



ENVOYER DES TRUCS EN ENFER



Mélange deux doses de brutalité et une dose d'étrange, laisse mijoter sur un grand feu alimenté par de la roche fantôme et tu auras une idée exacte de la raison pour laquelle certains l'appelle l'Ouest sauvage.

Il est temps de rentrer dans le vif du sujet et de voir un peu les règles de l'Ouest sauvage. Te bile pas, c'est vraiment simple ! Tu seras dans le bain en un rien de temps !



JOKERS ET EXTRAS

Ton héros (ou personnage joueur), et certains méchants et monstres uniques sont nommés « Jokers ». Ils ont un peu plus de chance d'arriver à leurs fins, de résister aux blessures et sont généralement plus détaillés que le commun des gardes, séides et autres laquais. Ces derniers sont appelés les Extras.

Les Jokers sont indiqués par un icône particulier à côté de leur nom (la carte Joker ci-contre).

Les Jokers

En dehors des personnages joueurs, le Marshal reste seul juge des PNJ qui sont ou non des Jokers. L'adjoint du Marshal de ville n'en sera probablement pas un, mais le Marshal de ville Grimlock, vétéran de la guerre de Sécession, personnage important de la campagne en sera certainement un. Tu constateras les différences entre les Jokers et les Extras au fur et à mesure de ta lecture, mais dans les grandes lignes :

- Les Jokers peuvent encaisser plusieurs blessures.
- Les Jokers lancent un dé Joker en plus de chacun de leurs jets de Trait, et prennent le meilleur des deux dés.





JETS DE TRAIT

Pour utiliser un Attribut ou une Compétence, lance simplement le dé qui lui est associé. Si le résultat est de 4 ou plus (La Difficulté ou Diff.), le jet est réussi !

Modificateurs

Des modificateurs peuvent s'appliquer à ton jet, comme par exemple tirer sur une cible à Portée longue, ou chercher un indice très bien dissimulé. Certaines situations, comme les attaques à distance, ont des modificateurs d'usage. C'est le Marshal qui décidera des modificateurs éventuels pour des tâches plus subjectives, comme pour tenter de détecter une embuscade ou d'entendre une conversation à travers une lourde porte de chêne.

De manière générale, une tâche facile, comme suivre une piste sur un terrain boueux, se fait avec un bonus de +2. Une tâche difficile, comme de chercher des traces à la lumière d'une torche, s'effectue avec un malus de -2. Une tâche très difficile, comme chercher des traces sous une pluie battante, se fait avec un malus de -4.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Deadlands* sont dits « ouverts ». Cela signifie que lorsque tu obtiens le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), tu relances le dé et l'ajoutes au total. C'est ce qu'on appelle un « As », et tu continues à additionner les résultats tant que tu obtiens des As ! Les modificateurs au jet s'appliquent au total final.

Relances

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, tu obtiens une Relance. Si ton héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 11, il touche avec une Relance (deux s'il avait fait 12). Le calcul des Relances se fait après l'application d'éventuels modificateurs.

Compétence par défaut

Si un personnage ne dispose pas de la Compétence nécessaire à une action, il lance 1d4 et enlève 2 au total. Les Jokers bénéficient bien sûr du dé Joker (avec la pénalité de -2 eux aussi). Certaines Compétences ne doivent pas être utilisées sans connaissance réelle, comme lancer un sort, procéder à une intervention chirurgicale ou piloter un dirigeable.

Jets opposés

Parfois, les jets se font « en opposition » contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues

pour s'emparer d'un lingot d'or, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, utilisant des Jetons s'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son jet. C'est ensuite au tour de l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte. En cas d'égalité, aucun des deux ne parvient à prendre un avantage déterminant et l'opposition se prolonge.

Jets coopératifs

Parfois, les personnages s'entraident et coopèrent pour aider un des leurs à achever une tâche plus urgente. Si au moins deux personnages agissent de concert sur une même tâche (et que le Marshal décide qu'il est possible de s'y pencher à plusieurs), le personnage principal fait un jet, avec un bonus de +1 pour chaque Succès et chaque Relance obtenu par chacun des autres participants à l'action. Le bonus maximum possible est de +4, sauf pour les jets de Force.

Un personnage ne peut pas participer à un jet coopératif s'il ne possède pas la Compétence adéquate.

Jets de groupe

En dehors d'un combat, un jet de Trait pour tout un groupe d'Extras est résolu de la façon suivante : plutôt que de lancer un dé pour chacun des membres du groupe, on ne lance qu'une fois le dé de Trait, accompagné d'un dé Joker. Le meilleur des deux dés représente le total du groupe. Inutile pour le coup de faire un jet de Tripes pour chaque PNJ voyant une abomination, ni de désespérer quand un de tes alliés rate misérablement son jet de discrétion, ruinant du même coup l'approche discrète de ses 49 autres compagnons.

LE DÉ JOKER

Lors d'un jet de Trait donc, les Extras lancent simplement le dé indiqué, mais les Jokers jettent en plus un d6, et prennent le meilleur résultat des deux dés. Ce d6 est appelé dé Joker et peut donner des As comme les autres (voir ci-dessus).

Mauvais œil : le point négatif, c'est qu'un double 1 représente un Mauvais œil. Le Marshal invente dans ce cas quelque chose de désagréable qui arrive à votre personnage. C'est le prix à payer au destin pour être un héros.

LA TREMPÉ

La Trempe mesure la volonté de ton héros, ainsi que l'expérience qu'il a des adversaires plus terribles qui hantent la sombre prairie. La bleusaille peut tout aussi bien prendre la poudre d'escampette que tenir bon devant certaines des vermines les plus étranges du coin, mais les vieux briscards sont eux capables de regarder la créature bien en face et de lui cracher dans l'œil.



Peu importe le fait que les Alliés soient ou non sous le contrôle des personnages : il faut qu'ils soient sous le contrôle des joueurs. Ainsi chacun reste concentré sur la partie, même si le personnage d'un joueur est au tapis, et de grands combats épiques deviennent plus simples à gérer, et donc plus funs ! Alors bien entendu, le Marshal peut prendre temporairement le contrôle d'un PNJ dès qu'il en ressent le besoin, mais avec des joueurs impliqués, le cas devrait rarement se présenter.

INITIATIVE

Dans *Deadlands*, le rythme doit rester soutenu ! Pour aider le Marshal à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer (jokers inclus) pour déterminer l'ordre d'initiative.

Distribue les cartes de la façon suivante :

- Chaque Joker reçoit une carte. Tous les Alliés sous le contrôle du joueur agiront également en même temps.
- Chaque type de PNJ (par exemples tous les banditos, tous les coyotes, etc.) reçoit une carte.

Le Marshal reste maître de la manière dont il répartit les cartes entre ses différents groupes des PNJ. Il peut tout à fait décider de séparer ses 30 banditos en 5 groupes de 6. L'objectif est de rendre la bataille la plus rapide et simple possible. En général, les Jokers et les entités uniques ont leur propre carte.

Battre les cartes : le paquet est mélangé avec la défausse à la fin d'un round ou un joker a été tiré.

Grand groupes : pour des parties comportant de nombreux joueurs, le Marshal peut décider de ne distribuer que deux cartes : une pour les gentils, et une pour les méchants. Durant le tour des joueurs, le Marshal fait agir les joueurs chacun leur tour dans un ordre défini. Si l'un des personnages dispose d'Atouts comme Vif ou Sang-froid, celui-ci s'applique à la carte du groupe.

LE DÉCOMPTE

Les cartes distribuées, le Marshal procède ensuite au décompte, de l'As au 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée.

Égalités : les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.

LES JOKERS

Lorsque tu tires un joker, *amigo*, tu peux agir quand bon te semble durant le round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre l'action de quelqu'un d'autre. En outre, tous tes jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2 !

RETENIR SON ACTION

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite, on dit alors qu'il est « En attente ». Il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne reçoit pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

COMBAT SANS FIGURINES

Les portées des armes, les déplacements des personnages et des véhicules, et même les gabarits présupposent que des figurines sont utilisées. C'est pour cette raison que les valeurs sont données en cases et non en mètres ou kilomètres / heure.

Mais certains joueurs préfèrent s'en passer, ou il arrive que des figurines ne sont pas toujours disponibles. Voici quelques astuces pour gérer simplement les situations concernées :

Portée : le Marshal décide simplement à quelle distance se trouvent la ou les cibles. Mentalement, c'est plus simple de se représenter les distances en mètres, donc souviens-toi simplement qu'une case équivaut à 2 mètres. Donc si une cible se trouve à 20 m, elle est à 10 cases.

Gabarits : sans les figurines pour se représenter une scène, il peut s'avérer délicat de déterminer le nombre de personnage affectés par une attaque de zone (comme une grenade par exemple). Pour ce genre d'occasions, considère qu'un Petit Gabarit affecte 1d3 adversaires, un Gabarit Moyen ou de Cône 2d4 adversaires, et un Grand Gabarit 2d6 adversaires. Les alliés engagés au corps à corps avec ces ennemis se trouvent également dans la zone d'effet.

DÉPLACEMENT

La plupart des personnages se déplacent selon leur score d'Allure (en général 6 cases). Un tel déplacement est considéré comme une Action gratuite. D'autres types de mouvements sont possibles :

Ramper : un personnage peut ramper à la vitesse de deux cases par round. Il est considéré comme étant à terre lorsqu'on lui tire dessus.



ATOUTS

Tu trouveras ci-dessous une liste des Atouts disponibles à *Deadlands*.

Les Atouts sont regroupés par catégories pour faciliter la création du personnage. Un Atout ne peut être choisi qu'une fois sauf indication contraire.

Rang : sous chaque Atout est indiqué le Rang nécessaire au minimum pour pouvoir le choisir. Un héros Novice ne peut prendre un Atout Légendaire par exemple mais un personnage peut toujours prendre un Atout dont le Rang est inférieur au sien.

Atouts Améliorés : certains Atouts proposent une version améliorée (Séduisant et Très Séduisant pour Séduisant, Riche

et Très Riche). Tu dois avoir la version inférieure d'un Atout Amélioré avant de pouvoir prendre ce dernier. Il faut d'abord être Riche avant de pouvoir choisir Très Riche par exemple.

ATOUTS DE BACKGROUND

Ces Atouts sont les avantages innés, reçus en héritage ou liés à l'histoire personnelle du héros. On ne peut en général les choisir que lors de la création du personnage.

Si un joueur choisit un Atout de background plus tard dans le jeu il doit d'abord en discuter avec le Marshal. Si ce dernier est d'accord et trouve que c'est justifié le personnage peut obtenir l'Atout lors d'une progression. Un personnage pourra choisir plus tard l'Atout Séduisant en disant qu'il prend soin de son apparence. Un héros pourra obtenir l'Atout Arcanes s'il est initié par un autre personnage ou s'il découvre un manuscrit contenant un savoir secret.

Ambidextre

Prérequis : Novice, Agilité d8

Ton héros utilise ses deux mains avec la même facilité. Il ignore le malus de -2 habituel pour la main non-directrice.

Arcanes (Magie)

Prérequis : Novice

La magie dans l'Ouest Étrange n'est pas une chose à prendre à la légère. Ceux qui pratiquent la sorcellerie doivent souvent mesurer leurs pouvoirs à ceux des mauvais esprits qui peuplent la frontière sauvage, et qui s'avouent rarement vaincus. Les Hucksters considèrent ces duels de volonté comme des parties de cartes et les meilleurs sont capables de faire preuve de pouvoirs stupéfiants. On murmure que d'autres empruntent des voies plus sombres et maîtrisent la puissance de la magie du sang.

Si tu choisis cet Atout, assure-toi de lire la section appropriée dans le chapitre **No Man's Land**, page 150. Tu y trouveras d'autres Atouts qui ne sont disponibles que pour les Hucksters (voir page 159).

Arcanes (Miracles)

Prérequis : Novice

Certains personnages peuvent faire appel aux pouvoirs de leur divinité (ou de leurs divinités) en cas de besoin. Dans l'Ouest étrange, on appelle ces âmes pieuses les élus. Ce sont des nonnes, des prêtres ou bien des gens ordinaires à l'âme (relativement) pure, bénis par une entité divine. Même s'ils sont rares sur la frontière, on y trouve parfois des imams, des moines bouddhistes et des représentants d'autres croyances détenteurs de pouvoirs supérieurs pour couvrir leurs saints arrières. Lorsqu'ils savent se tenir, il



leur arrive d'invoker des miracles à même de les aider à combattre le mal dans l'Ouest étrange.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer l'un de ces croisés, va voir page 157. Tu y trouveras d'autres Atouts qui ne sont disponibles que pour les Élus.

Arcanes (Chamanisme)

Prérequis : Novice

Les chamanes sont les saints hommes et femmes indiens et les gardiens de la médecine tribale. Ils tirent leurs pouvoirs des pactes qu'ils passent avec les exigeants esprits du monde naturel. Lorsque ces hommes médecine honorent les esprits de la nature, ils peuvent accomplir d'incroyables exploits à faire trembler les plus sceptiques.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer un chamane, ainsi que quelques Atouts supplémentaires, va voir page 155.

Arcanes (Maîtrise du Chi)

Prérequis : Novice, Arts Martiaux

Quelques personnes dans l'Ouest étrange ont étudié les anciens arts du combat orientaux. Une infime partie de ces combattants extrêmement compétents ont atteint la discipline spirituelle nécessaire pour canaliser une force surnaturelle, appelée le Chi, à travers leur propre corps. Ces guerriers initiés utilisent l'Atout Arcanes (Maîtrise du Chi) pour refléter leurs stupéfiantes capacités.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer l'un de ces personnages ainsi qu'un nouvel Atout permettant l'accès à différents styles d'arts martiaux, va voir page 166.

Arcanes (Science étrange)

Prérequis : Novice

Les adeptes des principes de la Nouvelle science (qu'à peu près tout le monde appellent les Savants fous) construisent des engins étranges et merveilleux, des machines qui semblent souvent défier les lois même de la réalité. Presque tous ces inventeurs (ou du moins ceux qui réussissent) s'appuient sur la roche fantôme pour faire fonctionner d'une manière ou d'une autre leurs inventions.

Pour découvrir en exclusivité ces cinglés d'inventeurs et leurs gadgets bizarres, va voir page 164.

Brave

Prérequis : Novice, Âme d6

Ceux qui possèdent cet Atout ont appris à maîtriser leurs peurs, à moins qu'ils ne soient tout simplement émotionnellement distants de tout. Quoi qu'il en soit, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les jets de Terreur et de Tripes.

Chanceux

Prérequis : Novice

Ton héros semble être béni par le Destin. Il obtient un Jeton de plus au début de chaque session de jeu, ce qui lui octroie plus de chance de réussir ses actions et de survivre à d'incroyables dangers.

• Très Chanceux

Prérequis : Novice, Chanceux

Ton héros obtient 2 Jetons de plus au début de chaque session de jeu.

Costaud

Prérequis : Novice, Force et Vigueur d6

Ton héros est très corpulent ou tout simplement très athlétique. Dans tous les cas, sa masse lui permet de mieux résister aux dégâts. Ajoutez +1 à sa Résistance.

En outre, ton héros est également capable de porter 4 fois sa Force en kg sans malus, au lieu de 2 fois chez les gens ordinaires.

Don des langues

Prérequis : Novice, Intellect d6

Le personnage a un don pour les langues : il commence le jeu en connaissant un nombre de langues égal à son Intellect, et peut faire un jet d'Intellect à -2 pour se faire comprendre en n'importe quel langage qu'il a côtoyé pendant au moins une semaine.

Enragé

Prérequis : Novice

Dès qu'il est blessé (ou même Secoué par une attaque physique) ton héros doit réussir un jet d'Intellect sans quoi il devient Enragé.

L'état Enragé enlève 2 à la Parade du personnage mais ajoute +2 à sa Résistance, à tous ses jets de Combat et de Force ainsi qu'aux dégâts causé au corps à corps. Le héros ignore en outre tous les malus de blessures, mais il ne peut se servir de Compétences, d'Atout, ou effectuer des manœuvres qui requièrent de la concentration comme Tir et Sarcasme. L'utilisation de la compétence Intimidation est toutefois toujours possible.