

RÉSUMÉ DES RÈGLES POUR LES JOUEURS



PAR KRAPO

MODIFICATEURS DE VISÉE

Parties	Malus
Tripes	-2
Parties vitales	-4
Jambes, bras	-4
Genou, coude	-6
Bas-ventre	-6
Tête, mains, pieds	-6
Doigt	-10
Yeux, Cœur	-10
Chapeau	-10
Boucle de ceinture, holster	-10

MODIFICATEURS À LA LOCALISATION

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

LOCALISATIONS

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

* 1d6 : 1-3 droite, 4-6 gauche.

° Ventre à terre

ÉTOURDISSEMENT, ENCAISSEMENT ET SOINS

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

PÉPITES ET DOMMAGES

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

JETS DE TRAIT ET D'APTITUDES

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. Le Marshal pioche une pépite dans le Chaudron.

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.

DÉGAINER

Action	SD
Dégainer	5
Armer	5
Dégainer et armer	7

RECHARGE RAPIDE

Munitions chargées	SD
Barillet amovible	5
2 munitions	7
3 munitions	9