

# DEAD LANDS



BR 017  
© 94

# DEAD LANDS



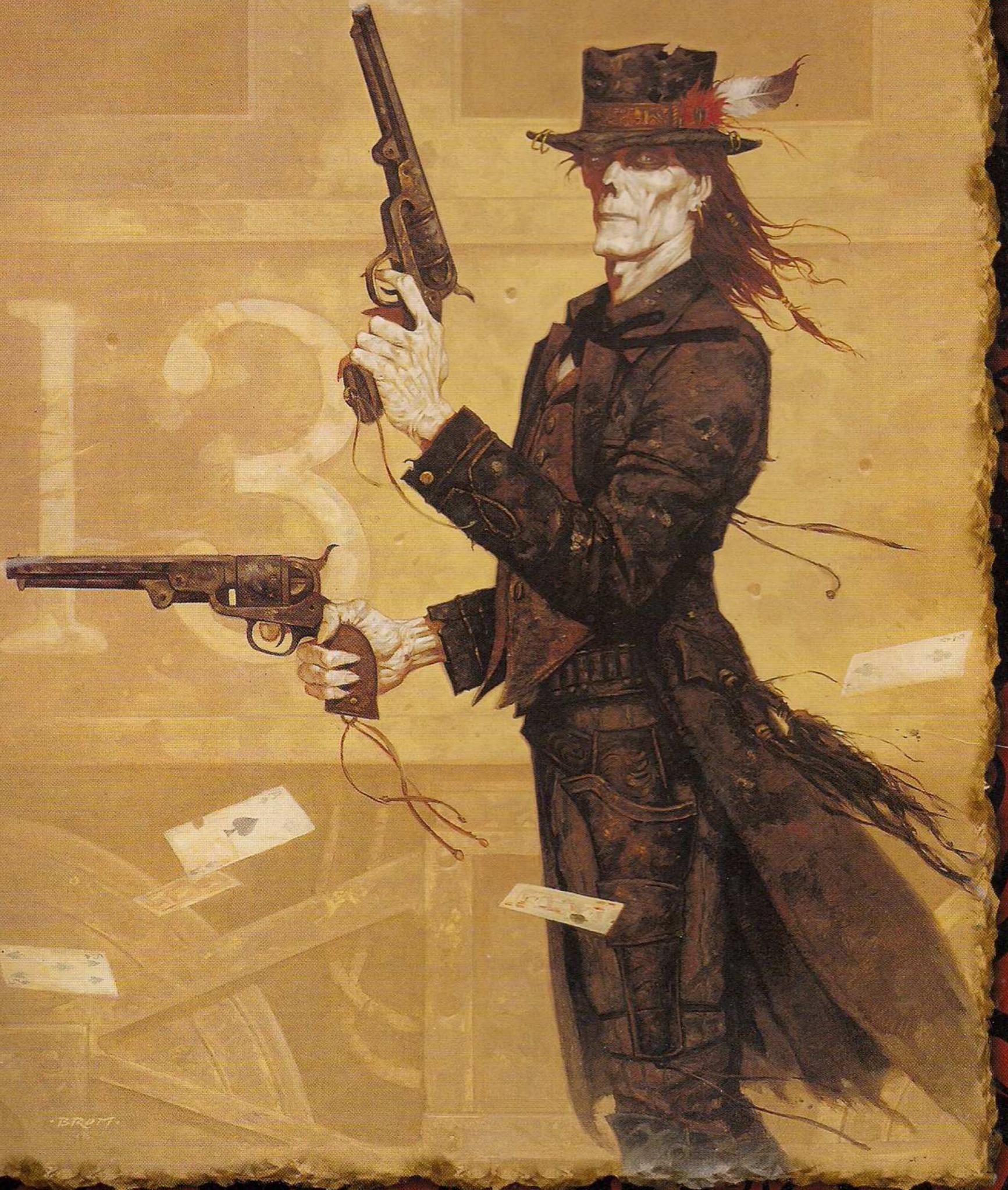
B. R. O. M.

# DEAD LANDS



© 96

# DEAD LANDS



BRUTT

## LES FLINGUES

Armes	Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
<b>PISTOLETS SIMPLE ACTION</b>					
Colt .44 Army	6	2	1	10	3d6
Colt .36 Navy	6	2	1	10	2d6
Derringer .44	2	1	1	5	3d6
Peacemaker .45	6	2	1	10	3d6
<b>PISTOLETS DOUBLE ACTION</b>					
Peacemaker	6	1	1	10	3d6
<b>FUSILS</b>					
Winchester 73 .44-40	15	2	1	20	4d8
Fusil à buffle (big 50 Sharp)	1	2	1	20	4d10
Springfield .58 (par le canon)	1	2	1	20	5d8
<b>CARABINES</b>					
Carabines Spencer	7	2	1	10	4d8
<b>SHOTGUNS</b>					
Simple canon	1	2	1	10	2d6 + 4d6
Double canon	2	2	2	10	2d6 + 4d6
Scattergun	2	1	2	5	2d6 + 4d6
<b>AUTRES ARMES</b>					
Arc et flèches	1	2	1	10	FOR + 1d6
Couteau de lancer	1	1	1	5	FOR + 1d6
Lance lancée	1	1	1	5	FOR + 2d6
Tomahawk lancé	1	1	1	5	FOR + 2d6
<b>ARMES SPÉCIALES</b>					
Lance-flammes*	30	1	1d6	20 max	1d10 par coup
Gatling gun°	45	1	3	20	3d8
Pistolet Gatling*	12	1	3	10	3d6
<b>EXPLOSIFS</b>					
Dynamite•	1	2	1	5	3d20
Nitro (par once = 28 cm³)	1	1	1	5	3d20

## VISÉE

Parties	Malus
Tripes	-2
Jambes, bras	-4
Tête, mains, pieds	-6
Yeux, cœur	-10

## MODIFICATEURS DE PORTÉE

Arme	Mod.
Scattergun	+2/10m
Pistolet	+1/10m
Shotgun	+1/10m
Fusil	+1/20m
Carabine	+2/20m
Pistolet Gatling	+1/20m

## MODIFICATEURS AU TIR

Situation	Mod.
Le tireur court	-4
Le tireur est à cheval	-2
Le tireur est blessé	variable
Taille	variable
La cible se déplace	-4
Par-dessus la jambe	-2
Mauvaise main	-4
Ventiler	-2
Fusil d'une seule main	-2



## PROTECTION

Protection	Matériaux	Stop
1	Bois épais de moins de 3 cm	d4
2	3-9 cm de bois solide, fer-blanc	d6
3	12-18 cm de bois solide, métal fin	d8
4	Petit arbre, brique, poêle	d10
5	Grand arbre, blindage	d12
6	Plaque d'acier de 3 cm	d20

## LOCALISATIONS

1d20	Localisation
1-4	Jambes
5-9	Intestins
10	Parties vitales
11-14	Bras
15-19	Poitrine
20	Tête

## TABLE DE DISSIMULATION

Situation	Malus	Situation	Malus
Dissimulation totale	-4	Clair de lune	-6
Eclairage à la torche, crépuscule	-4	Cécité, obscurité totale	-8

\* Fiabilité : 18

° Fiabilité : 19

• Facteur d'explosion : 10

## ARMES DE CORPS À CORPS

Armes	Bonus de défense	Vitesse	Dommages
Poing	-	1	FOR
Poing américain	-	1	FOR + 1d4
Petit gourdin, crosse de pistolet bouteille, chaise	-	1	FOR + 1d4
Gros gourdin, crosse de fusil	+1	2	FOR + 1d6
Couteau	+1	1	FOR + 1d4
Bowie knife	+1	1	FOR + 1d6
Lance	+3	1	FOR + 2d6
Tomahawk	-	1	FOR + 2d6
Rapière	+2	1	FOR + 2d6
Sabre	+2	1	FOR + 2d8
Fouet	+1	2	FOR
Lasso	-	2	-

## UNITÉS DE MESURE

1 pouce	27 mm
1 pied	12 pouces = 32 cm
1 yard	1 mètre
1 mile	1,6 km

## MODIFICATEURS DE SITUATION

Mod.	Situation
+ / -1	Par degré de réussite sur l'attaque
+ 2	En combat au corps à corps
+ 2	Avantage en hauteur au corps à corps
+ 2	A bout portant avec arme à feu

## TABLE DE DIFFICULTÉ

Difficulté	Seuil de Difficulté (SD)
Fastoche	3
Faisable	5
Rude	7
Difficile	9
Incroyable	11

## CATÉGORIES DE DOMMAGES

Dé	Type d'armes
d4	Petits gourdins, petits couteaux
d6	Flèches, gros gourdins, pistolets, grands couteaux
d8	Fusils, sabres
d10	Fusils à buffle, lance-flammes
d12	Petite artillerie
d20	Explosifs, boulets de canon

## TABLE DE RÉUSSITE

Succès	Effets
Succès normal	Tu as à peine obtenu l'effet désiré. Si c'est un jet opposé, l'adversaire continue de résister normalement et vous devrez relancer les dés tous les deux au prochain round.
Un Degré	Tu as réussi à accomplir ton objectif avec une petite marge. Si c'est un jet opposé, ton adversaire perd ou se rend, au moins jusqu'à ce qu'il trouve un autre moyen de se refaire.
Deux Degrés	Ça a l'air facile pour toi. Si c'est un jet opposé, ton adversaire se rend et ne résistera pas, ou ne tentera pas de se refaire à moins d'un changement majeur de situation.

## GRAVITÉ DES BLESSURES

Blessures	Gravité
1	Légère
2	Sérieuse
3	Grave
4	Critique
5	Définitive

## RECHARGE RAPIDE

Munitions chargées	Seuil de difficulté
2 munitions	9
3 munitions	11

## FAIRE MAL ET SOIGNER

Blessure	Malus	SD étourdissement et soins
Souffle	-	3
Légère	-1	5
Sérieuse	-2	7
Grave	-3	9
Critique	-4	11
Définitive (membres)	-5	13

## CHARGES

Charges	Poids	Allure
Légère	3 x Force	x 3/4
Moyenne	6 x Force	x 1/2
Lourde	10 x Force	x 1/4



# MAINS DE POKER

MAINS	CARTES
Flush Royal	10, valet, dame, roi, as d'une couleur
Quinte Flush	5 cartes qui se suivent d'une même couleur
Carré	4 cartes identiques
Full	3 cartes identiques et 2 autres cartes identiques
Flush	5 cartes d'une même couleur
Quinte	5 cartes qui se suivent
Brelan	3 cartes identiques
Deux Paires	deux fois 2 cartes identiques
Valets	une paire de valets ou mieux
Paire	2 cartes identiques
As	un seul as



## RANG DES COULEURS

Couleurs	Rangs
Piques	Premier
Coeurs	Second
Carreaux	Troisième
Trèfles	Quatrième

## CASSE

Jet	Casse
2-5	Casse mineure
6-10	Casse majeure
11-12	Catastrophe

## PÉPITES ET DOMMAGES

Pépites	Blessures éliminées	Souffle rendu
Blanche	1	5
Rouge	Jusqu'à 2	10
Bleue	Jusqu'à 3	15

## BOUGE DE LÀ

Action	Allure	Bonus sprint	Souffle	Max
Marcher	Agilité	d4	1	-
Grimper	2+Grimper	d2	1	8
Nager	Nager	d2	1	5
Chevaucher	variable	d10	1	-

## TEST DE VOLONTÉ

Aptitude de test	Aptitude opposée
Bluff	Scruter
Intimider	Tripes
Ridiculiser	Ridiculiser

## RÉSULTAT

Succès	Effet
1	Énervé
2	Distrait
3	Brisé

## COMPLEXITÉ DES ACTIONS

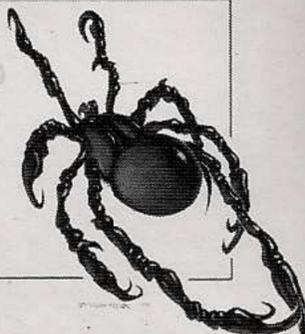
Type	Action
Simple	Parler ; bouger ; résister à un sort, rituel, faveur ou résister à un test de volonté.
Complexe	Dégainer une nouvelle arme ; faire un test d'étourdissement ; engager un test de volonté ; recharger le barillet d'un pistolet, d'un fusil ou d'un shotgun ; n'importe quel mouvement qui demande un jet d'Aptitude.

## CATASTROPHE

Taille	Dommages
Petite (lance-flammes)	3d10
Moyenne (voiture à vapeur)	4d20
Grande (locomotive)	8d20

## CONTRECOUP

1d20	Effet
1-4	Épuisement cérébral : le manitou brûle une partie de l'esprit du huckster avec l'énergie des Terres de Chasse. Le sort échoue et l'Aptitude du sort du huckster baisse d'un niveau.
5-8	Retour de flamme : le manitou se rebelle et submerge l'organisme du huckster avec la magie des Terres de Chasse. Le huckster se prend 3d6 de dommages dans le corps.
9-12	Épuisement spirituel : le manitou tente de reprendre l'avantage. Le huckster réussit à garder le contrôle mais perd 3d6 points de Souffle dans le combat spirituel. Le sort n'échoue que si le huckster perd conscience.
13-16	Folie : le manitou gâche le sort, et pire, rend fou le huckster. Fais un jet sur la table de démente des savants fous page 172 pour déterminer la nature de la folie.
17-20	Corruption : le manitou détourne les effets du sort ; les sorts provoquant des dommages touchent un ami, les sorts de protection protègent l'ennemi ou rendent le huckster plus vulnérable etc.



TERREUR		
SD	Dés	Description
3	1d6	La description d'un événement ou d'une créature étrange, une vilaine blessure sur un être humain.
5	2d6	Quelque chose d'un peu étrange, comme un vampire qui ne présente pas les caractéristiques normales de sa race, ou un mort-vivant tout neuf sans blessures apparentes, comme un Déterré ; un corps mort, avec des blessures "normales".
7	3d6	Une créature bizarre (un grizzly dingue, un Jackalope, une Tique des prairies). Un horrible cadavre.
9	4d6	Une créature indéniablement surnaturelle (une Chauve-souris diabolique, Ceux qui hantent la nuit, Los Diablos) ou une abomination macabre (mort-vivant) ; un spectacle écoeurant (un corps démembré ou mutilé).
11	5d6	Une horreur unique et invincible (un Dragon de Californie, un Wendigo, un Crotale Mojave) ; une scène de massacre gerbogène.
13	6d6	Une créature défiant l'imagination, un sinistre carnage commis pour quelque raison maléfique et occulte que "l'homme n'était pas censé connaître".

EFFETS DE TERREUR	
Niveau	Effet
0	Rien
1	-1 aux jets de tripes
2	-2 aux jets de tripes
3	-3 aux jets de tripes
4	-4 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépité lorsqu'il tire un Valet borgne de son Deck d'Action.
5	-5 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépité lorsqu'il tire un Valet borgne ou un Roi suicidé de son Deck d'Action.
6	-6 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépité lorsqu'il tire un Valet borgne ou un Roi suicidé de son Deck d'Action. Une Horreur tire une carte supplémentaire du Deck d'Action à chaque round.



## SÉQUELLES

Jet	Effet
1-3	Mal à l'aise : Le personnage regarde la scène un instant et perd sa prochaine carte d'action.
4-6	Nauséeux : La victime regarde la scène avec horreur, perd sa prochaine carte d'action, et soustrait -2 à tous ses jets pour le reste du round.
7-9	Nerfs en pelote : Le personnage chancelle et regarde la scène avec horreur ; il perd son tour pour ce round. Il perd 1d6 points de Souffle, et ses prochaines actions sont à -2 tant qu'il ne réussit pas un jet de tripes, ce qu'il peut tenter une fois par action.
10-12	La Frousse : Le personnage devient blanc comme un linge, passe son tour et perd 1d6 points de Souffle. Toutes ses actions sont à -2 pour le restant de la rencontre.
13-15	Mou du genou : La victime perd 1d6 points de Souffle. Lors d'une scène macabre, elle renvoie son petit déjeuner et recule en chancelant. Si la scène est terrible, elle fuit la queue entre les jambes. Dans tous les cas, elle est hors-jeu tant qu'elle ne réussit pas le jet de tripes qui est responsable de son état. Elle reste à -2 pour la suite de la rencontre. Une Pépité blanche permet de s'affranchir de cette pénalité dès que le jet de tripes est réussi.
16-18	Donné pour mort : Le personnage perd 3d6 points de Souffle. S'il tombe à 0 ou moins, il reste évanoui jusqu'à ce qu'il récupère. Des Pépites peuvent être dépensées pour réduire la perte de Souffle. Si le personnage à la foi, il doit faire immédiatement un jet de foi rude (7). S'il échoue, les horreurs des Deadlands lui font perdre définitivement un 1 point de foi.
19-21	Phobie mineure : Le personnage est mou du genou et récupère une phobie mineure (un Handicap cinglé à -2) en rapport avec l'événement. Lorsqu'il en est affecté, toutes ses actions sont pénalisées d'un -2.
22-24	Phobie majeure : Le personnage est mou du genou et récupère une phobie majeure (un Handicap cinglé à -5) en rapport avec l'événement. C'est la même chose qu'au-dessus, si ce n'est que la pénalité est de -4, et que la victime doit réussir un jet de tripes difficile (9) pour affronter directement l'objet de sa peur.
25-27	Altération physique : Le personnage se mange une phobie mineure et souffre d'un défaut physique quelconque, comme une mèche de cheveux blancs, des cordes vocales qui se coincent, une voix éteinte, etc.
28-30	Tremblote : Le gars reçoit une phobie majeure et doit réussir un jet d'Ame difficile (9) ou réduire définitivement d'un niveau sa Dextérité. Si le jet est réussi, sa Dextérité n'est réduite que pour 1d6 jours.
31-35	Arrêt cardiaque : Le coeur du pauvre type rate un battement. Il doit réussir un jet difficile (9) de Vigueur. S'il réussit, il perd 3d6 points de Souffle et gagne une phobie majeure. S'il rate, il perd 3d6 points de Souffle, sa Vigueur est réduite de façon permanente d'un niveau, et il doit faire un second jet difficile (9) de Vigueur. S'il loupe encore, il se prend un arrêt cardiaque et meurt, à moins que quelqu'un ne réussisse un jet de médecine incroyable (11) dans les 2d6 rounds qui suivent. Si sa Vigueur venait à tomber en dessous de d4, la victime casse sa pipe automatiquement.
36+	Vieillessement : Le personnage est victime d'un arrêt cardiaque et vieillit d'un an.