



Huckster : Nouveaux sorts



mardi 3 mai 2005, par [John Doe](#)

Cool Breeze (Brise Fraiche)

Trait : Spirit

Hand : Ace

Speed : 2

Duration : 1 minute/hex level

Une douce brise est l'idéal pour rafraichir un personnage qui est sur le point de succomber à la fatigue. Ca lui permet de récupérer son Wind (souffle) plus vite que la normale et, au mieux est la main, au plus vite il récupère son souffle.

Range : 1 yard/hex level

Hand	Wind récupéré
As	1 Wind/45 sec
Paire	1 Wind/30 sec
Paire de valets	1 Wind/20 sec
Deux paires	1 Wind/15 sec
Brelan	1 Wind/10 sec
Quinte	1 Wind/5 sec
Flush et mieux	récupère tout le Wind immédiatement

✘ Cut and run (casse-toi !)

Trait : Spirit

Hand : Ace

Speed : 2

Duration : 1 minute/hex level

Range : self

Des fois, il est préférable de paraître teigneux

que de l'être réellement. En utilisant ce sortilège, le hexslinger se donne un aspect tellement menaçant qu'un adversaire normalement constitué ne peut que fuir, la queue entre les jambes. Cut and run ajoute un +2 à une compétence (parmi Bluff, Overawe et Ridicule) qu'il choisit au moment du lancement du sort. Chaque main supérieure à la minimum requise accroît le bonus obtenu de +1.

✘ Deadman's Card (la Carte du Mort)

Trait : Knowledge

Hand : Ace

Speed : 1

Duration : instant

Range : self

Ce sortilège donne un tout autre sens à l'expression anglaise "card sharp" (coupant comme une carte). En fait, ce sort transforme une banale carte à jouer en une arme effilée comme une lame de rasoir, que le hexslinger peut jeter sur un adversaire. Le hexslinger utilisera sa compétence **throwin : balanced** pour déterminer s'il touche sa cible ou non. Les dégâts infligés dépendent de la main obtenue :

Hand	Dégâts infligés
As	1d4 + Force
Paire, paire de valets	1d6 + Force
Deux paires	1d8 + Force



Brelan	1d10 + Force
Quinte	1d12 + Force
Flush et mieux	1d20 + Force

Double Trouble

Trait : Cognition

Hand : Pair

Speed : 1

Duration : 1 minute/hex level

Range : Touch

Pourquoi attendre pour tirer ? Ce sortilège transforme un pistolet simple action en double action pour quelques minutes. Et cet hex a un double avantage : en premier, ça rend le pistolet plus rapide à utiliser (c'est pourquoi les hexslingers l'utilisent souvent sur leur propre flingue) ; en second, ça empêche le pistolet d'être ventilé (c'est pourquoi certains hexslingers l'utilisent sur le flingue de leur adversaire, pour éviter d'avoir à subir une douche de plomb).

✘ Fannin' the Flammes (Ventiler des flammes)

Trait : Smarts

Hand : Pair

Speed : 1

Duration : 1 round/hex level

Range : 1 yard/hex level

Cet hex permet aux bons vieux spécialistes de la ventilation d'être encore meilleurs. Sous l'effet de cet hex, le tireur n'a plus le malus de -2 normalement attribué à ceux qui ventilent, et, pour chaque 2 mains supérieures à celle requise, vous avez un bonus de +1 à votre jet de ventiler. (Rappel important : avec la parution du bouquin Tales o' terror, la règle du fanning a changé : il n'y a plus de compétence ventiler, mais on utilise à la place la compétence de shootin' appropriée).

✘ Iron Shirt (Chemise de fer)

Trait : Cognition

Hand : Pair

Speed : 2

Duration : 1 wind/round

Range : Touch

Un petit peu de protection et vous irez bien plus loin que sans elle. Cet hex offre à l'hexslinger le moyen de transformer les vêtements ordinaires qu'il porte en armure. La main minimum vous donne un point d'armure. Chaque main supérieure vous ajoute un +1 en armure.

✘ Two Fer Th'Price of One (Deux pour le prix d'un)

Trait : Smarts

Hand : Two Pair

Speed : 2

Duration : 1 wind/round

Range : Self

Cet hex dangereux et difficile double les chances du hexslinger de s'amuser lors des longues soirées d'hiver au saloon du coin : et pour cause, lorsqu'il est sous l'influence du sort, il gagne les avantages Two-fisted et Two-gun Kid (à 5 points) !!! Reculez et laissez faire la bête ...

✘ You're Out ! (T'es à court !)

Trait : Spirit

Hand : Ace

Speed : 1

Duration : Instant

Range : 5 yard/hex level

C'est un des sortilèges les plus craints de l'arsenal du hexslinger et pour cause : il permet de dérober les munitions des autres ! Ne vous inquiétez pas de la taille des balles, elles



disparaissent tout simplement de l'arme de l'autre et apparaissent dans la main du hexslinger. Ca sert à rien de se ruiner la vie dans un duel stupide, n'est-ce pas ? La main minimum permet de dérober 3 balles d'une arme désignée par le hexslinger au lancement du hex. Pour chaque main supérieure à celle requise, vous dérobez 3 balles de plus. Si la première arme est vidée, alors c'est une autre arme portée par le propriétaire de la première qui est vidée à son tour et ça continue ainsi de

suite pour chaque arme en sa possession. Si ce n'est pas encore assez, les speeloading cylinders, les ceinturons et les poches sont vidées à leur tour.

Pour toute question, notamment concernant les termes anglais que j'utilise et que vous ne connaissez pas (je m'adresse à ceux qui jouent avec la version française des règles de Deadlands), n'hésitez pas à m'écrire pour me dire les termes qui vous sont étrangers.