

# LA LEGENDE DE DEAD MAN'S HAND

GAMES  
GREAT ESCAPE GAMES STUDIO TOMAHAWK

## FEUILLE DE RÉFÉRENCE

### ACTIONS

ACTIONS	EFFETS
Déplacement	Permet de déplacer sa figurine jusqu'à 10 cm, de monter/descendre de cheval ou d'aller au corps-à-corps.
Visée	Donne un bonus de +1 au jet pour toucher. Valable uniquement pour un Tir - celui qui suit cette action.
Tir	La figurine effectue un tir.
Rechargement ou changement d'arme	Permet de recharger ou de changer d'arme.
Récupération	Permet de retirer un marqueur "Secoué".

### MODIFICATEURS AU JET POUR TOUCHER

LE TIREUR		NOTES
...se déplace 2 fois	-1	S'applique quelque soit l'ordre des actions du tour.
...tire à bout portant avec un revolver	+2	-
...tire à courte portée	0	-
...tire à longue portée	-1	-
...vise avant de tirer	+1	S'applique au tir suivant la visée. Les fusils permettent de faire jusqu'à deux actions de visée consécutives, pour un bonus de +2.
...fait un second tir durant cette activation	-1	-
...fait un troisième tir durant cette activation	-2	-
...est à cheval	-1	-
...est secoué	-1	-1 par marqueur "Secoué".

LA CIBLE		NOTES
...se déplace	-1	-1 par marqueur "Déplacement".
...est derrière un couvert imposant	-1	-
...est un Boss	-1	Ne s'applique pas si le tireur est lui-même un Boss.
...est à cheval	+1	-
...la ligne de vue vers la cible est obstruée	-1	Voir Ligne de vue, p. 20.

### TABLEAU DES ARMES

ARMES	TIRS MAX PAR TOUR	Portées en cm			NOTES
		Bout portant	Courte	Longue	
Revolver	3	≤ 10 cm	≤ 20 cm	≤ 30 cm	+2 pour toucher à bout portant.
Fusil	1	-	≤ 50 cm	> 50 cm	Permet de viser 2 fois.
Winchester	2	-	≤ 40 cm	> 40 cm	
Carabine Springfield	1	-	≤ 40 cm	> 40 cm	Permet de viser 2 fois.
Shotgun	2	≤ 10 cm	≤ 20 cm	-	+4 pour toucher à bout portant, ne peut pas faire de visée. Déchargé si 2 tirs sont effectués durant le tour*.
Shotgun Tir simultané des 2 canons	1	≤ 10 cm	-	-	+6 pour toucher à bout portant, ne peut pas faire de visée ni de tir rapide. Déchargé immédiatement après le tir*.

\* Même si le Shotgun tirant avec deux canons obtient un "1" naturel, il ne reçoit qu'un seul marqueur "Déchargé".

### RESULTATS DU JET POUR TOUCHER

D20	EFFETS
1 "naturel" (i.e. avant tout modificateur)	L'arme est à court de munitions : placez un marqueur "Déchargé" à côté de la figurine. Les autres tirs sont perdus, l'arme doit être rechargée pour pouvoir être utilisée à nouveau. Ce résultat est ignoré par les figurines équipées de deux revolvers, qui ne font que rater leur cible.
10 ou moins	La cible est manquée.
11-14	La cible est secouée : placez un marqueur "Secoué" à côté de la figurine.
15-18	La cible est secouée et doit immédiatement passer un test de cran. En cas d'échec, elle reçoit un second marqueur "Secoué".
19 ou plus	La cible est hors de combat (gravement blessée ou tuée) : retirez-la du jeu.

### MODIFICATEURS AU TEST DE CRAN

LA FIGURINE		NOTES
...est "Secouée"	-1	-1 par marqueur "Secoué".
...a, au moins, un ami dans les 15 cm	+1	Modificateur limité à +1.

### MARQUEURS SECOUÉS

BOSS	5
HOMME DE MAIN	4
BLEU	3



### MODIFICATEURS AU JET DE COMBAT

VOTRE FIGURINE EST		NOTES
... en position surélevée ou derrière un couvert imposant	+1	Ou vient d'une position surélevée, en sautant d'un balcon par exemple.
... l'agresseur	+1	Ne s'applique qu'au premier tour du corps-à-corps.
... dotée de la plus haute carte d'initiative	+1	Ne s'applique PAS au premier tour du corps-à-corps.

  

L'ADVERSAIRE EST		NOTES
... secouée	+1	Par marqueur "Secoué" possédé par la cible.