

## Huckster p159

**Compétence :** Magie (Int)

**Points de magie :** 10

**Nombres de sorts :** 3

**Récupération :** 1PP/3h

**Critique :** personnage secoué, le sort peut être lancé

**Spécial :** Au lieu de consommer des PP et de faire un jet, le joueur peut faire une main de poker 5 cartes + carte par Trempe. Le joueur obtient des PP selon la main (p161). Si pas assez de PP ou joker utilisé, alors table des contre-coups (p215).

## Contrecoups Huckster p215

**1d20 Effets**

**1-4 Drain d'esprit :** Secoué 1d6 rounds. La compétence magie baisse d'un niveau pendant 24 heures.

**5-8 Retour de bâton :** 3d6 dégâts

**9-12 Sève spirituelle :** Jet de Vigueur. Si raté 3 niveaux de Fatigue. Si réussi 1 niveau de Fatigue. 1 niveau récupéré toutes les 15 minutes de repos.

**13-15 Folie :** Jet sur la table des Démences. Puis jet d'Intelligence. Si raté, la démente est permanente. Si réussi la démente dure 1d6 jours.

**16-19 Corruption :** Les effets du sort sont inversés.

**20 Amnésie :** La compétence magie baisse d'un niveau définitivement.

## Détérré (p185, p213)

**Mort :** Piocher Trempe cartes. Si Joker, jouer le pire cauchemar. Il devient déterré.

**Dominion :** Commence à 0 et varie de -4 à +4. Quand manitou essaye de prendre contrôle, le Marshal dépense un jeton et le joueur fait un jet d'Âme (modifié par le Dominion actuel) opposé à l'Âme du manitou (qui a toujours Âme supérieur d'un dé).

- **Succès :** Le joueur garde le contrôle et gagne 1 en Dominion (2 avec une Relance)
- **Echec :** Manitou prend contrôle. Le joueur perd 1 en Dominion (2 avec une relance)
- **Égalité :** Joueur secoué pour 1d6 rounds.

## Main de poker p161

**Main Pactiser avec le diable**

**As** 1 point de pouvoir

**Paire** 2 points de pouvoir

**Paire de valets** 3 points de pouvoir

**Double Paire** 4 points de pouvoir

**Brelan** 5 points de pouvoir

**Suite** 6 points de pouvoir

**Couleur** Sort réussi et avec relance  
Pas de jet de magie sauf si requis (ex : tir, opposition)

**Full** Couleur, durée du sort x2

**Carré** Couleur, durée du sort x10

**Poker** Couleur, sort réutilisable à volonté pendant 24 heures

**Quinte flush** Poker, +1 jeton

## Chamane p155

**Comp :** Médecine tribale (Âme)

**Points de magie :** 15

**Nombres de sorts :** 2

**Récupération :**

- 1PM/h si normal ou péché mineur
- 1PM/2h si péché moyen
- 1PM/4h si péché mortel /2 si condition naturelle

**Critique :** sort raté et 1 niveau de fatigue récupéré par 3h de méditation

**Spécial :** Doit pouvoir chanter pour lancer son sort.

**Spécial :** Rituel obligatoire.  
d4 = 4h ; d6=3h30 ; d8=3h ; d10=2h30 ; d12=2h

Si pas de rituel pendant :

- 1 jour -> -1 TM et péché mineur
- 1 semaine -> -2 TM, péché majeur
- 1 mois -> -4 TM, péché mortel

## Shaolin p166

**Comp :** 1 par pouvoir (Âme)

**Points de magie :** 20

**Nombres de sorts :** 2

**Récupération :** 1PM/h

## Savant-fou p164

**Comp :** Science étrange (Int)

**Points de magie :** 20 par objet

**Nombres de sorts :** 1

**Récupération :** 1PP/h

**Critique :** 2d6 dommages dans gabarit moyen (4m de rayons) et objet cassé

2d6 heures pour réparer avec un jet de Repair  
**Spécial :** 1 démente (p215) supplémentaire par nouveau pouvoir.

**Spécial :** 1, et 1 seul, objet par pouvoir.

**Spécial :** Les objets sont utilisables par d'autres.

**Spécial :** Les sorts d'attaques nécessiteront un jet de tir ou de lancé.

**Spécial :** Si l'objet est perdu, il faut le refaire. L'ancien perd ses effets.

## Démences p215

**1d20 Effets**

**1-2 Absences :** Jet d'Intelligence pour se rappeler d'un détail important.

**3-4 Illusion :** -1 en Charisme

**5-6 Excentricité :** -1 en Charisme

**7-8 Mauvaises actions :** S'imaginer un nouvel ennemi qu'il faut combattre.

**9-10 Dépression :** -1 en Trempe

**11-14 Phobie :** Nouvelle Phobie majeure

**15-16 Marmonnements :** -1 en Charisme

**17-18 Paranoïa :** -2 en Charisme

**19-20 Personnalités multiples :** Nouveau handicap mineur qui change dès qu'un Joker est tiré par l'un des joueurs.

## Élu p157

**Comp :** Foi (Âme)

**Critique :** 1 niveau de dé Foi en moins jusqu'au prochain sort réussi

**Spécial :** -2 par rang de sort

**Spécial :** si raté 1 niveau de fatigue récupéré par 3h de contemplation

**Spécial :**

- si péché mineur -> -2 Faith
- si péché majeur -> plus de sort pendant une semaine
- si péché mortel -> quête

## Handicaps mineurs pour schizophrénie (p59-61)

**1d30 Effets**

**1 Anémique :** -2 Vigueur pour environnement, fatigue, maladie et poison

**2 Bavard :** Ne sait pas garder un secret

**3 Bizarrie :** Comportement gênant

**4 Chimères :** Croyances saugrenues

**5 Cupide :** Veut sa part du butin

**6 Deux mains gauche :** -2 Réparation

**7 Dur d'oreille :** -2 Perception auditive

**8 Ennemi :** Vous avez un nouvel ennemi

**9 Étranger :** -2 en Charisme

**10 Illettré :** Ne sait ni lire ni écrire

**11 Lambin :** -1 en Allure

**12 Loyal :** Votre vie pour vos amis

**13 Mauvaise habitude :** -1 en Charisme

**14 Moche :** -2 en Charisme

**15 Myope :** -2 Perception visuelle et Tir

**16 Obèse :** +1 en Résistance, -1 en Allure, court avec 1d4

**17 Pacifiste :** Combat s'il n'a pas le choix

**18 Pied-tendre :** -1 en Trempe

**19 Poches percées :** moitié argent

**20 Prudent :** Pointilleux et long à se décider

**21 Rancunier :** Se venge légalement

**22 Recherché :** Mis à prix pour 1d6 x \$100

**23 Rien à perdre :** A un objectif à atteindre

**24 Sale caractère :** -2 en Charisme

**25 Sceptique :** -2 en Tripes paranormal

**26 Serment :** Serment à respecter

**27 Sommeil lourd :** -4 Perception endormi

**28 Souffrant :** -1 en Fatigue physique

**29 Têtu :** N'admet jamais qu'il a tort

**30 Les yeux du menteur :** -2 Persuasion

## Alchimiste p166

**Pré-requis :** Arcanes (Science étrange)

**Comp :** Science étrange (Int)

**Points de magie :** Savant-fou PM/2

**Récupération :** 1PM/h

**Critique :** 2d6 dommages dans gabarit moyen (4m de rayons) et objet cassé

2d6 heures pour réparer avec jet Réparation  
**Spécial :** Par pouvoir on répartit les points entre les potions

**Spécial :** La préparation des potions d'un pouvoir dure 30 min.

**Spécial :** Les PMs sont bloqués tant que les potions ne sont pas utilisés

**Spécial :** Pour les sorts d'attaques il faudra faire un jet de lancé lors de l'utilisation.

**Spécial :** Les jets opposés se font par rapport au score de préparation. -2 s'il y a eu raise.

## Terreur p144

**1d20+ Effets**

**1-4 Décharge d'adrénaline :** +2 aux jets de Traits et +2 aux dégâts pour prochaine action

**5-8 Secoué**

**9-12 Paniqué :** Le personnage fuit de son allure + son dé de course

**13-16 Phobie mineure :** le personnage gagne le handicap Phobie (Mineur) en rapport avec son traumatisme.

**17-18 Phobie majeure :** le personnage gagne le handicap Phobie (Majeur) en rapport avec son traumatisme.

**19-20 Marque de la Terreur :** Secoué et une trace physique de sa peur le marque. Charisme -1

**21+ Attaque cardiaque :** Vig -2. si réussi Secoué 1d4 rounds. Si raté mort en 2d6 rounds. Soins -4 pour le sauver.

## Incapacité p111

**Jet de Vig. avec malus de Blessures (pas de Fatigues). Aucun malus si Increvable (p68).**

**Relance** : Secoué. Jet table des Blessures. L'effet dure jusqu'à la fin du combat ou lorsque blessures soignées.

**Succès** : Inconscient. Jet table des Blessures. L'effet dure tant qu'il y a une blessure.

**Échec** : Réussir jet d'Âme ou mourir. Au round suivant jet de Vigueur ou mourir. Inconscient jusqu'à Soins. Jet table des Blessures. Effet permanent. Si dégâts non-létaux traiter comme Succès mais 1d6 heures.

**Critical Failure** : Mort. Si dégâts non-létaux traiter comme Succès mais 2d6 heures.

## Blessures p111

2d6	Blessure
2	<b>Entrehambe</b> : dans les parties
3-4	<b>Bras</b> : gauche ou droit aléatoire. Même effet que l'handicap Manchot.
5-9	<b>Tripes</b> : Lancer 1d6 1-2 : Fracture : Agilité -1 type de dé 3-4 : Contusion : Vigueur -1 type de dé 5-6 : Déchirure : Force -1 type de dé
10	<b>Jambe</b> : Handicap Boiteux
11-12	<b>Tête</b> : Lancer 1d6 1-2 : Balafre : Handicap Affreux 3-4 : Borgne : Handicap Borgne 5-6 : Cerveau touché : Intelligence -1 type de dé

## Jetons p105, p212

<b>Blanc</b>	Encaissement blessure ou Annule secoué avec relance ou Refaire jet.
<b>Rouge</b>	Comme blanc ou Ajoute 1d6 au score. Le MJ pioche un jeton.
<b>Bleu</b>	Comme rouge mais le MJ ne pioche pas de jeton.
<b>Légende</b>	Comme bleu avec +2 ou Refaire n'importe quel jet (dégâts, tables...)

## Armes à distance p100

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Pds	Mun.	For	Notes
Arme de jet	3/6/12	For+1d6	1	-	2	-	-	
Arc	12/24/48	2d6	1	\$3	1	-		
Derringer	5/10/20	2d6	1	\$8	0,2	2	-	PA1
Peacemaker	12/24/48	2d6+1	1	\$15	1	6	-	PA1
Pistolet gatling	12/24/48	2d6+1	2	\$800	2,5	12	-	PA1; Tir raf; Tir auto; CdT max
Winchester	24/48/96	2d8	1	\$40	3,5	15	-	PA2
Shotgun	12/24/48	1-3d6	1	\$25	3	2	-	+2 Tir
Mitrailleuse gatling	24/48/96	2d8	3	\$1500	20	100	-	PA2; Tir statique; Tir raf; Tir auto; CdT max

## Modif.de tir p109, p114

Armes de contact p101					Situations	Modificateur
Type	Dégât	Prix	Pds	Notes		
Poing américain	For+d4	\$1	0,5		Portée courte	0
Gourdin	For+d4	-	0,5		Portée moyenne	-2
Fouet	For+d4	\$10	1		Portée longue	-4
Baïonnette	For+d6	\$2	0,5	Par+1 ; Allon 1 ; 2 mains	Cibler membre	-2
Couteau	For+d4	\$2	0,5		Cibler tête/point vital (p114)	-4
Bowie Knife	For+d4+	\$4	1	PA1	Cibler petite cible	-4
Sabre	For+d6	\$15	2		Cibler minuscule	-6
Tomahawk	For+d6	\$3	2		Main non directrice	-2

## Casse gatling

1d6	Effets
1	<b>Explosion</b> : dans rayon 6m dégâts arme + CdT. Arme détruite.
2	<b>Arme enraillée</b> : Jet Réparation de 1d6 minutes pour remettre en marche
3-4	<b>Surchauffe</b> : arme inutilisable ce round et le prochain.
5-6	<b>Chargeur défectueux</b> : Changer le chargeur, action Recharger

## Equipement p94

Item	Prix	Pd	Item	Prix	Pd	Item	Prix	Pd
<b>VÊTEMENTS</b>			<b>GENERAL</b>			<b>ALIMENTS ET BOISSONS</b>		
Bottes	\$8	4	Hâche	\$2	5	Bacon	5c	-
Jambières	\$4	6	Sac à dos	\$2	3	Café	25c	-
Cache-poussière	\$10	4	Appareil photo	\$3	5	Bon resto		
Pantalon	\$2	2	Cantine	\$1	1	Petit-déj	50c	-
Chemise	\$1	1	Roche fantôme	\$100/L	1	Déjeuner	25c	-
Robe	\$3	1	Or	\$50/L	1	Dîner	\$1	-
Blouse	\$1	1	Guitare	\$8	6	Resto cheap	25c	-
Bas de soie	\$1	-	Marteau	50c	1	Ration de voyage	50c	3
Chaussures	\$2	1	Menotte	\$3,5	1	Bière	5c	-
Robe fantaisiste	\$15	6	Harmonica	50c	1	Alcool cheap verre	10c	-
Jupe	\$2	2	Lanterne			Alcool cheap bottle	\$2	4
Manteau d'hiver	\$15	3	Lockpicks	\$50	1	Alcool bon verre	25c	-
Stetson	\$5	-	Trousse de soin	\$2	3	Alcool bon bottle	\$5	4
Sombrero	\$3,5	-	Lunettes	\$5	-	<b>ACCESSOIRES D'ARMES</b>		
Chapeau feutre	\$3	-	Tabac	50c	1	Ceinture	\$2	1
<b>SERVICES</b>			Montre	\$2,5	-	Holster	\$3	1
Bain	\$1	-	Pelle	\$1,5	5	Holster rapide	\$11	1
Enterrement	\$5	-	Corde 15m	\$5	8	Munition		
Docteur			Jeux de cartes	25c	-	Flèchesx20	\$2	0,1
à domicile	\$5	-	Pioche	\$2	12	Pistolet x50	\$2,5	0,1
officine	\$3	-	Allumettes x100	50c	-	Fusil x50	\$4,5	0,1
Photo	\$10	-	Plaque photo	\$1	1	<b>TRANSPORTS</b>		
Room cheap	\$2	-	Tente	\$15	10	Calèche	\$75	-
Room top	\$10	-	<b>EXPLOSIFS</b>			Chariot	\$200	-
Rasage/coupe	25c	-	Dynamite	\$3	-	Cheval	\$150	-
Telegram (word)	5c	-	Nitroglycérine	\$2,5	-	Mule	\$50	-
Pute cheap	\$1	-	Détonateur	\$10	10	Selle	\$25	30
Pute top	\$10	-	Deto wire 15m	\$2,5	2	Sac de selle	\$5	5
						Bateau rivière	5c/km	-
						Diligence	10c/km	-
						Train	5c/km	-
						Bateau Maze	1%/day	-