

CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED

♣ 10 DEADLANDS



Ventiler: le personnage arrose l'air de plombs.
La cadence de tir du pistolet augmente jusqu'à 6 pour un round. Chaque jet se fait à -4 en tir.
Uniquement possible avec un pistolet simple action
La règle des passants innocents s'applique sur un résultat de 1 ou 2 sur le jet.

01 ♣

♠ A DEADLANDS



Viser: le personnage passe un round à viser.
+2 au jet de tir. Impossibilité d'effectuer une autre action durant le round de visée.

V ♠

♦ K DEADLANDS



Attaquer à plusieurs: Rien ne vaut le travail d'équipe! Chaque combattant supplémentaire apporte un +1 au jet de combat jusqu'à un maximum de +4.

K ♦

♣ A DEADLANDS



Attaque à deux armes: 2 attaques par round à -2.
Malus supplémentaire de -2 pour la main non-directrice sauf si on a l'atout ambidextre.

V ♣

CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED



CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED

♥
Q

DEADLANDS



Attaque ciblée: le bon vieux tir dans la tête est un classique mais on peut tirer ailleurs aussi.

membres (jambes, bras): -2

Tête et petite cible (mains, pieds): -4

Cibles minuscules (oeil, boucle de ceinture): -6

♥
A

DEADLANDS



Attaque sauvage: Pas de pitié pour les faibles!
Le personnage se lance dans la bataille en oubliant de se protéger.

+2 en combat, +2 aux dégâts de corps à corps, -2 en parade.

♠
J

DEADLANDS



Pistolet Double action: Le bon vieux peacemaker a fait ses preuves auprès des tireurs expérimentés.

Le double action tire 2 balles pour un seul jet de tir à +1.

♦
7

DEADLANDS



Empoignade: l'attaquant fait un simple jet de combat pour aggriper son adversaire. Sur une relance, l'adversaire est secoué.

Si celui-ci est agrippé, toutes ses actions se font à -4 sauf des jets opposés de force ou agilité pour s'extraire.

L'attaquant de son côté peut effectuer des jets opposés de force ou agilité pour infliger des dégâts (FORCE)

CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED



CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED

♥
9

DEADLANDS



A couvert! Des fois il est bon de se protéger pour éviter les balles perdues

Couverture légère: -1 pour être touché

Couverture moyenne: -2 pour être touché

Couverture totale: -4 pour être touché

A terre: couverture moyenne avec -2 en parade et combat

6
♥

♣
J

DEADLANDS



Position défensive: le meilleur moyen pour ne pas prendre de coups!

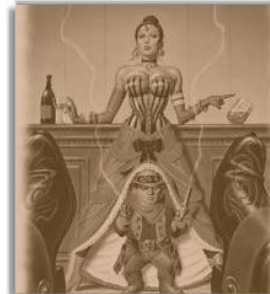
Défense normale: +2 en parade. Pas d'autre action autre que mouvement.

Défense totale: Jet de combat remplace le score de parade. aucun mouvement possible.

♣
f

♦
Q

DEADLANDS



Ruses: les plus malins sont ceux qui durent le plus longtemps.

Jet d'agilité (feinte) ou intelligence ("Regardes!") en opposition. Si la cible perd elle a -2 en parade contre le personnage. Sur relance elle est secoué en prime.

Ca marche aussi avec la force.

♦
0

♥
K

DEADLANDS



Intimidation: Le personnage tente de faire peur à son adversaire. Un jet d'intimidation réussi contre l'âme de l'adversaire donne un bonus de +2 à la prochaine action contre l'adversaire. Sur une relance l'adversaire est secoué.

♥
K

CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED



CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED

♣
10

DEADLANDS



Attaque surprise: L'adversaire est pris au dépourvu.

+4 à l'attaque et aux dégâts le premier round.

♣
8

DEADLANDS



Désarmement: un adversaire désarmé est plus facile à toucher et fera moins mal (+2 pour le toucher si l'attaquant est armé)

-2 puis jet de force opposé pour arracher l'arme.

01
♣

8
♣

CARTES MANOEUVRES POUR DEADLANDS RELOADED

