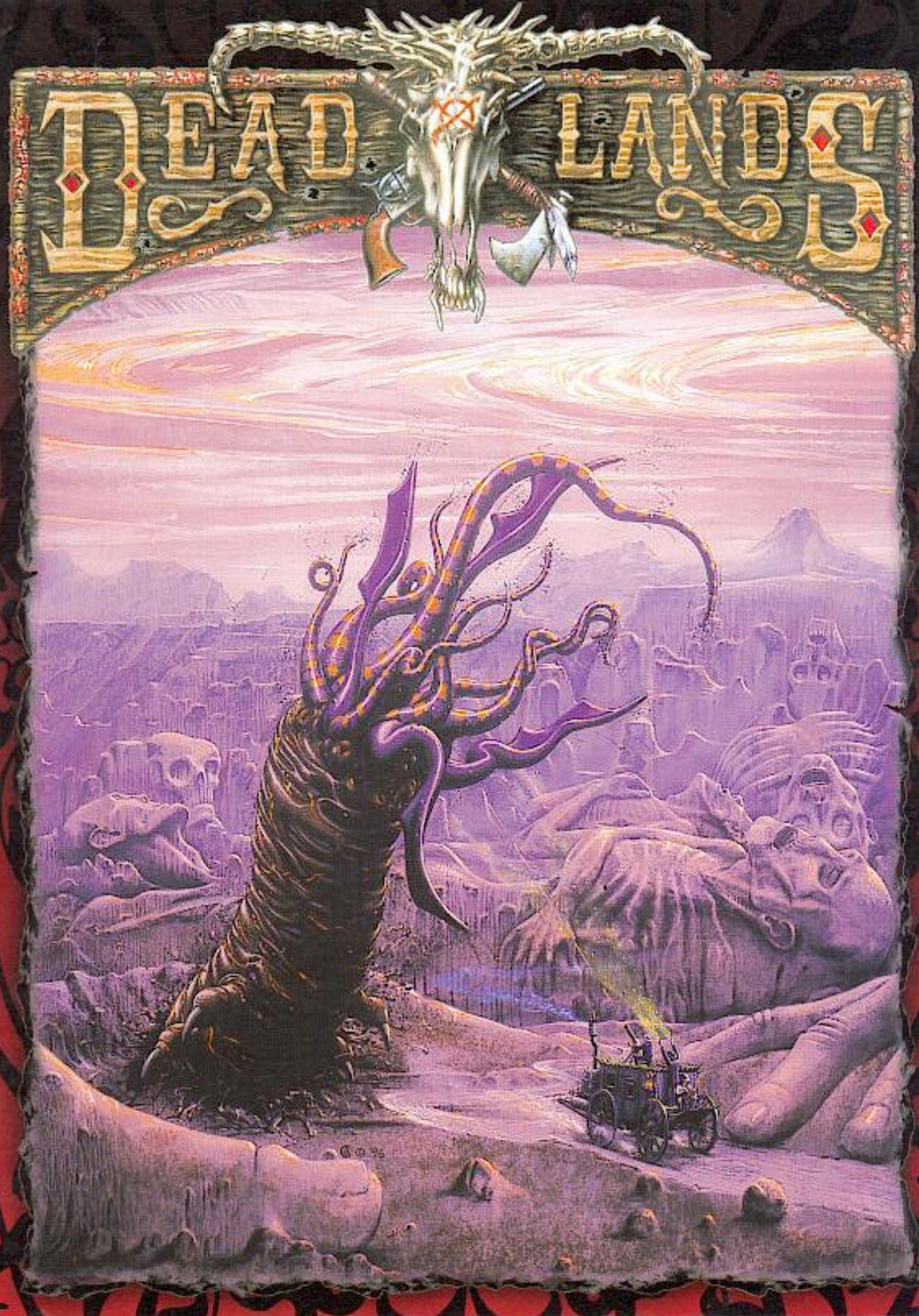




Modificateurs de portée

Arme	Modificateur de portée
Scattergun	+2 par 10 mètres
Pistolet	+1 par 10 mètres
Shotgun	+1 par 10 mètres
Fusil	+1 par 20 mètres
Carabine	+2 par 20 mètres
Gatling gun	+1 par 20 mètres

Modificateurs au tir

Situation	Modificateur
Le tireur court	-4
Le tireur est à cheval	-2
Le tireur est blessé	Variable
Taille	Variable
La cible se déplace	-4

Vie

Zones	Malus
Tripes	-2
Jambes, bras	-4
Tête, mains, pieds	-6
Yeux, Cœur	-10

Localisation

1d20	Localisation
1 à 4	Jambes
5 à 9	Intestins
10	Parties vitales
11 à 14	Bras
15-19	Poitrine
20	Tête

Modificateurs de localisation

Modificateur	Situation
+/-1	Par degré de réussite sur l'attaque
+2	En combat au corps à corps
+2	Avantage en hauteur au corps à corps
+2	A bout portant avec arme à feu

Tableau de difficulté

Difficulté	SD
Fastoche	3
Faisable	5
Rude	7
Difficile	9
Impossible	11

Protection

Protection	Matériaux	Stop
1	Bois épais de moins de 3 cm	d4
2	3 à 9 cm de bois solide, fer blanc	d6
3	12 à 18 cm de bois solide, métal fin	d8
4	Petit arbre, briques, poêle	d10
5	Grand arbre, blindage	d12
6	Plaque d'acier de 3 cm	d20

Tir à travers un obstacle

Sur un jet de 1d6	Résultat
1 à 3	Tir dévié
4 à 6	Passe à travers

Table de dissimulation

Situation	Malus
Dissimulation totale	-4
Eclairage à la torche, crépuscule	-4
Clair de lune	-6
Cécité, obscurité totale	-8

Gravité des blessures et Malus

Blessures	Gravité	Malus
1	Légère	-1
2	Sérieuse	-2
3	Grave	-3

Catégories de dommages

Dé	Types d'armes
d4	Petits gourdins, petits couteaux
d6	Flèches, gros gourdins, pistolets, grands couteaux
d8	Fusils, sabres
d10	Fusils à buffle, lance-flammes
d12	Artillerie légère
d20	Explosifs, boulets de canon



The Weird West

- Disputed land
- Union
- Confederate
- Sioux governed

- Scrub or Wasteland
- Forested
- Plains & Grassland
- Swampland

E turdisement et encaissement

SD	Gravité
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive (membres)

Noyade

SD	Eau
3	Torrent
5	Rivière rapide
7	Océan
9	Tempête en mer

Soins

SD	Blessure
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive (membres)

Degré de tir

Degré	SD
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	15

Difficlé de crochétage

Type de serrures	SD
Porte intérieure	3
Tiroir, secrétaire	5
Porte d'entrée	7
Cadenas	9
Coffre-fort	11
Crochetage improvisé	-2

Pi ter

Nombre de personnes pistées	SD
1 à 2 personnes	11
3 à 4 personnes	9
5 à 8 personnes	7
9 à 15 personnes	5
16 personnes ou plus	3

Les pépites

Chaque joueur tire 3 pépites dans le Chaudron. Elles s'ajoutent à celles déjà possédées par le joueur.

Les pépites blanches donnent un osselet en plus par pépite dépensée.

Les pépites rouges permettent de lancer un dé de bonus et de l'ajouter au dé le plus élevé, un peu comme un carton mais sans avoir obtenu le maximum.

Le Marshal pioche une pépite dans le Chaudron.

Une seule pépite rouge peut être dépensée à la fois.

Les pépites bleues sont comme les rouges sauf que le Marshal ne pioche pas.

On ne peut pas utiliser de pépites quand on s'est planté.

Pépites et dommages

Pépites	Blessures éliminées	Souffle rendu
Blanche	1	5
Rouge	Jusqu'à 2	10
Bleue	Jusqu'à 3	15

Recharge rapide

Munitions chargées	SD
1 munition	5
2 munitions	9
3 munitions	11

Pi ter : modificateurs

Conditions	Modificateur
Neige	+4
Nuit	-4
Il a plu avant	+4
Il a plu après	-4
Piste très empruntée	-4

Shogun & Scattergun

Portée	Bonus au tir et aux dommages
0 à 10 mètres	+4d6
11 à 20 mètres	+3d6
21 à 30 mètres	+2d6
31 à 40 mètres	+1d6



Au tes bonis & malis

Gatling

Le Gatling-gun, arme automatique, a une fiabilité de 19. A chaque tir, un test sur 1d20 est nécessaire. Un score de 20 occasionne une panne.

Prendre son temps

Prendre son temps pour viser, càd passer une action entière à ajuster son tir donne un bonus de +2 au jet de tir.

Ventiler

Ventiler occasionne un malus de -2 sur le jet de tir mais permet de vider son revolver en un round.

Tir par-dessus la jambe

Un tir précipité (tirer par-dessus la jambe) souffre d'un malus de -2.

Tir à deux doigts

Le tireur souffre d'un malus de -4 avec sa mauvaise main (sauf ambidextre)

Fusil à une main

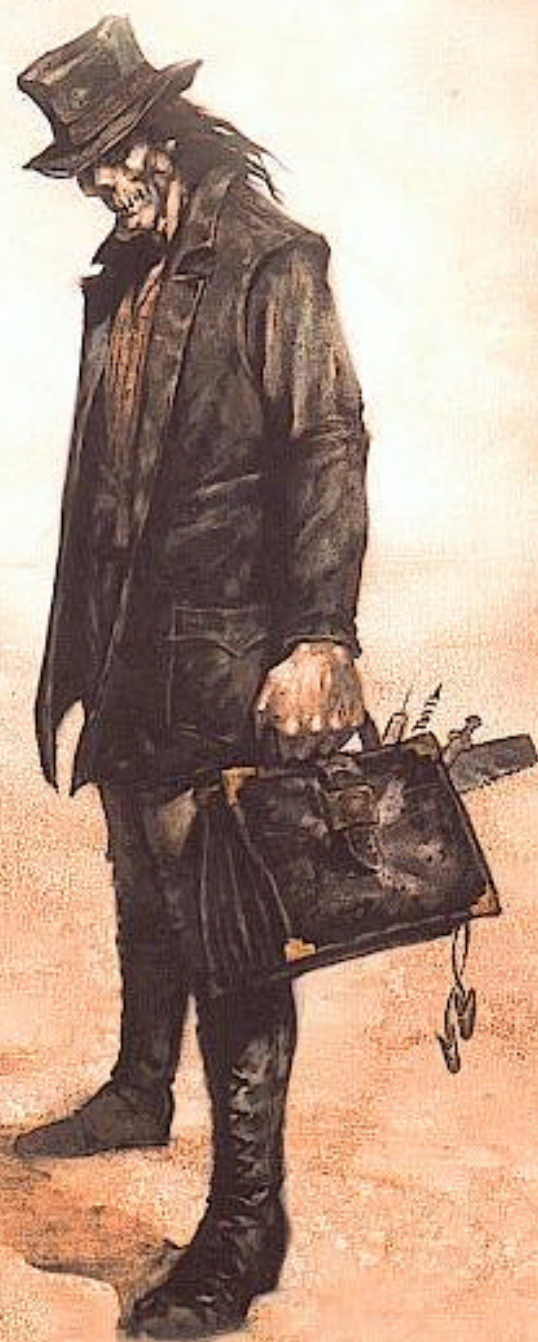
Tenir son fusil à une main et tirer occasionne un malus de -2.
Armer le fusil de cette façon demande un jet de Dextérité Difficile avec un SD de 7.

Taucher une paroi vitée

+2d de dommages.

Amendes et Peines Courantes

Vol de cheval	Pendaison
Vol de bétail	Pendaison
Meurtre	Pendaison
Viol	Pendaison
Tentative de meurtre	20 ans ou plus
Cambriolage de banque	20 ans ou plus
Attaque de Train	20 ans ou plus
Vol qualifié (si la victime est une veuve)	20 ans ou plus
Usurpation d'autorité	5 ans ou plus
Vol qualifié (pour une valeur de \$300 ou plus, soit en liquide, soit en biens autres que chevaux ou tête de bétail)	5 ans ou plus
Menu larcin	1 semaine à un an de prison
Ebriété sur la voie publique	1 nuit de prison, 10\$ d'amende
Désordre sur la voie publique	10\$ d'amende
Port d'arme prohibée	Confiscation, 10\$ d'amende



BR 019
© 2004

SHOOTIN' IRONS

Weapons		Shots	Speed	ROF	Damage	Range Inc.	Price
Single-Action Pistols							
.44 Army		6	2	1	3d6	10	\$12
.36 Navy		6	2	1	2d6	10	\$10
.44 Derringer		2	1	1	3d6	5	\$8
.45 Peacemaker		6	2	1	3d6	10	\$15
Double-Action Pistols							
.45 Peacemaker		6	1	1	3d6	10	\$15
Single-Action Revolvers							
.45 Colt Buntline Special	@	6	2	1	3d6	10	Special
.44* Colt Dragoon		6	2	1	3d6	10	\$12
.22 Colt Old-Line		7	2	1	2d4	10	\$8
.40 LeMat Grapeshot Pistol	@	9	2	1	2d6	10	\$25
16-g & Shotgun		1	2	1	2d6 + 3d6	5	-
.32 W. Irving Knuckle-Duster	@	5	1	1	2d6	5	\$8
Double-Action Revolvers							
.32-20 Colt Frontier		6	1	1	2d6	10	\$8
.38 Colt lightning		6	1	1	2d6	10	\$13
.41 Colt Thunderer		6	1	1	2d6	10	\$14
.44 Smith & Wesson Frontier		6	1	1	3d6	10	\$15
.44* Starr Revolver		6	1	1	3d6	10	\$9
Rifles							
.44-40 Winchester '73		15	2	1	4d8	20	\$25
.50 Sharp's Big 50		1	2	1	4d10	20	\$20
.58 Springfield		1	2	1	5d8	20	\$8
.56* Ballard '72		1	2	1	5d8	20	\$24
.50 Bullard Express		11	2	1	4d10	20	\$30
.69* Colt Paterson Model 1836	@	7	2	1	5d10	20	\$25
(.44 E) Evans Old Model Sporter	@	34	2	1	4d8	20	\$30
.50-70 Remington Model 1871		1	2	1	4d10	20	\$20
.45 Winchester '76		15	2	1	4d8	20	\$22
Carabines							
.56 Spencer		7	2	1	4d8	10	\$15
Shotguns							
.12-g Single barrel		1	2	1	2d6 + 4d6	10	\$25
.12-g Double barrel		2	2	2	2d6 + 4d6	10	\$25
.12-g Scattergun		2	1	2	2d6 + 4d6	5	\$35
.12-g Winchester Lever-Action		4	2	1	2d6 + 4d6	10	\$35
Derringers & Pepperboxes							
.41 Colt One-Shot		1	1	1	2d6	5	\$8
.36* English 1840 Model	@	8	1	1	2d6	5	\$5
.41 Remington 2-shot	@	2	1	1	2d6	5	\$10
.22 Rupertus pepperbox		8	1	1	2d4	5	\$6
Other Weapons							
Bow & arrow		1	2	1	STR + 1d6	10	\$3
Thrown knife		1	1	1	STR + 1d6	5	\$3
Thrown spear		1	1	1	STR + 2d6	5	\$3
Thrown tomahawk		1	1	1	STR + 2d6	5	\$3
Flamethrower ☞		30	1	1d6	1d10	20 max	\$2,000
Gatling Gun °		45	1	3	/shot	20	\$1,500
Gatling Pistol ☞		12	1	3	3d8	10	\$800
Dynamite (1 stick) £		1	2	1	3d6	5	\$3
Nitro (8 oz.) £		1	1	1	3d20	5	\$1.25

* utilise cap&ball munitions @ voir supplément Q&D ° fiabilité 19 ☞fiabilité 18 £ Burst
Increment : 10