

Petits matériels manquants

Nota : il manque quelques matériels fort utiles dans les listes de fournitures, donc cet aide de jeux est là pour y remédier, plus ajouts personnels

Objets et services courants

Matériels de voyage		Matériels optiques		Équipements divers	
-Boussole	3\$	-Jumelles	25\$	-Caisse à outils	7\$
-Briquet à mèche	1\$	-Loupe	5\$	-Éther (la dose)	0.25\$
-Cartes d'état major	2\$	-Longue vue	15\$	-Mallette de docteur	25\$
-Canif	0.65\$	-Lunettes de chauffeur	8\$	avec instruments	
-Gourde (1 litre)	1\$	<i>Matériels de visée (uniquement sur fusil et carabine)</i>		(pour vétérinaire)	(22\$)
-Nécessaire de cuisine + couverts en métal	5\$	-Dioptre	15\$	-Nécessaire pour nettoyage pour armes à feu	1.50\$
-Nécessaire de rasage	1.25\$	-Lunette de visée	100\$		
-Tente 2X2m	6\$	<i>Matériels culturels</i>		-Piège à loup (2d6)	2\$
-Tente 4X4 m	8\$	-Journal	0.10\$	-Piège à ours (2d10)	12\$
-Tente 5X8 m	12\$	-livre	2\$	-Pincés coupantes	3\$
<i>Services</i>		<i>Moyens de transports</i>			
-Bordel (la nuit)	30\$	-Barque	10\$	-Diligence	1500\$
-Écurie (par cheval/nuit)	0.25\$	-Chariot à vapeur	7500\$	-Locomotive	10.000\$

Note

-**barque** : permet de naviguer sur un cours d'eau, peut contenir jusqu'à 4 personnes.

-**Boussole** : +2 au jet d'intellect pour s'orienter.

-bordel (la nuit) : nuit avec une hôtesse accueillante avec les boissons associées.

-**Briquet à mèche** : système qui permet à une roue dentée d'enflammer une mèche d'amadou imbibée.

-**Caisse à outils** : contient les outils de base, +2 en réparation pour bricoler.

-**Cartes d'état major** : +2 au jet d'intellect pour s'orienter. Au moment de l'achat fait un jet (1d6) 1 elle est fautive. La personne qui s'en sert, se perd dès qu'elle utilise.

-**Chariot à vapeur** : ce chariot est mu par une chaudière à vapeur. Il utilise comme combustible le charbon ou la roche fantôme.

-**Canif** : couteau pliant de base avec quelques lames. Il peut servir d'arme. Dégâts : force

-**Diligence** : peut contenir jusqu'à 6 personnes, prix donné sans les chevaux. La diligence a besoin d'un attelage de 4 à 6 chevaux.

-**Dioptre** : système de visée qui améliore la portée de tir, portée X 2 (48/96/192)

-**Éther** : il permet d'endormir une personne, un jet de vigueur par round. -2 au premier, -4 au second, -6 au troisième ainsi de suite.

-**Gourde** : en cuir rigide

-**Journal** : presse du coin.

-**Jumelles** : la distance de vision X 5.

-**Livre** : imprimé et relié

-**Locomotive** : pour commencer une carrière de barons du rail, les wagons coûtent 2000\$ l'unité. Elle fonctionne aussi bien au bois, au charbon ou à la roche fantôme.

-**Longue vue** : la distance de vision X 10.

-**Loupe** : grossissement X3, elle peut servir à allumer un feu si vous avez du soleil.

-**Lunette de visée** : portée X 3 (72/114/288), -2 en perception.

-**Lunettes de chauffeur** : +2 au jet de vigueur contre les gênes dû à la poussière ou la fumée.

-**Mallette de docteur avec instruments** : le matériel de base de la médecine avec quelques médicaments de base, +2 en médecine. Variante pour vétérinaire.

-**Nécessaire de rasage** : contient un rasoir, un bol de savon et un petit miroir.

-**Nécessaire de cuisine + couverts** : le matériel pour faire la cuisine à l'extérieur.

-**Nécessaire pour nettoyage des armes à feu** : pour l'entretien courant des armes à feu, +2 en réparation pour désenrayer.

-**Pincés coupantes** : pour couper les fils de fer barbelés, les cadenas et autres câbles métalliques.

-**Piège à loups ou à ours** : piège à mâchoire

-**Tente 2X2** : pour 1-2 personnes,

-**Tente 4X4** : pour 2-3 personnes.

-**Tente 5X8** : pour 4-6 personnes.

Armes

nom	portée	dégâts	ipd	prix	poids	mun	force	note
Bombe	4/8/16	3d6	1	4 \$	1	1	D6	Petit gabarit
Bombe incendiaire	4/8/16	3d6*	1	3 \$	1	1	D6	Petit gabarit
Canne épée	C à C	For +d4		5\$	1	-	-	
Canon à tir rapide de 1 livres	spécial	spécial	1	1000\$	500	1	-	PA 2, rechargement 3
Canon de 4 Krupp	spécial	spécial	1	4000\$+	1000	1	-	PA 2, rechargement 4
Carabine Henry (44-40)	24/48/96	2d8	1	20 \$	4,5	1	-	PA 2
Fusil Martini Henry mk1 (.45)	24/48/96	2d10	1	30 \$	5	1	D6	PA 2
Grenade « ketchum »	6/12/24	3d6	1	4 \$	0,5		D6	Petit gabarit
Mousqueton (.58) Parker Hale Enfield	24/48/96	2d8	1	15 \$	4	1	-	PA 2, rechargement 2
Pistolet Volcanic (.41)	12/24/48	2d6+1	1	10\$	2	8	D6	PA 1, spécial

Bombe : ancêtre de la grenade, c'est une sphère de métal avec une mèche. La mèche peut brûler 1 à 3 rounds. Sur 1 l'arme a un défaut de fonctionnement. 1d6 : 1-3 la mèche s'éteint, 4-5 la mèche fait long feu, elle explorera dans 1d6+3 rounds, 6 elle explose en l'air. Les dégâts (2d6) sur gabarit moyen, les pjs peuvent être aussi touchés.

Bombe incendiaire : c'est un cocktail de différentes substances combustibles, dans une bouteille avec une mèche. Sur 1 la bombe ne casse pas. Elle brûle pendant 3 rounds. Les dégâts sont de 3d6 au round 1, de 2d6 au round 2 et de 1d6 au round 3. En cas de relance, elle met le feu aux matériaux combustibles à proximité. Elles peuvent être improvisées.

Canon à tir rapide de 1 livres : ce petit canon à rechargement rapide a été inventé par la confédération pour compenser l'augmentation du nombre de Gatling nordistes. Il peut tirer des boulets pleins, de la mitraille, ou un obus à shrapnels. Il a besoin de 2 chevaux pour être tracté et de 2 hommes pour être servi. Un homme seul peut l'utiliser mais son temps de rechargement est augmenté de 2.

Note : le prix comprend le train d'artillerie complet (canon, affût, caisse à munition)

Canon de 4 Krupp : canon léger, à chargement par la culasse d'origine allemand, peut être transporté rapidement. Un certain nombre de pièces, importées d'Allemagne par les deux camps, ont disparu pendant la fin des hostilités de la guerre de sécession pour apparaître sur le marché noir. Les belligérants seraient ravis de les récupérer. Il peut tirer des boulets pleins, de la mitraille, ou un obus à shrapnels. Il a besoin de 2 chevaux pour être tracté et de 3 hommes pour être servi. Un homme seul peut l'utiliser mais son temps de rechargement est doublé. Il a besoin de 2 chevaux pour être tracté.

Note : le prix comprend le train d'artillerie complet (canon, affût, caisse à munition)

Munitions (à l'unité)	Canon à tir rapide de 1 livres			Canon de 4 Krupp		
	prix	Portée*	dégâts	Prix	Portée*	Dégâts
Boulet plein	1 \$	150/300/600	3d8	2\$	600/1200/2400	3d10
Obus à shrapnels	2 \$	75/150/300	2d6	4\$	300/600/1200	2d8
mitrailles	1 \$	24/48/96	petit gabarit 1-3d10, sur cône	2\$	24/48/96	gabarit moyen 1-3 d12 sur cône

Canne-épée, une canne contenant une lame affûtée. Elle offre une arme discrète, qui peut s'avérer utile dans des situations extrêmes.

Carabine Henry : ancêtre des winchesters, elle est le premier fusil à répétitions par levier sous le pontet à être diffusé.

Fusil Martini-Henry : c'est le fusil réglementaire des troupes britanniques, qui occupent la ville de Detroit. Il est équipé une baïonnette. Les tuniques rouges* sont des grands spécialistes du feu roulant. Les hommes tirent pour assurer un feu continu. Si il y a plus de 15 tuniques rouges, ils peuvent faire un tir de barrage.

*Les troupes de l'Empire britanniques portent encore un uniforme rouge. Ils opteront pour le kaki plus tard.

Grenade « Ketchum » : grenade à main primitive munie d'ailettes pour améliorer sa portée. Elle est munie d'une amorce qui la fait exploser en touchant le sol. Sur un sol dur, l'arme ne fonctionne pas sur 1. Sur un sol mou, l'arme ne fonctionne pas sur 1-2. Elle est totalement inefficace sur l'eau ou sur une toile tendue.

Mousqueton Parker Hale Enfield : intermédiaire entre la carabine et le fusil, généralement, il était confié aux artilleurs ou aux sous-officiers d'infanterie, bien apprécié pour sa précision.

Pistolet Volcanic (.41) : pistolet à levier qui fut créé en même temps que les premières carabines à levier. Spécial : Le système ne permet pas de ventiler mais il agit comme un double action. Les balles n'ont pas d'étui, Sur un échec elle reste bloquer dans l'arme.