



MODIFICATIONS DE TIR	
En courant	-4
Fannin'	-2
En croupe (sur cheval...)	-2
Blessé	varie
La cible se déplace	-4 si différence de Pace >20
Taille de la cible	1/2 taille d'un homme : -1 1/4 taille d'un homme : -2 de même jusqu'à un max de -6 2x taille d'un homme : +1 3x taille d'un homme : +2 ... jusqu'à un max de +6
Tirer au feeling	-4
Peu de lumière (torche..)	-4
Lumière de la lune	-6
Nuit totale	-8

MODIFICATEUR DE PRECISION	
Lieu	Modificateur
Tronc	-2
Jambes, bras	-4
Pieds, mains, tête	-6
Yeux, coeur	-10

LOCALISATION		
1-2	jambe gauche	→ +1 dé de dommages
3-4	jambe droite	
5-9	bas ventre	
10	cœur, foie,...	
11-12	bras gauche	
13-14	bras droit	→ +2 dés de dommages
15-19	thorax	
20	tête	

WOUND SEVERITIES, EFFECTS, HEALIN'			
Wound level	Description	Penalty	TN (<i>vigor</i>) (médecine)
	wind		3
1	light	-1	5
2	heavy	-2	7
3	serious	-3	9
4	critical	-4	11
5	maimed	-5	13

MODIFICATEUR 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

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

TESTS O'WILL	
Test Aptitude	Opposed Aptitude
Bluff	Scrutinize
Overawe	Guts
Successes	Effect
1	Unnerved → -4 prochaine action
2	Distracted → perd sa carte max
3	Broken → énervé et affolé

DEPLACEMENTS RAPIDES				
Action	Pace	Pickup	Wind	Max
Walkin'	<i>Nibleness</i>	d4	1	-
Climbin'	<i>2+climbin'</i>	d2	1	8
Swimmin'	<i>Swimmin'</i>	d2	1	5
Ridin'	Varies by animal	d10	1	-

PISTER	
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

CATEGORIE DE DEGAT	
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

PISTER : MODIFICATEURS	
Neige	+4
Nuit	-4
Il a plu avant	+4
Il a plu après	-4
Piste très empruntée	-4

FATE CHIPS : DAMAGE & EXTRA-ACTIONS			
Pion	Blessure réduit de	Wind récupéré	Extra-actions
Blanc	1	5	1 dés en plus
Rouge	2	10	jeter un dés bonus et l'ajouter au résultat le plus fort
Bleu	3	15	le Marshal prend un pion dans le bol comme les rouges
			le Marshal ne prend pas de pion

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
Flamethower •	30	1	1d6	1d10 /shot	20 max	\$2,000
Gatling Gun °	45	1	3	3d8	20	\$1,500
Gatling Pistol •	12	1	3	3d6	10	\$800
Dynamite (1 stick) £	1	2	1	3d20	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

TERREUR

TN	Dice	Description
3	1d6	Vision de quelque chose d'étrange Mauvaise blessure
5	2d6	Corps mort, mort vivant
7	3d6	Créature bizarre (jackalope, prairie tick) Corps macabre
9	4d6	Créature surnaturelle (devil bat, night haunt, los diablos) Corps mutilé
11	5d6	Horreur (Mojave rattler, maze serpent, Wendigo) Scène de carnage
13	6d6	Créature qui défie toutes imaginations Carnage utilisé pour Raven

BLACKLASH

(Voir livre Huckster and hexes p.100)

1d20	Effet
1-4	<u>Brain drain</u> : La manitou rentre ds l'esprit du huckster. Le sort rate et la compétence du sort descend d'un niveau
5-8	<u>Backlash</u> : Le manitou rebelle : le huckster prend 3d6 de dommage
9-12	<u>Spirit Drain</u> : le manitou rate son attaque. Le huckster se prend 3d6 Wind. Le sort marche si le huckster n'est pas inconscient
13-16	<u>Madness</u> : faire un jet dans la Dementia Table
17-20	<u>Corruption</u> : le manitou modifie le sort : les dégats du sort sont sur un de ses amis les protections rendent le h. plus vulnérable

SCART

Résultat	Effet
1-3	Le PJ perd ses moyens et sa prochaine carte
4-6	Le PJ reste dans l'horreur : perd sa prochaine carte et est à -2 pendant le round
7-9	Le PJ est paralysé de peur : perd 1d6 Wind, toutes ses cartes, a -2 jusqu'à son prochain <i>guts check</i> réussit
10-12	Le PJ devient blanc et perd tous ses moyens : perd 1d6 Wind, le round, -2 pour le combat
13-15	Perd 1d6 Wind ; vomit ou reste à l'écart jusqu'à un <i>guts check</i> réussit. -2 jusqu'à la fin du combat
16-18	Perd 3d6 Wind. Si 0, le PJ tombe dans les pommes (<i>Chips</i> peuvent être utilisées). La victime qui a <i>faith</i> : TN 7 en <i>faith</i> . Si raté perd un niveau de <i>faith</i>
19-21	Comme 13-15 + phobie mineure (2 points de <i>loco hindrance</i>) en rapport avec l'événement. -2 à toutes ses actions quand il voit l'objet de sa phobie.
22-24	Comme 13-15 + phobie majeur (5 points de <i>loco hindrance</i>) en rapport avec l'événement. TN 9 en <i>guts</i> pour se reprendre quand il voit l'objet de sa phobie.
25-27	Comme 19-21 + modifications physique. Exple cheveux blancs...
28-30	Comme 22-24 + TN 9 en <i>spirit</i> si raté deftness réduit de 1, si réussit réduit de 1d6 jours
31-35	Attaque cardiaque : TN 9 en <i>vigor</i> si réussit : 3d6 Wind + comme 22-24 si raté : 3d6 Wind + <i>Vigor</i> réduit de 1 + TN de 9 en <i>vigor</i> : si raté meurt sauf TN de 9 en medecine avant 2d6 rounds Si <i>vigor</i> en dessous de 4 meurt sur le coup
36	Comme 31-35 + vieillit de 1 an

Tale-Telin' Difficulties	
Fear Level	TN
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	15

FEAR EFFECTS TABLE

Level	Effetcts
0	Rien
1	-1 au jet de <i>Guts</i>
2	-2 au jet de <i>Guts</i>
3	-3 au jet de <i>Guts</i>
4	-4 au jet de <i>Gut</i> le Marshal prend un fate chip si valet ♥ ou de ♠ est tiré
5	-1 au jet de <i>Guts</i> le Marshal prend un fate chip si valet ♥ ou de ♠ est tiré ou roi de ♥
6	-1 au jet de <i>Guts</i> le Marshal prend un fate chip si valet ♥ ou de ♠ est tiré ou roi de ♥ les créatures tirent une extra-carte à chaque début de round

CHAUD & FROID		
T°	TN de survie (chaque midi /jour)	Dégât
...
-10	9	1d4 wind
-5	7	1d4 wind
0	5	1d4 wind
30	5	1d4 wind
35	7	1d4 wind
37	9	1d4 wind
...

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

Moyen de Transport	Distance parcourue (Km / jour)
Cheval	65
Diligence	110
Train	400

Si le test est raté : jet de vigueur (9). ←

Réussi → 3d6 wind de perdu

Raté → Vigueur réduite d'un cran de façon permanente et doit refaire un test identique. Si il est raté, mort à 2d6 rounds sauf si qq'l fait un jet de medecine à 11

Les pts de wind ne sont pas récupérés tant que le PJ ne se repose dans un endroit frais (ou chaud) et confortable.

Perception

Artillerie
Arts
Détecter (1)
Pister
Scruter

Connaissances

Carrière
Conn. des territoires
Région d'origine (2)
Explosifs
Déguisement
Langue
Maternelle (2)
Médecine
Métier
Science
Universalis

Charisme

Autorité
Dressage
Éloquence
Intimider
Persuasion
Spectacle

Astuce

Bidouiller
Bluff
Conn. de la rue
Dénicher
Jeux
Ridiculiser
Survie

Ame

Foi
Tripes

Dextérité

Arc
Crocheter
Dérober
Lancer
Passe-passe
Recharge rapide
Tirer
Ventiler

Agilité

Attelage
Combat
Conduire
Équitation
Esquiver
Furtivité (1)
Grimper (1)
Nager

Force

Rapidité

Dégainer

Vigueur