonne direction.

### 6.16.13 Pêche

Le score de départ de la compétence *Pêche* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.16.14 Pistage/brouillage de piste

Le score de départ de la compétence *Pistage/brouillage de piste* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à suivre une piste ou à brouiller sa piste. Le jet de *pistage* ou *brouillage de piste* se voit toujours appliquer les modificateurs de la table 6.2.

TABLE 6.2 – Pistage/brouillage de piste : modificateurs

<i>Facteur</i>	<i>Pistage</i>	<i>Brouillage</i>
Bonne connaissance de la région	+25 %	—
Mauvaise connaissance de la région	−25 %	—
Conditions climatiques propices <sup>1</sup>	+25 %	−25 %
Conditions climatiques peu propices <sup>2</sup>	−25 %	+25 %
Une personne <sup>3</sup>	−50 %	+50 %
Deux à trois personnes	−25 %	+25 %
Entre six et dix personnes	+25 %	−25 %
Plus de dix personnes	+50 %	−50 %

Le jet en *pistage* s'applique à une piste que l'on n'a pas tenté d'effacer. Si on a tenté d'effacer la piste, le jet en *pistage* fonctionne comme un jet de détection (§2.2.2) contre la tentative d'effacement. On interprète ainsi un jet de *pistage* sur une piste qui n'a pas été effacée :

- échec catastrophique : le personnage ne trouve pas la piste ; pire, il peut selon les circonstances, la confondre avec une autre piste ou la suivre à l'envers ;
- échec critique ou échec normal : le personnage ne trouve pas la piste ; il aura peut-être droit à un autre jet de *pistage* s'il retombe sur la piste en question par hasard ;
- réussite normale : le personnage a trouvé la piste, mais il devra effectuer des jets à intervalles réguliers, à la discrétion du M.J. ;
- réussite critique : le personnage a une bonne prise sur cette piste ; un nouveau jet ne sera demandé que si les conditions de la traque changent radicalement ;
- réussite extraordinaire : le personnage suit la piste comme un limier indécrottable ; quoi qu'il arrive, il arrivera au bout de celle-ci.

Les personnages peuvent se mettre à plusieurs pour effacer leurs traces, dans ce cas, on divise le nombre de traces à effacer par le nombre de personnes procédant à l'effacement et on ajuste les malus en conséquence. La qualité globale de l'effacement (face à un éventuel jet de détection en *pistage*) est celle du plus mauvais jet de compétence. On interprète ainsi un jet pour effacer une piste :

- échec catastrophique : le personnage se plante complètement : non seulement la piste demeure visible, mais la tentative d'effacement l'est aussi ; les poursuivants reçoivent un bonus de +25 % à leur jet de *pistage* ;
- échec critique : la piste demeure visible et la tentative d'effacement est claire ;
- échec normal : la piste demeure visible ;

<sup>1</sup>Par exemple, une boue fraîche, gardant bien les traces.

<sup>2</sup>Par exemple, un vent du désert qui soulève les sables et efface les traces.

<sup>3</sup>Un cheval compte comme deux personnes, un chariot comme cinq. Évidemment, les personnes à cheval ou dans un chariot ne sont pas comptées.

- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage a plus ou moins bien effacé toutes les traces ; sa réussite dépend maintenant du jet de *pistage* des poursuivants (jet de détection).

#### 6.16.15 Pose de collets

Le score de départ de la compétence *Pose de collets* est :

$$\text{INT} + \text{CHC}$$

[Texte à établir...]

#### 6.16.16 Pose de pièges mécaniques

Le score de départ de la compétence *Pose de pièges mécaniques* est :

$$\text{INT}$$

[Texte à établir...]

#### 6.16.17 Us et coutumes indiens

Le score de départ de la compétence *Us et coutumes indiens* est variable ; il dépend des facteurs présentés ci-dessous :

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à éviter tout incident avec les Indiens lors d'un contact. Un jet de compétence peut être requis avant de demander son chemin, d'engager une discussion d'affaire ou simplement de croiser pacifiquement un groupe d'Apaches dans un défilé. Une réussite dans la compétence indique simplement que le personnage connaît les gestes ou les paroles civiles susceptibles d'apaiser la méfiance naturelle ou l'hostilité des Indiens. La validité de cette compétence correspond à une région : sa pratique sur la frontière mexicaine ne vaut rien par rapport à ce qu'il faut savoir dans les Collines noires. Il est possible qu'un personnage possède plusieurs compétences *us et coutumes indiens* selon la région.

Le jet en *us et coutumes indiens* est interprété comme suit :

- échec catastrophique : le personnage, par son attitude, vient de grandement offenser son interlocuteur ; la suite dépend des circonstances ;
- échec critique : les usages ne sont pas respectés et les Indiens présents en sont très irrités ; la suite dépend des circonstances ;
- échec normal : visage pâle mal élevé, mais les Indiens ont l'habitude : en principe, indifférence totale envers les visages pâles et leurs problèmes ou propositions ;
- réussite normale : au moins le visage pâle connaît les usages ; l'Indien l'écouterait poliment ou s'écarterait pour le laisser passer ; attitude neutre : l'homme rouge peut être intéressé ou pas par les propositions ou problèmes du visage pâle ;
- réussite critique : le personnage a fait bonne impression et obtiendra une oreille attentive ;
- réussite extraordinaire : le personnage a fait excellente impression et sera accueilli avec certains honneurs, dont le calumet s'il a affaire à un chef.

## 6.17 Compétences de vitesse

[Texte à établir...]

### 6.17.1 Course à pieds

Le score de départ de la compétence *Course à pieds* est :

VIT + END

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à parcourir le plus vite possible une distance conséquente (pour prévenir la ville voisine que le ranch est attaqué, etc.). Le personnage se déplace à une vitesse de 10 km/h plus 1 km/h par point de son modificateur de vitesse. Un jet de compétence est effectué tous les quarts d'heure (après le premier quart d'heure de course) et interprété comme suit :

- échec catastrophique : point de côté, le personnage est plié en deux de douleur et doit réussir un jet d'endurance pour reprendre son souffle ; il a droit à un jet toutes les cinq minutes (un échec catastrophique ou critique au jet d'endurance est sans effet particulier) ;
- échec critique : la vitesse du personnage est divisée par deux pour la prochaine demi-heure ;
- échec normal : la vitesse du personnage est divisée par deux pendant le prochain quart d'heure ;
- réussite normale : le personnage parvient à maintenir sa vitesse ;
- réussite critique : le personnage parvient à maintenir sa vitesse pendant la prochaine demi-heure ;
- réussite extraordinaire : le personnage parvient à maintenir sa vitesse pendant la prochaine heure.

Pour chaque heure de course, le jet est frappé d'un modificateur de  $-15\%$ .

Si le personnage est blessé, on n'oublie pas d'appliquer tous les modificateurs adéquats. En cas de blessure(s) légère aux jambes, la vitesse du personnage est réduite de moitié. L'usage de la compétence est impossible ( $-90\%$ ) en cas de blessure sérieuse aux jambes.

### 6.17.2 Course de longue distance

Le score de départ de la compétence *Course de longue distance* est :

$2 \times \text{END}$

Cette compétence mesure l'aptitude du personnage à parcourir une grande distance, à pied, en une journée. La distance de base est de 50 km plus 5 km par point du modificateur d'endurance du personnage.

Si le personnage est blessé, on n'applique pas de modificateurs à son jet de compétence, mais on diminue automatiquement la distance parcourue d'un pourcentage correspondant aux pénalités pour les blessures (les pénalités pour des blessures aux jambes sont doublées).

Si le terrain à parcourir est accidenté, le jet est difficile. Si le terrain est très accidenté ou considéré, en principe, comme impraticable dans ces conditions (désert, Montagnes Rocheuses et autres Death Valley), le jet est très difficile.

On interprète le résultat du jet comme suit :

- échec catastrophique : c'est mal parti, le personnage s'est foulé une cheville et ne parcourt ce jour là que le dixième de la distance prévue ; le jet du lendemain est pénalisé de 25 % ;
- échec critique : le personnage a très mal géré son effort et ne parcourt que le quart de la distance prévue ;
- échec normal : le personnage a mal géré son effort et ne parcourt que la moitié de la distance prévue ;
- réussite normale : le personnage a bien géré son effort et parcourt la distance prévue ;
- réussite critique : le personnage a très bien géré son effort et parcourt 120 % de la distance prévue ;
- réussite extraordinaire : le personnage a superbement géré son effort et parcourt une fois et demi la distance prévue.

L'utilisation de cette compétence suppose que le personnage voyage extrêmement légèrement : ses vêtements, une seule arme et un peu d'eau et de nourriture.

### 6.17.3 Réflexes

Le score de départ de la compétence *Réflexes* est :

$$\frac{jVIT}{2}$$

Cette compétence ne s'utilise jamais en combat, ni pour régler des problèmes de surprise avant, après ou pendant une bataille (les rangs d'action sont là pour ça). En dehors de ce qui précède, cette compétence peut être utilisée dans toute situation requérant une parfaite coordination entre le corps et l'esprit ou l'œil et la main (rattraper un objet au vol, éviter la chute d'un rocher, sauter du wagon juste à temps, etc.). Il ne faut cependant pas abuser de cette compétence : lorsqu'un personnage a eu le temps de se préparer à une situation ou qu'il s'attend à ce qui va se passer, un jet de réflexes n'est jamais nécessaire.

L'interprétation du jet selon sa qualité de réussite est laissée à l'appréciation des circonstances par le M.J.

### 6.17.4 Sprint

Le score de départ de la compétence *Sprint* est :

$$2 \times VIT + mEND + mFOR$$

Cette compétence permet d'estimer l'aptitude d'un personnage à parcourir une courte distance (moins de 50 m) au triple pas de course dans une situation de stress (au hasard, pendant qu'on lui tire dessus). Cette compétence ne permet pas de calculer la vitesse d'un personnage ou la distance parcourue, elle permet seulement d'évaluer s'il arrive à destination sans se casser la figure. On se reportera également au chapitre 3 pour plus de détails sur les déplacements dans le round de combat (§3.1.5).

On interprète comme suit le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : le personnage se lance, trébuche, mais reste debout, stoppé net, à découvert ; advienne que pourra ;
- échec critique : le personnage se lance, trébuche et s'étale de tout son long à mi-chemin ;
- échec normal : le personnage atteint sa destination, mais avec beaucoup moins de célérité que prévu ;
- réussite normale, réussite critique et réussite extraordinaire : le personnage réussit avec un succès plus ou moins éclatant à parcourir très vite la distance considérée.

Comme les situations d'utilisation de la compétence sont très variées, l'interprétation des conséquences subsidiaires au jet en *sprint* sont entièrement laissées aux bons soins du M.J.

## 6.18 Compétences médicales

[Texte à établir...]

### 6.18.1 Amputation

Le score de départ de la compétence *Amputation* est :

$$\frac{\text{chirurgie}}{2}$$

On a recours à l'amputation lorsqu'une blessure est infectée (§3.2.7.2) et que son nettoyage (§6.18.13) a échoué. L'amputation est le seul recours possible contre la gangrane, à la suite d'une cautérisation (§6.18.4) ratée par exemple.

On interprète comme suit le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : une vraie boucherie, le personnage perd beaucoup trop de sang et le cœur lache ;
- échec critique : les choses se présentent très mal, l'amputation est partiellement réussie et le personnage doit réussir un jet d'endurance difficile pour rester en vie ; même si le patient survit, il faudra recommencer l'opération le lendemain : un échec de quelque gravité que ce soit, signifiera alors la mort ;
- échec normal : bien que le membre ait été coupé, les choses se présentent mal ; le personnage doit réussir un jet d'endurance pour rester en vie ;
- réussite normale : l'amputation s'est bien passée ; le personnage doit réussir un jet d'endurance facile pour rester en vie ;
- réussite critique : l'amputation s'est bien passée ; le personnage doit réussir un jet d'endurance très facile pour rester en vie ;
- réussite extraordinaire : le chirurgien est un artiste : tout se passe le mieux possible pour le patient (pas de jet d'endurance).

### 6.18.2 Bandages

Le score de départ de la compétence *Bandages* est :

INT

Cette compétence permet d'améliorer la cicatrisation d'une blessure. En cas de blessure par balle, cette compétence ne peut intervenir qu'après l'extraction (ou alors tous ses effets sont perdus lors de l'extraction). Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par localisation (et pas par blessure). Si une localisation est à nouveau blessée, la compétence peut à nouveau être utilisée. Dans les règles hollywoodiennes (§3.2.8.2), l'utilisation de la compétence prend une journée et ses effets se font sentir au début de la seconde journée de convalescence. Dans les règles « réalistes » (§3.2.8.1), l'utilisation de la compétence demande une semaine de soins attentifs et prend effet au début de la seconde semaine de convalescence. Dans les deux cas, l'usage de cette compétence demande que le patient demeure allongé jusqu'à ce qu'elle prenne effet.

On interprète comme suit le résultat du jet de compétence :

- échec catastrophique : non seulement les bandages ne sont pas terribles, mais le maladroit est parvenu à rouvrir la blessure : perte des points d'hémorragie adéquats ;
- échec critique ou échec normal : aucun effet ;
- réussite normale ou réussite critique : le personnage récupère un point de vie dans la localisation ;
- réussite extraordinaire : le personnage récupère deux points de vie dans la localisation.

On ne peut effectuer qu'une seule tentative par localisation.

### 6.18.3 Baumes et onguents

Le score de départ de la compétence *Baumes et onguents* est :

$$\frac{\text{chimie}}{2}$$

[Texte à établir...]

### 6.18.4 Cautérisation

Le score de départ de la compétence *Cautérisation* est :

$$\frac{\text{chirurgie}}{2} + \text{INT}$$

Cette compétence peut être utilisée pour essayer de soigner une blessure infectée (§3.2.7.2) qu'on n'arrive pas à nettoyer (§6.18.13).

Le résultat du jet de compétence est interprété comme suit :

- échec catastrophique ou échec critique : la tentative échoue lamentablement et la gangraine s'installe ; la localisation encaisse trois points de dommages ;
- échec normal : la tentative échoue ; la localisation encaisse deux points de dommages ; la tentative du lendemain est pénalisée de 25 % (non cumulatifs) ;
- réussite normale ou réussite critique : la thérapie était appropriée, au prix d'un point de dommages dans la localisation ;
- réussite extraordinaire : thérapie appropriée et travail d'artiste (pas de dommages supplémentaires).

En cas de gangraine, celle-ci tue le personnage en trois jours plus un jour par point de son modificateur d'endurance, sauf amputation réussie (§6.18.1).

### 6.18.5 Chimie

Le score de départ de la compétence *Chimie* est zéro.

Cette compétence a pour principal objet d'entrer dans le calcul de la base d'autres compétences de soin pour les personnages médecins (§1.12.1). Le M.J. peut cependant faire tirer un jet de cette compétence dans certaines situations.

### 6.18.6 Chirurgie

Le score de départ de la compétence *Chirurgie* est zéro.

Cette compétence a pour principal objet d'entrer dans le calcul de la base d'autres compétences de soin pour les personnages médecins (§1.12.1). Le M.J. peut cependant faire tirer un jet de cette compétence dans certaines situations.

### 6.18.7 Connaissance de l'anatomie

Le score de départ de la compétence *Connaissance de l'anatomie* est :

$$\frac{\text{culture générale}}{4}$$

Cette compétence reflète la connaissance générale que le personnage a du fonctionnement du corps humain.

### 6.18.8 Cordiaux et élixirs

Le score de départ de la compétence *Cordiaux et élixirs* est :

$$\frac{\text{chimie}}{2}$$

[Texte à établir...]

### 6.18.9 Diagnostique

Le score de départ de la compétence *Diagnostique* est :

$$\text{INT}$$

[Texte à établir...]

### 6.18.10 Extraction de balle

Le score de départ de la compétence *Extraction de balle* est :

$$\frac{\text{chirurgie} + \text{INT} + \text{CHC}}{2}$$

Cette compétence est utilisée pour retirer le plomb qui ne manque pas d'aller se fiché dans l'anatomie de nos courageux héros de l'ouest. Pour interpréter un jet en *extraction de balle*, on se reportera à la section 3.2.7.4 des règles de combat.

### 6.18.11 Extraction de dent

Le score de départ de la compétence *Extraction de dent* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.18.12 Herboristerie

Le score de départ de la compétence *Herboristerie* est :

$$\frac{\text{chimie}}{2}$$

[Texte à établir...]

### 6.18.13 Nettoyage d'une blessure

Le score de départ de la compétence *Nettoyage d'une blessure* est :

$$\frac{\text{chirurgie}}{2} + \text{INT}$$

Cette compétence a deux utilisations, soit pour extirper l'infection d'une blessure, soit à titre préventif (par exemple lorsqu'on a décidé d'attendre un peu pour retirer une balle mal placée — cf. 3.2.7.4). Une seule tentative par blessure est possible, la qualité de réussite ou d'échec n'a pas d'importance. Si l'action est prophylactique, le jet est facile.

### 6.18.14 Poisons et antidotes

Le score de départ de la compétence *Poisons et antidotes* est :

$$\frac{\text{chimie}}{2}$$

[Texte à établir...]

### 6.18.15 Pose d'une attelle

Le score de départ de la compétence *Pose d'une attelle* est :

INT

[Texte à établir...]

### 6.18.16 Premiers soins

Le score de départ de la compétence *Premiers soins* est de 40.

Cette compétence fonctionne de manière particulière : on se reportera à la section 3.2.4 pour en savoir plus.

**6.18.17 Soigner maladie  $x$** 

Le score de départ de la compétence *Soigner maladie  $x$*  est variable ; il dépend des facteurs présentés ci-dessous :

[Texte à établir...]

**6.18.18 Suppression de la douleur**

Le score de départ de la compétence *Suppression de la douleur* est :

$$\frac{\text{chimie}}{2}$$

[Texte à établir...]

**6.18.19 Traitement des brûlures**

Le score de départ de la compétence *Traitement des brûlures* est zéro.

[Texte à établir...]

**6.18.20 Traitement des chocs**

Le score de départ de la compétence *Traitement des chocs* est zéro.

[Texte à établir...]

**6.18.21 Vétérinaire**

Le score de départ de la compétence *Vétérinaire* est :

INT

Cette compétence couvre tous les cas qui ne sont pas traités par une des compétences qui précède et qui concernent nos amis les bêtes. Le M.J. fixe les modalités du jet de dés et en assure l'interprétation.

**6.19 Compétences militaires**

Ci-dessous sont décrites les compétence militaires que peuvent posséder certains personnages : il s'agit pour l'instant essentiellement d'une esquisse, en attendant les règles de combat de masse (règles sur les batailles rangées, la gestion et la qualité des troupes).

**6.19.1 Art du commandement**

Le score de départ de la compétence *Art du commandement* est :

$$2 \times \text{CHC}$$

Cette compétence reflète l'aptitude d'un chef à manier ses hommes. Un jet peut être demandé lorsqu'un ordre difficile est donné (comme de se remettre en route pendant la nuit, après une journée très fatigante ou d'avancer bravement sous le feu nourri de l'ennemi). Le jet est facile si la troupe est bien entraînée et disciplinée (la cavalerie des États-Unis), difficile si elle n'est pas bien entraînée ou composée de personnalités très indépendantes (une milice de pistoleros du dimanche ou une bande de bandits mexicains).

On interprète comme suit le résultat d'un jet en *Art du commandement* :

- échec catastrophique : mutinerie immédiate : le chef est remplacé selon les modalités propres à la troupe en question (i.e., il est mis aux arrêts ou descendu) ;
- échec critique : personne n'est convaincu et l'ordre n'est pas exécuté ; une mutinerie localisée et des désertions ne sont pas à exclure ;
- échec normal : le bide, la manœuvre n'est pas exécutée, mais le chef conserve néanmoins la confiance de ses hommes ;
- réussite normale : la manœuvre est exécutée ;
- réussite critique : la manœuvre est exécutée par une troupe galvanisée ;
- réussite extraordinaire : la manœuvre est exécutée au-delà de toutes les espérances du chef charismatique.

### 6.19.2 Artillerie

Le score de départ de la compétence *Artillerie* est zéro.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à faire tirer le canon. Selon le type de pièce, il devra être secondé par un ou deux servants disposant d'une compétence non nulle dans le domaine.

Le jet de compétence est effectué pour savoir si le boulet atteint bien sa cible (à 100 m près avec les pièces de l'époque). La difficulté du jet dépendra d'un certain nombre de facteurs, comme la portée de la pièce et la distance à laquelle se trouve la cible ; le niveau de difficulté sera fixé arbitrairement par le M.J. en attendant des règles plus élaborées.

On interprète ainsi le résultat d'un jet en artillerie :

- échec catastrophique : problème de hausse ; dans le meilleur des cas, l'artilleur bombarde les arrières de ses propres positions ;
- échec critique : mauvais calcul, le boulet passe bien à côté de l'ennemi ; si une troupe alliée est dans les parages, c'est pour sa poire ;
- échec normal : le boulet fait beaucoup de bruit et de poussière, mais n'atteint pas les rangs ennemis ;
- réussite normale : le boulet atteint les rangs ennemis, faisant des dégâts estimés par le M.J. ;
- réussite critique : le boulet tombe au beau milieu de la troupe ennemie, semant la mort et la confusion ;
- réussite extraordinaire : en plein dans le mille ; si la troupe ennemie était peu nombreuse, elle ne compte plus un homme valide.

On pourrait arguer qu'une fois qu'un boulet a touché la zone ciblée, le personnage n'a plus qu'à faire feu sans rien modifier à la hausse du canon, et donc sans jet de compétence. C'est compter sans le recul considérable des pièces de l'époque : il faut les remettre en place pour

chaque tir et vérifier la hausse. Par contre, on peut considérer que tant que le pointeur atteint sa cible, il bénéficie d'un bonus de +25 % à ses jets d'*artillerie*.

### 6.19.3 Embuscade

Le score de départ de la compétence *Embuscade* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à élaborer une embuscade, à trouver le site et la disposition idéaux pour attaquer l'adversaire par surprise. Les détails de l'embuscade sont discutés entre le joueur et le M.J., puis le jet d'embuscade est tiré par le M.J., éventuellement avec certains modificateurs en rapport avec la situation.

Il faut ensuite distinguer deux cas : soit l'ennemi s'engage directement dans l'embuscade, soit la troupe est précédée d'un éclaireur. Ce dernier a toujours droit à un jet d'*observation* lorsqu'il arrive sur les lieux de l'embuscade : il s'agit d'un jet de détection (§2.2.2) contre le résultat du jet en *embuscade*. Si la troupe entière arrive, aucun jet d'observation ne peut être effectué, sauf dans certains indiqués cas ci-dessous.

Le résultat du jet en *embuscade* est interprété comme suit :

- échec catastrophique : l'embuscade est tellement mal préparée que les premiers tireurs embusqués sont parfaitement visibles : un éclaireur les repère automatiquement ; le chef de la troupe (ainsi que tous les P.J. éventuellement présents) a droit à un jet d'observation très facile pour éventer l'embuscade ;
- échec critique : l'embuscade est très mal organisée ; certains tireurs sont à peine dissimulés et le soleil luit sur le canon de leurs armes : un éclaireur a droit à un jet d'observation très facile pour les repérer ; le chef de la troupe (ainsi que tous les P.J. éventuellement présents) a droit à un jet d'observation facile pour éventer l'embuscade ;
- échec normal : l'embuscade se présente mal : on voit que la végétation a été déplacée, il y a des traces sur le sol et/ou des petites pierres dégringolent du flanc de la colline ou de la montagne ; un éclaireur a droit à un jet d'observation facile pour aviser le traquenard ; le chef de la troupe (ainsi que tous les P.J. éventuellement présents) a droit à un jet d'observation pour éventer l'embuscade ;
- réussite normale : l'embuscade est bien préparée ; l'éclaireur doit réussir un jet extraordinaire en observation pour la détecter ; si l'embuscade n'est pas détectée, toutes les personnes embusquées ont droit à une action gratuite avant d'entamer le premier round de combat ;
- réussite critique : l'embuscade est extrêmement bien préparée ; l'éclaireur doit réussir un jet critique extraordinaire en observation pour la détecter ; si l'embuscade n'est pas détectée, toutes les personnes embusquées ont droit à deux actions gratuites avant d'entamer le premier round de combat ;
- réussite extraordinaire : l'embuscade est parfaitement préparée et indétectable ; toutes les personnes embusquées ont droit à deux actions gratuites avant d'entamer le premier round de combat.

### 6.19.4 Espionnage

Le score de départ de la compétence *Espionnage* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.19.5 Stratégie

Le score de départ de la compétence *Stratégie* est zéro.

Cette compétence révèle l'aptitude du personnage à élaborer une campagne militaire dans tous ses détails. Sa gestion est laissée à l'interprétation du M.J. en attendant la rédaction de règles de combat de masse.

### 6.19.6 Tactique

Le score de départ de la compétence *Tactique* est :

INT

Cette compétence révèle l'aptitude du personnage à organiser ses troupes pour remporter une bataille. Sa gestion est laissée à l'interprétation du M.J. en attendant la rédaction de règles de combat de masse.

## 6.20 Compétences musicales

[Texte à établir...]

### 6.20.1 Chant

Le score de départ de la compétence *Chant* est :

CHR

[Texte à établir...]

### 6.20.2 Direction de Square Dance

Le score de départ de la compétence *Direction de Square Dance* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.20.3 Jouer d'un instrument *x*

Le score de départ de la compétence *Jouer d'un instrument x* est zéro.

Même dans l'Ouest sauvage, les possibilités sont nombreuses :

- l'accordéon ;
- le banjo ;
- le clairon (pour tous les nostalgiques de la carrière militaire) ;

- la cornemuse ;
- la flûte ;
- la guitare ;
- l’harmonica ;
- l’olifant (ou cor) ;
- le tam-tam ;
- le violon ;
- etc.

[Texte à établir...]

#### 6.20.4 Solfège

Le score de départ de la compétence *Solfège* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.21 Déplacement et transport

[Texte à établir...]

#### 6.21.1 Cartographie

Le score de départ de la compétence *Cartographie* est zéro.

[Texte à établir...]

#### 6.21.2 Conduite d’un troupeau

Le score de départ de la compétence *Conduite d’un troupeau* est :

INT

Cette compétence reflète l’aptitude du personnage à guider un troupeau de bêtes à cornes ou de chevaux dans la bonne direction. Un jet de compétence n’est requis que pour les situations d’urgence et les passages dangereux. Il est également requis (jet facile) pour mettre le troupeau en route. Le M.J. peut modifier la difficulté du jet selon les circonstances (en particulier la taille du troupeau).

On évaluera ainsi le résultat du jet en *conduite d’un troupeau* :

- échec catastrophique : bien joué, le troupeau est éparpillé aux quatre vents ; il faut une journée pour rassembler le troupeau, voire plus s’il s’agit vraiment d’un gros troupeau ;
- échec critique : impossible de faire faire aux bêtes ce qu’on veut ; d’autre part, un bon quart du troupeau s’est éparpillé et il faudra aller le récupérer ;
- échec normal : impossible de faire passer le troupeau : on perd de précieuses heures ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le troupeau franchit l’obstacle avec plus ou moins de rapidité et de facilité, selon la qualité du jet.

### 6.21.3 Conduite de chariot

Le score de départ de la compétence *Conduite de chariot* est de 40.

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à maîtriser un attelage. Tout habitant de l'Ouest est capable de conduire une charrette ou un buggy, mais il y a des situations où les connaissances élémentaires ne suffisent pas. Dans ces cas-là, il faut réussir un jet de *conduite de chariot*.

De manière générale toute manoeuvre périlleuse (traverser un gué, prendre à pleine vitesse un virage à quatre-vingt-dix degrés) ou demandant une grande précision (traverser un étroit ponton, grimper une piste abrupte) requiert un jet de *conduite de chariot* dont le niveau de difficulté est établi par le M.J. Dans tous les cas, si l'action entreprise est contraire à l'instinct de conservation de l'attelage, le jet sera au moins difficile, voire très difficile suivant les cas. Chevaux et mules sont des animaux très endurants mais pas du tout courageux. Les boeufs sont plus dociles, mais plus lourds et plus lents.

Les équidés n'aiment pas les coups de feu. Tout conducteur de chariot engagé dans une bataille devra effectuer un jet de *conduite de chariot* pour garder le contrôle de son attelage. Il pourra ensuite tenter de faire manoeuvrer ses bêtes dans la mêlée, ce qui impliquera de nouveaux jets de compétence à la discrétion du M.J.

De manière générale, on interprétera les échecs en *conduite de chariot* de la manière suivante :

- échec normal : le personnage n'a pas pu faire ce qu'il voulait faire, mais, en principe, il reste solidement assis aux commandes de son véhicule ;
- échec critique : le personnage doit réussir un jet d'agilité difficile pour ne pas être éjecté de son siège, ce qui impliquerait quelques conséquences fâcheuses établies par le M.J., selon la situation ;
- échec catastrophique : en principe, il faut s'attendre à des conséquences dramatiques pour le conducteur, l'attelage et la voiture ; le M.J. est invité à faire preuve d'imagination.

Lorsqu'une poursuite s'engage, chaque participant lance sa monture au galop ou son attelage au galop (voir aussi la compétence *équitation*, cf. 6.21.5). Si un chariot peu chargé est engagé dans une poursuite avec des cavaliers, les jets de conduite seront difficiles. Le poids du chargement d'un chariot peut rendre illusoire tout espoir de fuite, à la discrétion du M.J.

### 6.21.4 Connaissance des frontières

Le score de départ de la compétence *Connaissance des frontières* est :

$$\text{EXP} \times \text{classe sociale}$$

Cette compétence reflète la connaissance que le personnage a des terres d'un éleveur, des limites de comté, des frontières d'état et des frontières nationales. La difficulté du jet variera selon la connaissance que le personnage a de la région et la difficulté qu'il y a à apercevoir certains points de repère. La réussite peut être automatique dans certains cas : difficile de rater le Rio Grande ou une pancarte (sauf quand on ne sait pas lire).

On interprétera comme suit un jet en *connaissance des frontières* :

- échec catastrophique ou échec critique : le personnage est persuadé d'avoir franchi la frontière ou de ne pas l'avoir franchie selon les cas ; on laisse le soin au M.J. de le détromper ;
- échec normal : le personnage n'arrive pas à savoir s'il a ou non franchi la frontière ;

- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : le personnage sait où il en est.

### 6.21.5 Équitation

Le score de départ de la compétence *Équitation* est :

$$\frac{jAGI}{2}$$

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à maîtriser un cheval. Tout habitant de l'Ouest est capable de tenir en selle, mais il y a des situations où cela ne suffit plus. Dans ces cas-là, il faut réussir un jet d'équitation.

Dans une moindre mesure, la réussite de la manœuvre dépend aussi de la qualité du cheval. Par simplification, on classera les chevaux selon leurs qualités physiques et aussi selon la qualité de leur dressage. Pour les aptitudes physiques, on appliquera les modificateurs suivants :

- cheval aux aptitudes physiques extraordinaires, extrêmement fringant, +25 % à tous les jets qui impliquent une manœuvre audacieuse (comme sauter par dessus une barricade enflammée ou se jeter d'une falaise) ;
- cheval en bonne condition physique : pas de modificateur ;
- vieille carne ou cheval malade (–25 % pour tout ce qui dépasse le trot).

La qualité du dressage et la docilité générale de la monture comptent beaucoup également :

- le cheval est dressé au doigt et à l'œil, il obéit aux moindres ordres de son cavalier : +25 % pour contrôler pareille monture ;
- le cheval est bien dressé et a tendance à obéir à son maître dans toute situation normale : pas de modificateur ;
- le cheval est indocile et n'en fait qu'à sa tête : –25 % pour lui faire entendre raison ;
- le cheval est pratiquement à l'état sauvage : il faut en prendre le contrôle avant d'effectuer quoi que ce soit d'autre (ceci implique de réussir un jet d'équitation difficile, sous peine de mordre la poussière) ; par la suite, le cheval se comporte comme une monture indocile ; l'opération doit être renouvelée à chaque fois que le cavalier monte en selle.

Il est extrêmement rare de trouver un cheval à la fois fringant et docile : ce genre de qualités sont dans la plupart des cas antinomiques.

De manière générale toute manœuvre périlleuse (traverser un gué, sauter une barrière) ou demandant une grande précision (traverser un étroit ponton, escalader une pente abrupte) requiert un jet d'équitation dont le niveau de difficulté est établi par le M.J. Dans tous les cas, si l'action entreprise est contraire à l'instinct de conservation du cheval, le jet sera au moins difficile, voire très difficile suivant les cas. Le cheval est un animal très endurant mais pas du tout courageux.

Les chevaux n'aiment pas les coups de feu. Tout cavalier engagé dans une bataille devra effectuer un jet d'équitation pour garder le contrôle de sa monture. Il pourra ensuite tenter de faire manœuvrer son cheval dans la mêlée, ce qui impliquera de nouveaux jets d'équitation à la discrétion du M.J.

De manière générale, on interprétera les échecs en *équitation* de la manière suivante :

- échec normal : le personnage n'a pas pu faire ce qu'il voulait faire, mais, en principe, il reste en selle ;

- échec critique : le personnage choisit de son destrier, avec des conséquences établies par le M.J., selon la situation ;
- échec catastrophique : en principe, il faut s'attendre à des conséquences dramatiques, et pour le cavalier, et pour la monture ; le M.J. est invité à faire preuve d'imagination.

Lorsqu'une poursuite s'engage, chaque participant lance sa monture au galop. L'avance que prennent les adversaires les uns par rapport aux autres est établie par la qualité de réussite d'un jet d'équitation facile. En cas d'échec critique, le cheval se met à boiter et il faut abandonner la poursuite. En cas d'échec catastrophique, le cheval s'est cassé une patte et il n'y a plus qu'à l'abattre.

### 6.21.6 Estimation logistique

Le score de départ de la compétence *Estimation logistique* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à estimer la quantité de vivres, d'eau, de sel, d'outils, de munition, etc., nécessaires à entreprendre un voyage selon le nombre et le type des voyageurs, ainsi que les moyens de transports à disposition.

On interprète ainsi le jet en *estimation logistique* :

- échec catastrophique : le personnage s'est complètement planté : tout manque : vivres, eau et munitions ;
- échec critique : le personnage s'est lourdement trompé sur les quantités d'eau et de nourriture nécessaires : il faut chasser et trouver de l'eau pour s'en sortir ;
- échec normal : le personnage a négligé l'importance d'un facteur (eau, nourriture, sel ou munitions) ; le M.J. choisit ce qui lui paraît le plus vraisemblable ;
- réussite normale : le personnage a compté large : il arrive à bon port avec un solide surplus ;
- réussite critique ou réussite extraordinaire : l'estimation était parfaite, tout le monde a eu assez à boire et à manger et rien n'a été gaspillé.

### 6.21.7 Géographie physique

Le score de départ de la compétence *Géographie physique* est zéro.

[Texte à établir...]

### 6.21.8 Lasso

Le score de départ de la compétence *Lasso* est :

AGI + mCHC

Cette compétence permet à nos cow-boys d'accomplir divers exploits avec leur lasso. Son interprétation est laissée aux bons soins du M.J.

### 6.21.9 Lecture de cartes

Le score de départ de la compétence *Lecture de cartes* est zéro.

Cette compétence permet au personnage de s'orienter en se repérant sur une carte. Elle modifie le jet en *orientation* (§6.16.12).

On interprétera comme suit le résultat d'un jet en *lecture de cartes* :

- échec catastrophique : le personnage tiendrait la carte à l'envers que ça n'irait pas plus mal :  
–50 % au jet en *orientation* ;
- échec critique : le personnage n'est vraiment pas doué pour lire une carte : –25 % au jet en *orientation* ;
- échec normal : le personnage ne tire rien d'intéressant de la carte qu'il tient dans les mains ;
- réussite normale, réussite critique ou réussite extraordinaire : +25 % au jet en *orientation*.

### 6.21.10 Mulèterie

Le score de départ de la compétence *Mulèterie* est :

INT

Cette compétence reflète l'aptitude du personnage à maîtriser un petit convoi de mules ou d'autres bêtes de somme. Dans des circonstances normales, tout habitant de l'Ouest est capable de faire avancer quelques mules, ânes ou mulets, mais il existe des situations où les connaissances élémentaires ne suffisent pas. Dans ces cas-là, il faut réussir un jet de *mulèterie*.

De manière générale toute manoeuvre périlleuse (traverser un gué, faire zigzaguer les bêtes au petit trot sous le feu de l'ennemi) ou demandant une grande précision (traverser un étroit ponton, escalader un terrain accidenté) requiert un jet de *mulèterie* dont le niveau de difficulté est établi par le M.J. Dans tous les cas, si l'action entreprise est contraire à l'instinct de conservation des bêtes, le jet sera au moins difficile, voire très difficile suivant les cas. Vous connaissez l'expression « tête de mule ».

Les équidés n'aiment pas les coups de feu. Tout muletier devra réussir un jet en *mulèterie* pour que son convoi conserve son calme. Sinon, c'est fou ce que ça peut courir vite un mulet chargé de 100 kg de précieux matériel.

De manière générale, on interprétera les échecs en *mulèterie* de la manière suivante :

- échec normal : le convoi ne veut rien savoir de la manoeuvre envisagée ;
- échec critique : les mules feront leur sale tête pendant une bonne heure, impossible de les faire bouger d'un pas ;
- échec catastrophique : les mules ne bougeront pas pendant deux heures ou, si elles bougent, cela se terminera très mal pour une partie d'entre-elles et le matériel qu'elles transportent, à la discrétion du M.J.

### 6.21.11 Navigation

Le score de départ de la compétence *Navigation* est zéro.

[Texte à établir...]



## Chapitre 7

# Les règles *spaghetti*

### 7.1 Introduction

Les règles présentées jusqu'ici, sans être excessivement réalistes, suffisent à assurer une mortalité élevée parmi les personnages joueurs, en particulier lorsque ceux-ci se jettent tête baissée dans un *gunfight* face à des adversaires supérieurs en nombre. De manière générale, l'affrontement face à face est à éviter, car à moins qu'un des deux camps ait à la fois l'avantage de la vitesse, de l'habileté au tir et du nombre, la victoire sera toujours amer (probablement 50 % de blessés ou de tués du côté du vainqueur).

À première vue, *Western Parade* n'est donc pas le jeu idéal pour incarner les personnages quasi invincibles du *western spaghetti* tels qu'ils apparaissent dans les films de Sergio Leone, dans la série des *Django* et des *Trinita*, dans *Mon nom est personne*, etc. (Si vous n'aimez pas le genre, c'est le moment de sauter au chapitre suivant.) En fait, il est possible d'incarner ces durs à cuir, moyennant quelques petits amendements aux règles, présentés ci après.

### 7.2 Les personnages *spaghetti*

Cette section présente les personnages *spaghetti* en insistant sur ce qui les distingue du commun des mortels.

#### 7.2.1 Qui sont-ils ?

Qui sont les personnages *spaghetti*? La question se pose car, dans le *western spaghetti*, le monde se divise à mon avis en quatre catégories :

- les *bons* (ou plutôt les héros ou personnages principaux — ce ne sont jamais des anges, même s'ils présentent un petit supplément d'humanité et de compassion par rapport aux *méchants*) ;
- les *méchants*, que l'on peut répartir en deux catégories :
  - les *chefs* : individus dangereux et pratiquement aussi doués que les *bons* (juste un peu moins pour qu'ils perdent le duel final) ;

- les *hommes de main*, chair à canon qui accomplit les basses besognes des *chefs* ; ils se font généralement descendre à la douzaine par les *bons* ;
- les *innocents* (ou les minables, ou les figurants, etc.) : toute une catégorie de personnages, généralement terrorisés, qui ne font que passer ;
- les *divers* : premier rôle féminin et autres faire-valoir.

Les personnages *spaghetti* sont les *bons* et les *chefs* des méchants. Ils seront les seuls à disposer des avantages présentés dans la suite de ce chapitre. Les actions des autres types de personnages seront toujours gérées par les règles standards présentées dans les chapitres précédents.

### 7.2.2 Création du personnage

On crée le personnage selon les règles pour les personnages expérimentés (§1.15), en tenant compte des points suivants :

- le joueur (ou le M.J. s’il crée un *chef*) dispose de 200 points de caractéristiques ;
- le score de réputation du personnage est fixé par le M.J. ;
- à la discrétion du M.J., le joueur peut recevoir des points de compétence supplémentaires à placer à un endroit particulier ;
- le groupe de compétences favori du personnage sera généralement le *combat à distance*, mais les groupes *combat au corps à corps* ou *compétences militaires* (soldat d’élite) sont aussi une option.

### 7.2.3 Historique du personnage

Par respect pour la tradition léonesque, l’historique de la plupart des personnages devrait comporter un drame terrible et/ou la mention d’un ennemi acharné et détesté.

## 7.3 Le combat

Les personnages *spaghetti* disposent de nombreux avantages en combat, exhaustivement décrits ici. Ces avantages, dans une partie *spaghetti*, ne s’appliquent qu’à eux et jamais aux autres personnages dont les actions sont soumises aux règles standards (§7.2.1).

### 7.3.1 Effet incapacitant des blessures

Un personnage *spaghetti* ne peut pas être mis hors combat à cause d’une blessure, selon les règles décrites à la section 3.2.5, sauf si la blessure le place dans les points négatifs à la tête, au coeur ou à l’abdomen. Par contre, les pénalités pour toucher dues aux blessures (§3.2.7.1) seront appliquées normalement.

### 7.3.2 La perte de connaissance

Au vu de ce qui précède, les règles de la section 3.2.6 ne s’appliquent pas. Si le personnage *spaghetti* est dans les points négatifs à la tête, au coeur ou à l’abdomen, il devra simplement réussir un jet d’endurance pour rester conscient. Le jet est difficile pour la tête.

### 7.3.3 Guérison des blessures

Il va de soi qu'on adoptera le système des règles « hollywoodiennes » (§3.2.8.2).

### 7.3.4 Tentatives de localisation

Un personnage *spaghetti* ne peut pas effectuer de localisations grossières<sup>1</sup> (§3.3.2.1). Il ne peut effectuer que des localisations précises (§3.3.2.2), mais son attaque n'est pas retardée d'un rang d'action. Par contre, les pénalités au toucher s'appliquent toujours.

Ce qui précède concerne armes à feu, armes blanches et combat à mains nues.

### 7.3.5 Vitesse ou précision dans le tir ?

Pour les personnages *spaghetti*, les règles ci-dessous remplacent celles présentées en 3.3.4.

Un personnage *spaghetti* peut décider de privilégier la vitesse par rapport à la précision, dans le tir comme dans toute autre action.

À supposer qu'il agisse au rang d'action  $x$ , s'il désire agir au rang d'action  $x + 1$ , son action sera pénalisée de  $-20\%$ , au rang  $x + 2$  de  $-40\%$ , au rang  $x + 3$  de  $-60\%$ . On ne peut pas gagner plus de trois rangs d'action de cette manière.

Il peut aussi décider de privilégier la précision et d'agir au rang  $x - 1$ , ce qui lui vaudra un bonus de  $+10\%$ , éventuellement cumulable avec l'action « viser » (§3.1.5.8).

### 7.3.6 Préparer/dégainer une arme

Les règles de la section 3.1.5.4 s'appliquent aux personnages *spaghetti* à une exception près : ils peuvent éjecter la douille d'un fusil ou d'une carabine et faire feu dans la même action, à condition, bien sûr, que le magasin de l'arme ne soit pas vide. Dans ce dernier cas, il faut recharger l'arme selon les règles standards (§3.1.5.5).

## 7.4 Dernières remarques

En guise de conclusion, voici quelques remarques :

- je doute que le jeu *spaghetti* présente un grand intérêt en campagne, à moins que vous soyez nostalgique de l'époque des « gros Bill » sur certains jeux médiévaux-fantastiques ; il me paraît plus intéressant de commencer avec un personnage moyen et de l'amener au sommet de sa carrière dans ce cadre-là ; mais vous faites ce que vous voulez...
- par contre le jeu *spaghetti* permet de se détendre, un peu à la *Toon*, ou de faire une coupure dans une campagne « sérieuse » ;
- j'imagine mal une partie *spaghetti* avec sept ou huit joueurs autour de la table ; le maximum me paraît être trois (et dans les films, ils ne sont souvent que deux — cf., *Le bon, la brute et le truand* ou *Mon nom est Personne*<sup>2</sup>) ;

<sup>1</sup>Cela ne présenterait d'ailleurs aucun intérêt au vu de ce qui suit.

<sup>2</sup>Non ! *Les sept mercenaires* n'est pas un *western spaghetti* !

- l'intérêt d'une partie *spaghetti* provient essentiellement des situations stéréotypiques présentées et peu de la prise de risques des personnages ; l'interprétation des règles (en particulier en ce qui concerne la mortalité des personnages joueurs) peut donc être plus clémente que dans le jeu standard.