Le combat à distance

mardi 3 mai 2005, par John Doe

Initiative

Surprise : Si le personnage est sur ses gardes, jet de Cognition TN 5. Sinon le TN est à 11.
Réussite : le personnage joue normalement.
Echec : Le personnage est surpris et ne tire aucune carte. Il doit effectuer un jet de guts au début du tour suivant (TN 5).
Si ce jet est réussit, le personnage poursuit le combat normalement.
S'il échoue, le personnage reste surpris et doit renouveler le jet au début du tour suivant (et ainsi de suite tant que le jet échoue).

Les Actions

Chaque protagoniste effectue un jet de Quickness TN 5 puis pioche 1 carte +1 par succès et augmentation.
*Si un personnage pioche plus de 5 cartes, il doit se défausser d'autant de carte qu'il sera nécessaire pour qu'il ne lui en reste que 5 dans la main (Une éventuelle cheat card déjà posée n'est pas prise en compte).

Durées des actions :
Speed 0 (aucune carte) : Dire quelques mots, bouger, stunt check, résister à un pouvoir ou un test of wills.
Speed 1 (une carte) : Phrase courte, presser la détente d'une arme, armer le chien, faire un recovery test, initier un test of wills, recharger une cartouche ou un chargeur, grimper, sauter ou n'importe quel aptitude nécessitant un jet d'aptitude.
Speed 2+ (2 cartes ou +) : actions longues et complexes comme lancer certains sorts ou pouvoirs, préparer un gizmo.

Les jokers rouges : N'importe quand dans le round, un personnage peut interrompre une action sans conflit de quickness. Cette carte ne peut être utilisée comme cheat card.
Les jokers noirs : Le personnage se défausse du joker ainsi que de sa plus haute carte (une cheat card est considérée comme la plus haute). *Si un personnage pioche plus de 5 cartes ainsi que le joker noir, il se défausse d'abord des cartes excédentaires puis il élimine le joker noir et sa plus haute carte (il lui en reste donc 3 ou 4 s'il avait une cheat card).

Modificateurs aux tirs

Firer is running -4
Firer is mounted -2
Firer is wounded Varies
Size Varies
Target is moving (walking) -2
Target is moving (running) -4

Size :
½ celle d'un homme -1
¼ celle d'un homme -2

Etc.
2x celle d'un homme +1
3x celle d'un homme +2
Etc.

Wound :
Light -1
Serious -2
Heavy -3
Critical -4
Maimed -5 ou mort

Actions spéciales

Quickdraw :
Un jet de quickdraw réussi permet de dégainer une armer sans que cela ne coûte de carte (TN 5) ou bien de dégainer et d'armer le chien (TN 7) ou encore d'armer le chien entre deux tirs (TN 5), pour les single-action revolvers, bien entendu.
En cas d'échec, l'action tentée est réussie mais coûte tout de même une carte
Si le TN est de 7 et que le jet donne 5 ou 6, l'arme est dégainée gratuitement mais armer le chien coûte une carte.
Si le personnages veut dégainer 2 armes en même temps, le jet est assorti du malus de -2 (cf The two gun kid), de plus pour pouvoir tirer avec les deux armes en même temps, il doit obtenir un raise. (et tout ça dans la même action !)

Shoot from the hip :
Une arme de speed 2 devient speed 1. En contrepartie, un malus de -2 est appliqué au jet.

Quickdraw et shoot from the hip permettent tous deux de tirer avec des armes de speed 2 en utilisant une seule carte. Shoot from the hip marche automatiquement mais il y a un malus au tir, quickdraw nécessite un jet de dés, donc une chance de se planter… à vous de voir.

*Fannin' :
Tous les jets de fannin' sont assortis du malus de -2 Shoot from the hip.
Le tireur choisit combien de balles il veut tirer dans l'action. Ce nombre ne peut excéder son niveau dans la compétence Shootin' :(arme) ni 6. Il répartit ensuite librement les dés de sa compétence entre chaque balle et effectue un jet de tir pour chacune d'entre elles avec les dés qu'il lui a alloué. Ainsi, un tireur avec 6 dans sa compétence pourra tirer jusqu'à 6 balles (le maximum) avec 1 dé pour chaque tir, ou 3 balles avec 2 dé pour chacune ou encore 2 balles avec 2 dés pour l'une et 4 pour l'autre, etc.
Les raises donnent les mêmes bonus que pour les tirs normaux.
Un called shot peut être effectué pour chaque balle avec les malus habituels.
Seuls les single-action et lever-action weapons peuvent êtres « fannées ».
Drawing a bead interdit.

Méthode officielle :
Le jet de tir se fait à -4 (-2 du shoot from the hip et -2 d'imprécision du tir). Le tireur choisit avant de tirer le nombre de balles lancées.
Une balle touche pour chaque succès et raise obtenu au tir.
Un called shoot peut être effectué sur la première balle.
Drawing a bead interdit.

Called shot :
Guts -2
Legs, arms -4
Head, hand, feet -6
Eyeball, heart -10
Finger -10
Gizzards -4
Groin -6
Knee, elbow -6
Belt, buckle, holster -10
Hat -10

Disarming shots :
Hand -6
[Jet de vigor VS diffuculté de la blessure.
Echec : lâche l'arme.
Si blessure serious ou pire : ne peut plus utiliser la main blessée.]
Bow -8
Derringer -9
Knife -7
Pistol -6
Riffle -5
Shotgun -5
Whip/Lariat -8
[Jet de Strengh TN(dommages de l'attaque).
Echec : lâche l'arme.]

The rifle spin :
Manier une arme (fusil et carabines) qui nécessite deux main avec une seul main donne un malus de -2.

The two gun kid :
Chaque arme subit un malus de -2 plus -4 pour la main non directrice. Ces malus sont compensables par les avantages Two fisted et two gun kid (pour un total de 8 points tout de même).
Si une ou les deux armes en question sont des fusils, les malus s'additionnent avec ceux de the rifle spin.
Il est possible d'armer un fusil (lever action seulement) avec une seule main en réussissant un jet de Nimbleness TN 7 (en faisant tourner le levier autour de la main, merci Arnold)
*Contrairement à ce qui est dit dans le bouquin, c'est une action complexe (speed 1)

Drawing a bead :
Chaque action passée à viser donne un +2 au jet avec un maximum de +6.

*Shotguns :

Bonus de +2 au jet pour toucher.
Les dommages baissent avec la distance
Bout portant dommages max
Jusqu'à 10 yards -1D
Jusqu'à 20 yards -2D
Jusqu'à 30 yards -3D
Jusqu'à 40 yards -4D
Jusqu'à 50 yards -5D
Etc. (dommages minimum = 1D)
Bout portant : quelques yards, cela dépend de l'activité de la cible (le principe est que tous les plombs touchent)
Il est possible de charger un shotgun avec des slugs (aussi appelées balles anti-mamouths). Le bonus de +2 se transforme en malus de -2 mais les dommages ne baissent pas avec la distance.

Automatics :
Les armes automatiques tirent des rafales de 3 balles, il n'est pas possible d'en tirer moins.
Une balle touche pour chaque succès et raise.
Si plusieurs rafales sont tirées dans le même round, chaque rafale après la première souffre un malus cumulatif de -2 dû au recul (malus max de -6).
Si l'arme possède un support stable, le recul peut être amoindri voire annulé (les gatling guns et steam gatlings n'ont pas de malus de recul).
Les balles peuvent être réparties sur plusieurs cibles si elles sont distantes de moins de 2 yards les unes des autres. La répartitions des balles se fait juste après le jet de tir.

Reloadin' :
Charger une cartouche dans une arme coûte une action.
Charger 2 cartouches demande un jet de quickload TN 9, trois cartouches TN 11.
Réussite : chargement en 1 action.
Echec : une cartouche seulement chargée en 1 action.
Charger un speed-loading cylinder nécessite un jet de quickload TN 5.
Réussite : chargement en 1 action.

Echec : chargement en 2 action.

Désolé pour la page presque vide, je tacherais de faire mieux la prochaine fois ;)