

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

CRAN

Novices D6 / Vétérans D8 / Héros D10

TIR

- 1 : Choisissez votre arme et votre cible
- 2 : Vérifiez la portée
- 3 : Jet pour toucher

Une fois la portée déterminée, faites un test de tir à 3 dés pour le tireur. Les modificateurs suivants s'appliquent.

Modificateurs de tir	
Cible à couvert	-1
Cible à longue portée	-1
Tir dans le dos	+1
Cible à courte portée	+1
Tireur en hauteur	+1

- 4 : Sauvegarde de la cible (si elle est touchée)

La cible doit maintenant effectuer une sauvegarde en passant un test de cran à 1 dé pour éviter les dommages.

Sauvegardes	
Nombre de succès	Sauvegarde sur
1	5+
2	6+
3	7+
4	8+
5	9+
6+	10+

COMBAT

Une figurine activée pour une action de combat suit la procédure suivante.

- 1 : Choisissez le défenseur
- 2 : Lancez les dés et déterminez le résultat

Chaque figurine effectue un jet de combat à 3 dés. Les modificateurs suivants s'appliquent aux deux figurines.

Modificateurs de combat	
Vous avez chargé	+1
Vous attaquez un défenseur protégé	-1
Chaque ennemi non engagé et en contact avec vous après le premier	-1 par ennemi en surnombre

Les deux figurines comptabilisent leurs succès.

- Si l'attaquant a plus de succès, il remporte le combat et touche le défenseur.
- Si le défenseur a plus de succès, il remporte le combat et touche l'attaquant.
- Si le nombre de succès est égal, la figurine ayant le plus haut résultat sur un dé de combat remporte l'affrontement de 1. Dans tous les autres cas le combat est une égalité et n'a pas d'autre effet, l'action prend fin et les figurines restent engagées (au contact).

- 3 : Sauvegarde du perdant

DOMMAGES

Lorsqu'une figurine rate une sauvegarde, la différence avec laquelle le test a échoué représente les dommages qu'elle subit.

Table des dommages			
Sauvegarde ratée de	1-2	3-4	5+
Dommages subis	Secoué	Au sol	Retiré comme perte

Secoué

Lorsqu'elle est secouée, une figurine voit son cran réduit d'un rang, jusqu'à un minimum de D6. Un nouveau résultat secoué met immédiatement la figurine au sol.

Au sol

Lorsqu'elle est au sol, une figurine ne peut rien faire lors de son activation à part ramper de 2" maximum. Elle peut être ignorée par toutes les autres figurines et ne bloque ni les lignes de vue ni les déplacements.

Elle ne peut pas être prise pour cible d'un tir, mais peut être attaquée au combat. Dans ce cas, aucun jet de combat n'est nécessaire et la figurine au sol est immédiatement retirée comme perte.

DRACULA'S AMERICA

LES OMBRES DE L'OUEST

TABLE DES ARMES

Armes	Portées			Enrayement	Notes
	C	M	L		
Revolver	4"	8"	12"	D10	<i>Revolver</i>
Carabine	6"	12"	18"	D10	<i>Fusil</i>
Shotgun	4"	8"	12"	D10	<i>Shotgun.</i> +1D au Tir jusqu'à 4" et -1D de 9-12".
Arc	6"	12"	18"	D10	<i>Indiens seulement.</i> Cible gagne un modificateur de sauvegarde de +1 de 7-12" et de +2 de 13-18".
Fusil	8"	16"	24"	D8	<i>Fusil</i>
Revolver (gros calibre)	4"	8"	12"	D8	<i>Revolver.</i> cible subit un modificateur de sauvegarde de -1 jusqu'à 4".
Revolver (platine double action)	4"	8"	12"	D6	<i>Revolver.</i> Peut tirer deux fois par action.
Revolver LeMat	4"	8"	12"	D8	<i>Revolver.</i> Une fois par partie, peut tirer comme un fusil à canon scié.
Carabine à répétition	6"	12"	18"	D6	<i>Fusil.</i> Peut tirer deux fois par action.
Fusil de chasse	10"	20"	30"	D6	<i>Fusil.</i> cible subit un modificateur de sauvegarde de -1 jusqu'à 10".
Fusil à canon scié	Couloir de feu de 6"			Auto	<i>Shotgun.</i> S'enraye automatiquement après un tir.

TEST D'ENRAYEMENT.

Lorsqu'un test d'enrayement est requis, lancez le dé d'enrayement de l'arme (indiqué dans le profil de l'arme). En cas de succès, rien ne se passe. En cas d'échec, un marqueur enrayé est placé sur l'arme, qui doit alors être désenrayée avant de pouvoir être utilisée à nouveau !

RÉCUPÉRATION

Le joueur effectue un test de récupération à 3 dés pour chaque figurine de sa bande au sol et comptabilise les succès qu'il obtient sur chaque jet. Appliquez un modificateur de +1 pour toutes les figurines amies au contact et n'étant pas au sol. Notez qu'il s'agit d'un modificateur de +1 unique, peu importe le nombre de figurines amies au contact !

0 Succès	Retirer la figurine comme perte.
1-2 Succès	La figurine reste au sol.
3+ Succès	La figurine se relève mais est secouée.

TEST DE SANG FROID

Votre bande doit effectuer un test de sang-froid si elle est réduite à la moitié ou moins de son effectif de départ (arrondis à l'inférieur). Votre boss doit faire le test de sang-froid pour la bande s'il en est encore capable. Il s'agit simplement d'un test de courage à 3 dés non modifiable. S'il est au sol ou s'il n'est plus sur la table, la figurine avec le plus haut rang doit faire le test de sang-froid, mais avec 1 dé seulement !

Au moins 1 Succès	La bande reste au combat.
0 Succès	La bande perd son sang-froid. Toutes les figurines restantes sont retirées du jeu.

COMPÉTENCES

Compétences de tir	Notes
Fou de la gâchette	La figurine peut tirer deux fois avec une arme lors d'une même activation, en suivant les règles habituelles. Cette compétence ne peut pas être utilisée en réaction et ne peut pas être combinée avec la compétence Pistolero.
Pistolero	Lorsqu'elle est équipée de deux armes de type revolver, la figurine peut faire feu avec ses deux armes en une seule action de tir et sur des cibles différentes si vous le souhaitez. Réolvez chaque attaque séparément en suivant les règles habituelles. Cette compétence ne peut pas être utilisée en réaction et ne peut pas être combinée avec la compétence Fou de la gâchette. Les revolvers (platine double action) ne peuvent pas tirer deux fois et les revolvers LeMat ne peuvent pas utiliser leur aptitude fusil à canon scié avec cette compétence.
Œil d'aigle	La figurine peut relancer un test de détection. Elle ignore aussi les règles habituelles de tir dans un combat. Dans ce cas, elle peut librement choisir sa cible.
Armurier	La figurine peut relancer tout jet d'enrayement raté.
Précis	Lorsqu'elle utilise une arme de type fusil, cette figurine ignore soit le modificateur de longue portée, soit celui de couvert. Déclarez quel modificateur vous allez ignorer avant de tirer.
Tireur d'élite	La figurine gagne un bonus de +1 pour ses tests de tir.

Compétences de combat	Notes
Gâchette rapide	La figurine peut utiliser une arme non enrayée de type revolver lors d'un combat pour obtenir un modificateur de +1. Utiliser deux revolvers donne un modificateur de +2, mais ne peut pas être combiné avec le bonus d'un Derringer dans ce cas.
Redoutable	Les figurines ennemies souhaitant combattre cette figurine (même si elle est au sol !) doivent réussir un test de courage ou subir un modificateur de -1 au combat lors de cette activation. Les figurines dotées elles aussi de la compétence redoutable ne sont pas affectées.
Charge de taureau	Si cette figurine charge et remporte le combat qui suit, le défenseur subit un modificateur de -1 à sa sauvegarde.
Acharné	La figurine ignore les pénalités dues au contact avec plusieurs ennemis au combat.
Robuste	La figurine a toujours un modificateur de sauvegarde de +1.
Cruel	La figurine gagne un modificateur additionnel de +1 à ses tests de combat.

Compétences de jugeote	Notes
Guérillero	Lorsque la figurine est en vigilance et a réagi, faites un jet de cran à 1 dé. En cas de succès, la figurine regagne son marqueur vigilance et n'est pas considérée comme activée. Elle ne peut toutefois réagir qu'une fois par action déclenchant la réaction !
Nerfs d'acier	La figurine peut relancer un dé à tous ses tests de courage, incluant les tests de sang-froid si applicables.
Cuir tanné	Si la figurine est au sol au début de la phase de récupération, elle devient automatiquement secouée et se relève.
Rapide	La figurine peut relancer un test de réaction.
Dur à cuire	La figurine ignore la pénalité de cran lorsqu'elle est secouée.
Rusé	Lors de son activation, la figurine peut faire un jet de cran à 1 dé. En cas de succès, elle peut effectuer une action supplémentaire lors de cette activation.