

DEADLANDS

Reloaded Advanced Rules

TRAITS, ATTRIBUTS, COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉS.

NOUVELLE COMPÉTENCE

SANTÉ (VIGUEUR)

SANTÉ REPRÉSENTE LA CONDITION PHYSIQUE DU PERSONNAGE AINSI QUE SA CAPACITÉ À RÉSISTER À UN VIRUS, UNE INFECTION, UN MÉCHANT COUP DE FROID OU DE CHAUD, UN POISON, UNE TOXINE, LA SOIF, LA FAIM, UNE CUITE, UN TORD BOYAUX INFERNAL...ETC. CETTE COMPÉTENCE EST AUSSI UTILISÉE POUR VOIR SI LE PERSONNAGE EST AFFECTÉ PAR UNE SITUATION DEMANDANT À AVOIR L'ESTOMAC BIEN ACCROCHÉ PLUTÔT QUE L'EXPÉRIENCE DE CE GENRE D'ÉVÈNEMENTS.

ATTENTION : SANTÉ NE REMPLACE PAS CERTAINS JETS DE VIGUEUR COMME PAR EXEMPLE LORS D'UN JET D'ENCAISSEMENT. CI-DESSOUS LA LISTE DES JETS DE VIGUEUR DEVENANT DES JETS DE SANTÉ.

- ✓ FATIGUE
- ✓ POISONS
- ✓ MALADIES
- ✓ BLEUS ET BOSSES
- ✓ CHALEUR
- ✓ FAIM
- ✓ FROID
- ✓ SOIF
- ✓ SOMMEIL

NOUVEAUX HANDICAPS (OU MODIFICATIONS)

RÉACTIONNAIRE (MINEUR)

TON HÉROS N'A PAS VRAIMENT LA FIBRE PROGRESSISTE : C'ÉTAIT MIEUX AVANT ! TOUS CES TRUCS DE POLITICARDS PARFUMÉS AVEC LEURS HISTOIRES D'AVANCÉES SOCIALES, C'EST BON POUR LES BONNES FEMMES : UNE BONNE CORDE, UNE BONNE GUERRE, UN BON COLT ET TOUT ROULE. SUR QUE DANS CERTAINS CERCLES CE GENRE DE « POLITIQUE » ÇA PASSE MAL MAIS CHEZ D'AUTRES IL PEUT FAIRE SENSATION. SI ÇA N'EST PAS GRAVÉ DANS LE MARBRE, TON HÉROS AURA BIEN DU MAL À CHANGER D'AVIS.

ADEPTE DU TALION (MAJEUR)

TON HÉROS APPLIQUE AVEC UNE FERVEUR QUI FORCE LE RESPECT LA LOI DU TALION : ŒIL POUR ŒIL DENT POUR DENT. IL EST JUGE, JURÉ ET BOURREAU ET DISPOSE DE TOUS LES ARGUMENTS POUR EXPLIQUER SA LOGIQUE. LE SEUL PETIT PROBLÈME C'EST ÇA N'EST PAS TOUJOURS TRÈS LÉGAL ET QUE SI TON HÉROS EST RECONNU EN TANT QUE TEL, LA PLUPART DES GENS SE MÉFIE DE LUI : DANS CE CAS SON CHARISME SUBIT UN MALUS DE -2.

COQUETTE (MINEUR, FEMME) ET DANDY (MINEUR, HOMME)

TON HÉROÏNE EST UNE FEMME, UNE VRAIE (ET SOUVENT PLUTÔT JOLIE) ET ÇA N'EST PAS PARCE QUE LE WEIRDWEST EST UN MONDE DE BRUTES ET D'ÉPOUSES SOUMISES QU'IL FAUT SE LAISSER ALLER. ELLE AIME LES JOLIES CHOSES, LES PARFUMS, LES BIJOUX, LES HABITS NEUFS ET SUR MESURE MÊME SI C'EST POUR SE ROULER DANS LA POUSSIÈRE ET PLOMBER DES ABOMINATIONS !! ELLE AIME (ET SAIT) ATTIRER LES REGARDS PAR BIEN DES MOYENS. LE SEUL PETIT PROBLÈME C'EST QUE TOUT CELA A UN COUT : DÈS QUE LA DAME TOUCHE UNE SOMME D'ARGENT ELLE NE PEUT RÉSISTER ET DOIT DÉPENSER 1D6 X 5% EN PETITS PLAISIRS.

NOUVEAUX ATOUTS (OU MODIFICATIONS)

ATOUTS DE COMBAT

ÇA ARRIVE PAS AUX MEILLEURS (AGUERRI, AGILITÉ D8, CHANCE)

LORSQUE TON HÉROS TIRE AVEC UNE ARME QUI A UN INCIDENT DE TIR SUR UN RÉSULTAT DE 1 ET 2, IL NE SUBIT UN INCIDENT DE TIR QUE SUR UN RÉSULTAT DE 1 SUR SON DÉ DE TIR.

MAÎTRE DU LEVIER AU PONTET (VÉTÉRAN, TIR D10, ÇA ARRIVE PAS AUX MEILLEURS)

LORSQUE TON HÉROS FAIT FEU AVEC UNE ARME UTILISANT UN SYSTÈME DE LEVIER DE RECHARGEMENT SOUS GARDE, IL CONSERVE SA CADENCE DE TIR 2 MÊME LORS DES ROUNDS OÙ ELLE DEVRAIT REPASSER À 1.

SANG DE BISON (NOVICE, VIGUEUR D8)

TON HÉROS A DU SANG DE BISON DANS LES VEINES. LES ÉLÉMENTS ÇA LE CHATOUILLE. QUAND LES AUTRES ATTRAPENT LA FIÈVRE ET SE SOIGNENT AU WHISKY FRELATÉ, TU TE DEMANDES SI C'EST PAS UN PEU DES CHOCHOTTES. TON HÉROS A UN BONUS DE +2 A SES JETS DE SANTÉ LORSQU'IL S'AGIT DE RÉSISTER AUX RIGUEURS DU CLIMAT ET AUX MALADIES LIÉES AUX CLIMATS RUDES. DE PLUS UN ÉTAT DE FATIGUE OU UN MALUS DE BLESSURE N'ONT PAS D'EFFET SUR UN JET QU'IL AURAIT À FAIRE CONCERNANT LES ÉLÉMENTS CITÉS CI-DESSUS.

PETIT DÉJEUNER DES CHAMPIONS (AGUERRI, VIGUEUR D8, SANG DE BISON)

TON HÉROS DÉJEUNE DE LA ROCHE FANTÔME DANS UN BOL ARROSÉ DE JUS DE CROTALE ET FAIT PASSER LE TOUT AVEC UN TORD BOYAUX DE L'ENFER QUI FERAIT PASSER LE TAOS LIGHTNING POUR UN LAIT FRAISE. TON HÉROS A UN BONUS DE +2 A SES JETS DE SANTÉ LORSQU'IL S'AGIT DE RÉSISTER À UN POISON, UNE TOXINE OU TOUT AUTRE ÉLÉMENTS DE LA MÊME CATÉGORIE CENSÉS ENVOYER LE COMMUN DES MORTELS AU FOND DU TROU. DE PLUS UN ÉTAT DE FATIGUE OU UN MALUS DE BLESSURE N'ONT PAS D'EFFET SUR UN JET QU'IL AURAIT À FAIRE CONCERNANT LES ÉLÉMENTS CITÉS CI-DESSUS.

COMBAT

NOUVELLE PORTÉE « GUN POINT »

CETTE NOUVELLE PORTÉE SITUÉE ENTRE 1 ET 3 M ET SE PLAÇANT DONC ENTRE LA MÊLÉE ET LA PORTÉE COURTE SE NOMME « GUN POINT ». TOUTES LES ARMES DE TIR ET DE LANCER SE TROUVANT DANS CETTE TRANCHE BÉNÉFICIENT D'UN BONUS DE +2 POUR TOUCHER. CELA REPRÉSENTE LE FAIT QUE LA MALGRÉ LA LÉGENDAIRE IMPRÉCISION DES ARMES DU WEIRDWEST (SURTOUT LES ARMES À CANONS COURTS COMME LES REVOLVERS) À UNE CERTAINE DISTANCE IL EST ASSEZ DIFFICILE DE RATER SA CIBLE (SAUF SI TU AS 2 MAINS GAUCHES PIED TENDRE MAIS LÀ ON PEUT RIEN POUR TOI)

INCIDENT DE TIR

TOUTES LES ARMES À FEU SUBISSENT UN INCIDENT DE TIR (ENRAYEMENT, MAUVAISE ÉJECTION DE DOUILLE VIDE, LONG FEU...) SI LE JET DE TIR (ON ENTEND PAR JET DE TIR LE RÉSULTAT DE VOTRE DÉ D'ATTRIBUT) EST UN 1 NATUREL (SI LE DÉ DONNE 3 ET QUE DES MALUS AMÈNE CE RÉSULTAT À 1 ÇA N'EST PAS UN INCIDENT DE TIR MAIS UN SIMPLE ÉCHEC). SI LE TIREUR EST UN JOKER ET QUE LE RÉSULTAT DU DÉ JOKER EST SUFFISANT POUR TOUCHER (APRÈS LES ÉVENTUELS MALUS) LE JOKER PEUT ÉVIDEMMENT TROQUER SON INCIDENT DE TIR CONTRE SON DÉ JOKER ! LES ARMES À POWDRE SE RECHARGEANT PAR LA BOUCHE, PAR LE BARILLET OU LES CARTOUCHES DE CHASSE (CAL 12 PAR EXEMPLE) SONT AUSSI SUJETTES AUX INCIDENTS DE TIR MAIS SUR UN RÉSULTAT DE 1 ET 2 (ET OUI COWBOY C'EST COMME ÇA) MAIS LE DÉ JOKER FONCTIONNE AUSSI DE LA MÊME MANIÈRE.

UN ENRAYEMENT N'OCCASIONNE QU'UN RALENTISSEMENT, MÊME UN TIREUR MOYEN SAIT RÉGLER LE PROBLÈME (DANS LE CAS D'UN MAUVAIS ŒIL, LE MARSHALL VA VOUS SOIGNER AUTREMENT CROYEZ-MOI !). DANS LE CAS D'UN REVOLVER, LA MUNITION A SIMPLEMENT FAIT LONG FEU ET IL SUFFIT AU TIREUR D'APPUYER À NOUVEAU SUR LA GÂCHETTE (MALUS DE -2 QUAND MÊME POUR ACTIONS MULTIPLES). DANS LE CAS D'UNE AUTRE ARME (COMME UN FUSIL) LE TIREUR PEUT SE JETER À L' ABRI ET PRENDRE UNE ACTION POUR REMETTRE SON ARME EN ÉTAT OU ACCEPTER UNE PÉNALITÉ DE -2 (POUR ACTION MULTIPLE) AFIN DE REMETTRE SON ARME EN ÉTAT ET TIRER DANS LA FOULÉE.

NOUVELLES RÈGLES DE CADENCE DE TIR SPÉCIALES POUR LES ARMES POSSÉDANT UN SYSTÈME DE LEVIER DE RECHARGEMENT SOUS GARDE.

ENTRE LES MAINS D'UN TIREUR UN TANT SOIT PEU ENTRAÎNÉ, CES ARMES PEUVENT FAIRE PLEUVOIR DU PLOMB AVEC PLUS DE FACILITÉS QU'UN COLT OU UN FUSIL. LA CADENCE DE CES ARMES EST DE 3/2 CE QUI SIGNIFIE QUE LE ROUND SUIVANT LE 1^{ER} TIR (A CADENCE 1) LE TIREUR PEUT ENCHAÎNER 2 TIRS DE SUITE EN PRIVILÉGIANT LA CADENCE PLUTÔT QUE LA PRÉCISION. ATTENTION LA CADENCE DE TIR 3/2 SIGNIFIE QU'À CAUSE DU REcul L'ARME REPASSE EN CADENCE 1 AU ROUND 3 ET CADENCE 2 AU TOUR 4 : EN GROS CETTE ARME TIRE 2 X 1 ROUND SUR 2. LA RÈGLE POUR LES DÉGÂTS EST LA SUIVANTE : ON TIRE 2 X LES DÉS DES DÉGÂTS DE L'ARME ET ON GARDE LES 2 MEILLEURS (QUI FONT DES AS BIEN SÛR). LE COUT EN MUNITION EST DE 2. COMME TOUTES LES ARMES LE RISQUE D'INCIDENT DE TIR (VOIR LA RÈGLE INCIDENTS DE TIR) EXISTE MAIS À CETTE CADENCE ELLE ARRIVE SUR UN JET NATUREL DE 1 OU 2 (SI LE JET DONNE 2 ET QU'UN MALUS AMÈNE LE RÉSULTAT À 1 ÇA N'EST PAS UN INCIDENT DE TIR MAIS UN SIMPLE ÉCHEC). UN DOUBLE 1 CONSERVÉ SERA DONC DANS CES CONDITIONS UN INCIDENT DE TIR ET MAUVAIS ŒIL. LES ARMES DE CETTE CATÉGORIE ONT LA RÈGLE FRAGILE. ATTENTION 2 CHOSES IMPORTANTES CONCERNANT CETTE CADENCE :

- ✓ C'EST UNE RÈGLE INTERMÉDIAIRE PAR RAPPORT AUX RÈGLES DE CADENCE DE CERTAINES ARMES COMME LES ARMES GATLINGS.
- ✓ LE TIR 3/2 NE PEUT ÊTRE VALIDÉ QUE SI AU DÉBUT DU ROUND LE TIREUR N'A PAS EU A EFFECTUER UNE ACTION MULTIPLE (MALUS DE -2).
- ✓ LE TIR 3/2 NE PEUT ÊTRE EFFECTUÉ EN COMBAT MONTÉ OU SUR TOUT AUTRE EMPLACEMENT INSTABLE (CHARIOT, TRAIN...)
- ✓ LA RÈGLE PASSANTS INNOCENTS DANS LE CAS D'UN TIR DOUBLE A LES MÊMES RÈGLES QU'UN FUSIL DE CHASSE OU D'UN TIR AUTOMATIQUE.

NOUVELLES RÈGLES CONCERNANT LES REVOLVERS DOUBLE ACTION.

CONTRAIREMENT AUX REVOLVERS SIMPLE ACTION OU LE TIREUR DOIT ACTIONNER D'UNE MAIN LE CHIEN ET PRESSER LA DÉTENTE, LA PRESSION SUR LA GÂCHETTE ACTIONNE À LA FOIS LE BARILLET ET LE CHIEN. LA CADENCE DE TIR EST AINSI AMÉLIORÉE MAIS COMME LA DÉTENTE EST PLUS DURE LA PRÉCISION EST AMOINDRIE. MALGRÉ TOUT CETTE TECHNIQUE BEAUCOUP PLUS MODERNE PERMET D'EFFECTUER 2 TIRS COUPS SUR COUP, DE DÉGAINER RAPIDEMENT ET TIRER D'UNE SEULE MAIN OU DE MANIER UN PISTOLET D'UNE MAIN ET UNE AUTRE ARME DE L'AUTRE. LES PISTOLEROS ADEPTE DU TIR AVEC 2 ARMES APPRÉCIENT LE CONFORT D'UNE ARME À DOUBLE ACTION. IL EST BON DE SAVOIR QUE LA GRANDE MAJORITÉ DES REVOLVERS DOUBLE ACTION (COMPRENDS AMIGO QU'ON TE LE DIRA SI C'EST PAS LE CAS) FONCTIONNENT AUSSI EN SIMPLE ACTION ET QUE DONC TU POURRAS VENTILER AVEC EUX.

LE TIR DOUBLE ACTION PERMET DE TIRER COUP SUR COUP 2 CARTOUCHES (PENSE À ENLEVER 2 MUNITIONS AMIGO !) MAIS PLUTÔT QUE D'EFFECTUER 2 TIRS ET 2 JETS DE DÉGÂTS ON JETTE 2X LES DÉS DE DÉGÂTS ET ON GARDE LES 2 MEILLEURS. IL EST À NOTER QUE LA RÈGLE PASSANTS INNOCENTS EST LA MÊME POUR LES ARMES DOUBLE ACTION QUE LES FUSILS DE CHASSE OU LES ARMES AUTOMATIQUES.

LES ARMES DOUBLE ACTION ONT LA RÈGLE FRAGILE.

NOUVELLE RÈGLE : LES ARMES FRAGILES

CERTAINES ARMES DE PAR LEUR MÉCANISME, LEUR CONCEPTION HORS NORMES, LEURS MUNITIONS OU TOUT UN TAS D'AUTRES FACTEURS SONT PLUS FRAGILES QUE D'AUTRES. BIEN SÛR ELLES NE CASSENT PAS OU NE TOMBENT PAS EN PANNE AU MOINDRE CHOC, MALADRESSES OU INTEMPÉRIES MAIS ELLES NÉCESSITENT PLUS DE PRÉCAUTIONS ET GÉNÉRALEMENT PLUS DE CONNAISSANCES POUR ÊTRE RÉPARÉES. MALGRÉ TOUT LA NOTION DE DÉGÂTS SUR DES ÉQUIPEMENTS EST TRÈS SUBJECTIVE : UN MANTEAU OU UN CHAPEAU CHUTANT DE 50 M NE SUBIRONT AUCUNS DÉGÂTS TANDIS QU'UNE WINCHESTER SERA MANIFESTEMENT HORS D'USAGE. C'EST DONC AU MARSHALL (ET OUI AMIGO !!) DE DÉCIDER CE QU'IL ADVIENT DES JOUETS FRAGILES.

NOUVELLES RÈGLES : LES ARMES DITES DE CHASSE, A SIMPLE CANON OU DOUBLE CANON OU CELLES N'ÉTANT PAS DE CHASSE MAIS POSSÉDANT DES CARTOUCHES DE CHASSE (CAL 12. OU 16. PAR EXEMPLE) COMME LE WHIPIT GUN.

LES ARMES UTILISANT DES CARTOUCHES DE CAL 12. (LE CALIBRE LE PLUS COURANT) TIRENT DES DÉCHARGES DE PETITS BILLES DE PLOMB OU DE MÉTAL. ELLES FONT BIEN PLUS DE DÉGÂTS A PORTÉE GUN POINT OU À PORTÉE COURTE À CAUSE DE LA FAIBLE DISPERSION DES PROJECTILES. CES ARMES FONT 1D6 DE DÉGÂTS A PORTÉE LONGUE, 2D6 A PORTÉE MOYENNE ET 3D6 A PORTÉE COURTE.

CANON DOUBLE : CERTAINS FUSILS DE CHASSE SONT DITS À CANON DOUBLE. SI L'ATTAQUANT TIRE AVEC LES 2 CANONS D'UN SEUL COUP, IL FAIT 1 SEUL JET DE TIR AVEC UN MALUS DE - 2 (À CAUSE DU REcul ET DE LA NÉCESSITÉ DE COORDONNER LES 2 PERCUTEURS). SI L'ATTAQUE TOUCHE LE TIREUR LANCE 2X LES DÉS DE DÉGÂTS ET GARDE LES MEILLEURS (PAR EXEMPLE 1 DOUBLE TIR DE CAL 12. A PORTÉE MOYENNE DONNE 4 DÉS DE DÉGÂTS ET ON GARDE LES 2 MEILLEURS).

LES ARMES DE CHASSE ET TOUTES LES ARMES UTILISANT CE TYPE DE MUNITIONS ONT LA RÈGLE FRAGILE ET INCIDENT DE TIR (MAIS CONCERNANT CES ARMES CELA ARRIVE SUR 1 ET 2...ET OUI AMIGO FAUDRA T'Y FAIRE).

TOUTES LES ARMES DE CETTE CATÉGORIE ONT UN RECHARGEMENT 1RD (LE TIREUR DOIT PRENDRE 1 ROUND COMPLET POUR RECHARGER SON ARME).

JETS DE TRAIT/LE DÉ JOKER ET MAUVAIS ŒIL

DANS LE CAS D'UN JET PUR DE 1 SUR LE DÉ D'ATTRIBUT ET DU DÉ JOKER, LE HÉROS EST VICTIME DE MAUVAIS ŒIL, LA PIRE MALÉDICTION DU WEIRDWEST. EN RÈGLE GÉNÉRALE, IL ARRIVE QUELQUE CHOSE DE DÉSAGRÉABLE À TON HÉROS, JAMAIS MORTEL MAIS SOUVENT TRÈS TRÈS ENNUYEUX. ATTENTION UN MAUVAIS ŒIL EST UN JET PUR, PAS UN DOUBLE 1 OBTENU SUITE À UN JET MALUSSÉ.

EN TANT QUE JOKER TU PEUX ANNULER UN MAUVAIS ŒIL AVEC UN JETON BLEU OU ROUGE MAIS PAS UN BLANC (LA SORCIÈRE EST TROP PUISSANTE POUR UN PAUVRE PETIT JETON BLANC). SOIT TU AS UTILISÉ LE JETON AVANT ET LE DÉ SUPPLÉMENTAIRE TE SAUVE SOIT TU L'UTILISE APRÈS ET LE DÉ BONUS EST LE SEUL RÉSULTAT QUE TU PEUX UTILISER.

TABLE DE PROGRESSION/RANGS

QUAND UN HÉROS GAGNE DES PRIMES, IL PROGRESSE EN RANG. C'EST UN INDICATEUR PERMETTANT DE MESURER LA PUISSANCE APPROXIMATIVE DU HÉROS. AU FUR ET À MESURE DE LEUR PROGRESSION, LES HÉROS ONT ACCÈS À DES ATOUTS DE PLUS EN PLUS PUISSANTS.

PRIMES	RANG
0 - 19	NOVICE
20 - 59	AGUERRI
60 - 99	VÉTÉRAN
100 - 149	HÉROÏQUE
150 ET +	LÉGENDAIRE

DÉPLACEMENTS EN MÈTRES (JEU SANS FIGURINES)

LES PERSONNAGES, EXTRAS ET CRÉATURES SE DÉPLACENT LORS D'UN ROUND (UN ROUND DURANT 6 SECONDES), À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU ROUND ET EN AYANT LA POSSIBILITÉ DE PARTAGER LA VALEUR DU DÉPLACEMENT EN AUTANT DE FRACTIONS DE 1 M DE LEUR VALEUR D'ALLURE. CETTE ACTION EST GRATUITE ET REPRÉSENTE UNE MARCHÉ RAPIDE. EN GÉNÉRAL CE DÉPLACEMENT EST DE 10M.

SI UN PERSONNAGE, UN EXTRA OU UNE CRÉATURE SOUHAITE SE DÉPLACER PLUS VITE IL PEUT ALORS COURIR. LE DÉPLACEMENT SERA ALORS ALLURE X2 (GÉNÉRALEMENT 20M). CE DÉPLACEMENT EST CONSIDÉRÉ COMME UNE ACTION MULTIPLE (MALUS DE -2) ET NE PEUT PAS ÊTRE FRACTIONNÉ. LE PERSONNAGE, EXTRA OU CRÉATURE PEUT CHANGER DE DIRECTION AUTANT DE FOIS QU'IL LE DÉSIRE. IL PEUT AUSSI STOPPER CE DÉPLACEMENT AU COURS DU ROUND (AFIN DE PLONGER À TERRE PAR EXEMPLE). ATTENTION SI CE DÉPLACEMENT EST STOPPÉ IL NE PEUT PAS ÊTRE REPRIS.

UN PERSONNAGE, EXTRA OU UNE CRÉATURE PEUT ENFIN SPRINTER : CELA REPRÉSENTE UN DÉPLACEMENT TRÈS RAPIDE EN LIGNE DROITE. CETTE ACTION EST DITE COMPLÈTE (COMME L'ACTION VISER), LE ROUND COMPLET EST PERDU ET AUCUNE AUTRE ACTION NE PEUT ÊTRE ENTREPRISE : LE SPRINT NE S'OCCUPE DE RIEN D'AUTRE QUE DE COURIR DE TOUTES SES FORCES. LE DÉPLACEMENT EST ÉGAL À ALLURE X3 + 1D6.