

I. COMBAT

A. SURPRISE

1. Jet de *Cognition* : TN de 5 à 11 selon vigilance.
2. Si échec, *Guts* 5 pour réagir au prochain round.

B. ACTIONS

1. Jet de *Quickness* : une action gratuite + une pour *TN5* + une par *Raise* au delà. Maximum 5.
2. Décompte de As à Deux.
3. La plupart des actions ont une *Speed* de 1, c'est-à-dire qu'elle sont réalisables en une carte.
 - *Speed 2* : deux cartes nécessaires.
 - Les actions simples ne requièrent pas de carte (par exemple, parler, *Test of Wills*).
4. Cartes *Up your Sleeve*,
 - Montrer la carte et la placer sous les *Fate Chips*. Cette carte peut être conservée pour tout le combat.
 - Elle peut être mise en jeu à n'importe quel instant.
 - Pour interrompre une action, jet de *Quickness* en opposition avec l'adversaire. Si égalité, action simultanée, si *raise*, action avant l'adversaire.
5. Jokers
 - *Red Joker* : utilisable à tout moment. Interruption automatique. Ne peut être mise *Up your Sleeve*. Le PJ prend un *Fate Chip*.
 - *Black Joker* : Obligation de s'en défaire ainsi que de la carte la plus élevée en main. Une carte *Up your Sleeve* est toujours la plus élevée. Le Marshal prend un *Fate Chip*.

C. MOVEMENT - PACE

1. Déplacement normal : *Nimbleness* en yards (rappel : 1 yard = 0,914 m).
2. Déplacement fractionné librement entre les actions.
3. *Running* - Double le Déplacement mais toutes les actions se font à -4.
4. Encombrement - dépend du score de *Strength*.
 - Léger > 3 x *Strength* - 3/4 *Pace*.
 - Moyen > 6 x *Strength* - 1/2 *Pace*.
 - Lourd > 10 x *Strength* - 1/4 *Pace*.

D. TESTS OF WILL

1. *Bluff*, *Overawe* et *Ridicule* sont utilisables en combat. *Scrutinize*, *Guts* et *Ridicule* sont respectivement les jets en opposition à réaliser.
2. Les effets dépendent du nombre de succès :
 - *Success - Unnerved* : -4 à la prochaine action.
 - 1 *Raise* - *Distracted* : -4 à la prochaine action et plus haute carte perdue.
 - 2 *Raises* - *Broken* : *Unnerved* + *Distracted* + un *Fate Chip* à piocher.

E. SHOOTIN'

1. Avec une *Concentration* autre que celle de l'arme utilisée, -4 au tir.
2. Le *TN* s'établit en fonction de la distance, il est égal à 5 + *Range Increment*.
3. Certains modificateurs s'appliquent selon le mouvement et la taille des protagonistes. Voir tableau.

4. Tir précis - en fonction de la localisation.

- -2 pour *Guts*.
- -4 pour *Legs et arms*.
- -8 pour *Noggin', Hands & Feet*.
- -10 pour *Eyeball, Heart*.

5. Tir visé - chaque action passée à viser donne un bonus de +2 jusqu'à un maximum de +6.

- *Quick Draw* : Pour dégainer et tirer dans la même action, jet à *TN 5*.
- *Fannin'*
 - o Un jet à -2
 - o Déterminer le nombre de balles tirées.
 - o Max = 6 balles par action, 1 balle touche par succès obtenu.
 - o Pas de tir visé, tir précis possible sur la première balle.

8. Tirer avec deux armes en une seule action - deux jets séparés à -2 (malus cumulatif de -4 pour la main faible).

9. Balles perdues - 1 chance sur 6 de toucher les personnes derrière (dans un couloir d'un yard). Le couloir passe à 2 yards dans le cas des shotguns, gatlings, ou en cas de *fannin*.

10. Shotguns

Range	Bonus	Damage
Touching	+2	6d6
0-10	+2	5d6
11-20	+2	4d6
21-30	+2	3d6

11. Armes automatiques

- Ces armes tirent, en une action, un nombre de balles égal au *Rate of Fire*.
- Chaque *raise* au delà du *TN* permet d'avoir une balle additionnelle qui touche au delà de la première (jusqu'à un max. égal au *ROF*).
- Plusieurs cibles peuvent être atteintes, si pas plus de 2 yards entre elles.
- Recul : -2 après 1^{er} burst (*ROF*) et ainsi de suite. (cumulatif)
- Test de *Reliability* à chaque action de tir.

F. RELOADIN'

1. Une action nécessaire pour chaque balle (pour fusil ou pistolet) sauf *Speed Load*.
2. *Speed Load*
 - Recharger un barillet : *TN5*.
 - Recharger balle par balle : une balle automatique + 1 si *TN9*, +2 si *TN11*.
3. Un Gatling Gun nécessite 2 actions pour être rechargé. Il ne peut faire l'objet d'un *Speed Load*.

G. THROWIN'

1. Le lancé de projectiles fonctionne comme le tir.
 - *Range Increment* : +1/5
 - La portée maximum pour un projectile de taille moyenne est de *Strength* x 5 yards.
 - Déviation, si jet raté, le projectile est dévié. Lancer un D12 pour connaître la direction. Le projectile lancé parcourt 1D20 yards dans cette direction. Si c'est vers l'attaquant, moitié de la distance entre cible et lui.

Avec un lanceur, le projectile parcourt 2d20 yards + 10% de la distance de la cible.

H. FIGHTIN'

1. Jet sous *TN5 + Fightin'* de l'adversaire + bonus défensif de l'arme de l'adversaire.
2. Le tirs précis sont possibles.
3. Combat à deux armes : mêmes malus qu'au tir.
4. Fouets et Lasso : Jet de *Fightin'*: *Lariat* ou *Whip* en opposition avec le dodge de l'adversaire. Celui peut casser l'arme (Strength TN 11) ou s'en démêler (Nimbleness opposée au *Fightin'* adverse).

I. VAMMOOSIN'

1. Défausser la plus haute carte disponible.
2. Jet à réaliser pour esquiver :
 - Jet de *Fightin'* pour esquiver au corps-à-corps.
 - Jet de *Dodge* pour esquiver un projectile.
3. Le résultat obtenu remplace le *TN* de l'adversaire pour toucher si celui-ci est inférieur au jet effectué.
4. Il faut lâcher du terrain ou se jeter à couvert sinon malus de -4 au jet.

J. COVER

1. Les parties du corps à découvert sont définies.
2. La couverture permet de dévier les projectiles : lors d'une attaque atteint la couverture, jet d'un d6.
 - De 1 à 3, le projectile est dévié.
 - De 4 à 6, le projectile traverse la protection.
3. La couverture réduit les dommages : les dés diminuent d'un degré par niveau d'armure.

K. CONCEALMENT

1. Si la dissimulation est totale, malus de -4 au tir.
2. Pénalités dues à la pénombre.
 - -4 en dissimulation totale.
 - -4 à la lumière d'une torche, à demi-jour.
 - -6 à la lumière de la lune.
 - -8 dans les ténèbres, en aveugle.

L. HIT LOCATION

- Localisation selon le tableau.
- Modificateurs selon situation.
 - +1/-1 par *Raise*
 - +2 au contact ou en cas d'avantage de hauteur.
- 3. Cible à genoux à + de 5 yards sans avtg de hauteur pour l'attaquant : Si touchée aux jambes, c'est raté.

II. BLEEDIN' & SQUEALIN'

A. DEALIN' DAMAGE

1. Jet de dommages selon l'arme.
2. Somme des dés à réaliser sauf *Strength* + X.
3. *Noggins* & *Gizzards*. (arme obligatoire, explosifs exclus)
 - Respectivement deux et un dé de plus.
 - Le dé supplémentaire est du même type que ceux de l'arme.
- Les armes létales font 1D6 de dommages de *Wind* supplémentaire par blessure. Si pas de blessure, 1d6 de *wind* quand même.
- *Armor*. Chaque niveau réduit le type de dé de un, puis D4 c'est la coordination qui diminue. En combat à

maines nues, si pas d'arme, pas de dégâts, si arme, réduire le dé de l'arme, pas la STR.

Armures légères (manteaux, cuir épais...) enlève de 2 à 4 points aux dommages.

- *Armor Piercing Ammo* : Chaque niveau d'AP réduit de 1 le niveau d'armure.
- Pour les armes non létales et les armes létales utilisées pour assommer..
- Comparer la somme des dégâts à un jet de *Vigor*. La victime prend la différence en *wind*.
- Explosifs : Perdent un type de dé par range increment (dynamite 5). Localisation aléatoire. Un niveau d'armure enlève un type de dé aux dommages.

B. SIZE

1. La plupart des êtres humains ont 6 en taille. Chaque tranche de 6 points de dommages fait une blessure.
2. La taille peut varier de 5 (*Scrawny*) à 8 (*Big 'Un*).

C. WOUND LEVELS

1. Chaque niveau correspond à un niveau de blessure.
2. Les niveaux sont *Light*, *Heavy*, *Serious*, *Critical* et *Maimed*.
 - Les niveaux se cumulent par localisation. Seule la plus haute pénalité compte.
 - Chaque niveau correspond à un malus : seul le niveau de la blessure la plus grave compte.
6. *Maimed* dans les *Noggin'* ou *Guts* = Mort.

D. STUN

1. Etourdissement - Jet de *Vigor* contre la difficulté de la blessure dans la localisation correspondante.
2. Si ce jet est ratée, il est possible de récupérer pour une action en réussissant un jet contre la difficulté de la blessure la plus grave.

F. WIND

1. A zéro, le personnage est hors de combat.
2. *Bleedin'* - Perte de *Wind* selon gravité de la blessure.
 - *Serious* : perte d'1 *Wind* par round.
 - *Critical* : perte de 2 *Wind* par round.
 - *Maimed* : perte de 3 *Wind* par round.
3. Chaque fois que le *Wind* en négatif est égal au *Wind* de départ, une blessure localisée dans les *Guts*.

G. HEALIN'

1. *Wind*
 - 5 minutes et un jet de *Medicine* TN 3.
 - Guérison naturelle : 1 *Wind* par minute.
2. *Light* & *Heavy Wounds*
Nécessite *Medicine* : *General*.
Jet à faire dans l'heure qui suit la blessure.
3. *Serious* & *Beyond Wounds*
 - Nécessite *Medicine* : *Surgery*.
 - Jet à faire dans l'heure qui suit la blessure.
 - *Maimed Wounds* ne peuvent être guéris par des moyens normaux mais l'hémorragie stoppée.
4. Les jets de guérison naturelles (*vigor*) peuvent être fait tous les 5 jours.
5. Les jets de soins (quels qu'ils soient) sont localisés.