

RÈGLES DEADLANDS

LA SURPRISE :

Si ton perso est sur ses gardes : jet de perception contre 5, sinon contre 11. Si surpris le perso ne tire pas de carte ce round-ci, il faut ensuite réussir un jet de Tripes de seuil 5 pour pouvoir piocher des cartes 1 par round.

LE DÉPLACEMENT :

L'allure de ton perso, correspond à son Agilité. C'est le nombre de mètres que peut faire ton perso par round et le dispartant pour chaque carte d'action que tu as (hors carte dans la manche).

Course : double le mouvement en implique un -4 à toutes les actions.

Piquer un sprint : tu laisses tout tomber, et cours aussi vite que tu peux. Allure de course + 1D4 et dépense d'un point de souffle.

TEST DE VOLONTÉ :

Cela permet de briser la concentration ou le sang-froid d'un adversaire en faisant des jets opposés :

Bluff → Scruter

Intimider → Tripes

Ridiculiser → Ridiculiser

0 succès => rien tu as perdu une action.

1 succès => Enerve (-4 prochaine action).

2 succès => Distract (-4 prochaine action et perd sa plus forte carte d'action).

3 succès => Brisé (-4 prochaine action, perd sa plus forte carte d'action et pioche une pépite).

MANŒUVRES SPÉCIALES POUR LE TIR :

VISER :

Tripes	: -2
Jambes, Bras	: -4
Bas Ventre	: -6 (+1D de Dg en plus)
Tête, Mains, Pieds	: -6 (+2D de Dg en plus pour la tête)
Genou, Coude	: -6
Boucle de ceinture, Holster	: -10
Chapeau	: -10
Doigt	: -10
Parties vitales (Yeux, Cœur)	: -10 (=> mort immédiate si dégât)

PRENDRE SON TEMPS :

+2 pour chaque action passée à "prendre son temps" (maximum de +6).

DÉSARMER :

2 façons en tirant dans la main ou en tirant dans ce que le type tient. Premier cas, jet d'attaque à -6 (voir plus haut) pour toucher la main : blessure légère ou + => jet de *Vigueur* contre le seuil de gravité de la blessure. Echec => on lâche ce qu'on avait en main. A partir de blessure Grave on ne peut plus rien tenir. Second cas : visée de l'arme :

Derringer	: -9
Arc	: -8
Fouet / Lasso	: -8
Couteau	: -7
Pistolet	: -6
Fusil	: -5
Shotgun	: -5

Ensuite on fait les dégâts normaux de l'arme, cela va déterminer le seuil de difficulté de jet de *Force* à faire pour garder l'arme dans la main. Echec => l'arme valse à 1D6 m du perso. Plantage => l'arme valse et est détruite.

VENTILER :

Permet d'utiliser un pistolet simple action comme une arme automatique avec une CDT maximum de 6. On doit ensuite dispatcher les D de ventiler pour chaque cible que l'on veut toucher, et ensuite appliquer un malus de -2, sur chaque jet (un par balle).

TIRER PAR-DESSUS LA JAMBE :

Permet de faire tirer plus vite un fusil ou un pistolet à simple action plus vite (vitesse de 1), en sacrifiant la qualité du tir => malus de -2.

JOHNNY DEUX FLINGUES :

Permet d'utiliser ses deux flingues en même temps, ça fait beaucoup de bruit mais sa touche pas souvent : malus de -2 pour les deux jets et un malus supplémentaire de -4 pour la "mauvaise main".

FUSIL À UNE MAIN :

On peut tirer avec un fusil avec une seule main, mais cela implique un malus de -2 pour tirer, et un jet de dextérité de seuil 7 pour l'armer.

PASSANTS INNOCENTS :

Si un tir simple rate jette 1D6 pour toute personne se trouvant à 1m de la cible : 1 = touché.

Pour une rafale de balle : même chose dans un rayon de 2 m et touché sur 1 ou 2.

CORPS À CORPS :

Seuil de difficulté = 5 + aptitude de combat utilisé par l'adversaire en face + l'éventuel bonus de défense de l'arme utilisée par la personne attaquée.

LASSOS ET FOUETS :

Ils permettent d'attraper ou de faire trébucher les adversaires : jet opposé entre Combat (Fouet ou Lasso) et l'agilité de la victime. Pour se libérer, il faut faire un jet de Force de seuil 11 ou jet opposé entre son agilité et l'aptitude de combat utilisée par son adversaire.

SE TAILLER :

Cela permet au joueur d'Esquiver ou de parer une attaque, il faut se défausser de sa plus haute carte d'action, puis faire son jet d'esquive ou de combat. Le seuil de l'adversaire devient alors le jet d'esquive ou de combat s'il est supérieur au seuil normal.

LOCALISATION DES BLESSURES :

+/- 1 par degré sur le jet d'attaque.

+2 en combat au corps à corps.

+2 si on est en hauteur au corps à corps.

+2 pour un tir à bout portant.

SE METTRE À COUVERT :

Quand on est planqué derrière un truc, et que l'on est touché, il faut lancer 1D6. De 1 à 3, la balle est déviée, de 4 à 6 tu es touché mais les dégâts sont diminués de la protection de ta planque.

ETOURDISSEMENT :

Chaque fois que ton personnage se prend des dommages, tu dois faire un jet de vigueur contre le seuil de la blessure que tu viens de prendre, sans oublier les malus que tu as déjà. Si tu rates ce jet tu ne peux rien faire d'autre jusqu'à ce que tu réussisses un jet d'encaissement.

PLUS DE GORE :

- Une blessure grave => -1 point de souffle par round.
- Une blessure critique => -2 points de souffle par round
- Une blessure définitive => -3 points de souffle par round.

BAGARRE :

Dans un *Combat (bagarre)*, tu détermine les dégâts normalement, et la victime fait un jet de *Vigueur* de seuil les dégâts et elle perd la différence en point de souffle. Avec les gourdins, crosses de pistolet, etc. tu as le choix entre les dégâts étourdissants et les vrais qui font mal.

LA NOYADE :

Jet de *Nager* tous les rounds, si ton perso n'atteint pas le seuil, il perd la différence en points de souffle, à moins son souffle il est mort.

LA CHUTE :

1d6 + 5 dg par tranche de 5 m.

Atterrir dans l'eau réduit de moitié les dégâts ou les annule si on réussit un jet de *nager*.

Atterrir dans une meule de foin ou sur une bâche réduit de moitié les dégâts sur un jet d'*agilité* de seuil 7.

LE FEU :

Dans la fumée il faut faire à chaque round un jet de *vigueur* de seuil 7, s'il échoue tu perds la différence en points de souffle. Un tissu humide sur le visage donne un bonus de +2.

Dans le feu : un petit feu : 1D12, un feu moyen : 2D12, un grand feu : 3D12, dans chaque partie touchée.

LES VOYAGES :

CHAUD & FROID :

Si température > 30°C => jet de *Survie* vers midi chaque jour, le seuil est de 5 + 2 / tranche de 5°C supérieur à 30°C. Un échec => 1D4 points de souffle en moins, Se planter => poulet sans tête, jet de *Vigueur* contre 9 : réussi => perte de 3D6 points de souffle, échec => perte de tous les points de souffle + *Vigueur* réduite d'un D et second jet de *Vigueur* contre 9. Echec => mort à moins que l'on réussisse un jet de *Médecine* contre 11 en 2D6 rounds. (Si la *vigueur* passe en dessous du D4 => mort)

Si température < 0°C => jet de *Survie* vers midi chaque jour, le seuil est de 5 + 2 / tranche de 5°C en dessous de 0°C. Un échec => perte de 1D4 points de souffle, Se planter => le perso gèle sur place, il faut le mettre au chaud et faire un jet de *Médecine* contre 11 dans les 4h.

Un perso dont le souffle tombe à 0, mourra si on ne s'occupe pas de lui...

LA NOURRITURE :

Il faut un repas copieux et au moins 1,5l d'eau par jour, sinon perte de 1D4 points de souffle par manque. S'il arrive à zéro de cette manière => le perso est mort de faim !

POUSSER SA MONTURE :

Un cheval normal peut faire 40 miles par jour. Si on le pousse, il peut faire 50 miles supplémentaires, mais à chaque tranche de 10 miles supplémentaires, le cheval doit faire un jet de *Vigueur* (2D10) contre 5, avec un malus cumulatif de -2 à chaque tranche (jusqu'à -6). Se planter => le cheval meurt. Echec => le cheval fait encore 1D4 miles avant de tomber d'épuisement pour 2D4 heures.

MARCHE FORCÉE :

Un homme normal peut faire 10 miles par jour. S'il se force, il peut faire 25 miles supplémentaires, le perso doit faire un jet de *Vigueur* contre 5 pour chaque tranche de 5 miles supplémentaires, avec un malus cumulatif de -2 à chaque tranche (jusqu'à -6). Se planter => 0 point de souffle, Echec => perte de 1D4 points de souffle. Chaque point de souffle demande 1h de repos pour être récupéré.

PLANQUER SON FEU :

Chaque arme a un score de camouflage (CAM) et chaque localisation possible a une contenance. La différence entre la valeur de contenance et le score de camouflage s'ajoute au Seuil de difficulté de détecter pour trouver une arme cachée (base = 5). Si le seuil atteint 2, l'arme est automatiquement vue.

ARMES AUTOMATIQUES :

Les balles envoyées par la CDT sont résolues par un seul jet (par tranche de 3). Chaque succès indique qu'une balle a touché (=> 15 pour que les 3 touches dans le cas standard) une cible unique ou des cibles à moins de 2m les unes des autres. On ne peut pas prendre son temps ou viser avec une arme automatique.

Le Recul : chaque rafale après la première entraîne un malus cumulable de -2 au prochain jet de *Tirer* (maximum : -6). Une bandoulière réduit ce malus de 1, et un trépied annule ce malus généralement.

SHOTGUN :

Chaque personne tirant avec un Shotgun ou Scattergun bénéficie d'un bonus de +2. Et les dégâts fonctionnent comme suit :

Contact (canon touchant la cible)	: 6D6
1-10 m	: 5D6
11-20 m	: 4D6
21-30 m	: 3D6
31+ m	: 2D6

DÉGAINER :

Si tu veux dans une même carte d'action, dégainer, armer et tirer, suit le tableau suivant. Renseigne-toi à propos des malus / bonus de ton arme pour dégainer (ainsi que de ton holster : pivotant (rapide) = +2)

Dégainer	: 5
Armer	: 5
Dégainer et armer	: 7

PROTECTION :

Il existe 2 types de protection les légères (nombre négatif) qui s'enlève des dégâts, et les protections standards qui diminuent le type de D et ensuite l'indice du D.

Dans le cas de dommage massif, on réduit le nombre de blessures par l'indice de protection de l'armure dans la localisation en question. Dans le cas d'une protection légère il faut lancer un D6 si le résultat est inférieur ou égal à la protection cela diminue de 1 le nombre de blessure, sinon rien.