

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+

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.

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

Appliquez les règles spéciales suivantes si une figurine impliquée dans le combat porte une des armes ci-dessous.

Armes de combat rapproché	
Lance	Le porteur peut relancer tous ses résultats de 1 s'il est le défenseur.
Épée	Le porteur peut relancer un de ses dés d'attaque ou de défense.
Arme à deux mains	<ul style="list-style-type: none"> -1 dé à tous les tests de combat du porteur. -1 à la sauvegarde de l'adversaire s'il est touché. Le porteur ne peut pas utiliser de Derringer.

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

TABLE DES ARMES À DISTANCE

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.
Mousquet	6"	12"	18"	Auto	<i>Fusil.</i> S'enraye automatiquement après chaque tir.
Armes de jet	6"	6"	6"	Aucun	À la fin de n'importe quel mouvement, une figurine peut lancer une arme de jet. Le lanceur effectue un test de tir à 1 dé non modifiable (voir p. 22).

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.

POUVOIRS ÉSOTÉRIQUES

Une fois par activation, un arcaniste ou une figurine autorisée peut tenter de lancer un pouvoir au lieu d'effectuer une action de mouvement ou de tir, s'il n'est pas en contact avec une figurine ennemie. Un arcaniste ne peut pas utiliser de pouvoir en réaction (voir p. 73 du livre de règle).