

**CREATION DE PERSONNAGES**

**PETARDS**

**MATOS**

**CANASSONS**

# TABLE DES MATIERES

<b>INFOS ! .....</b>	<b>1</b>	<b>LE COIN DU FRIMEUR .....</b>	<b>11</b>
<b>LE MATOS D'OCCASE .....</b>	<b>1</b>	CISELAGE .....	11
<b>PETARDS .....</b>	<b>2</b>	CROSSE EN NACRE OU EN IVOIRE .....	11
FLINGUES .....	2	DORURE .....	11
Pistolet simple action .....	2	PLACAGE À L'ARGENT OU AU NICKEL .....	11
Pistolet double action .....	3	DES FLINGUES PAS COMME LES AUTRES .....	11
Derringers et Pepperboxes .....	3	CHEVROTINE LOURDE.....	11
Shotguns .....	5	PRIX DES MUNITIONS .....	11
flingues inclassables .....	5	CIBLES MULTIPLES.....	12
Autres Armes.....	5	RECU.....	12
explosifs .....	5	VENTILER .....	12
ARMES DE CORPS À CORPS .....	7	DÉGAINER.....	12
ARMES CHINOISES.....	8	RÉDUCTION DES DÉGÂTS.....	12
GATLING.....	8	BOUM ! .....	13
SHOTGUNS .....	8	<b>MATOS .....</b>	<b>14</b>
(SHOTGUNS ET SCATTERGUNS.....)	8	HOLSTERS.....	14
MÉCANISMES.....	8	LES HOLSTERS ET L'ART DE TIRER LE PREMIER ....	14
ARMES À PERCUSSION .....	8	OBJETS QUOTIDIENS .....	15
CASSE .....	8	VÊTEMENTS .....	15
LES ARMES À RUBAN.....	9	EQUIPEMENT GÉNÉRAL.....	15
CASSE .....	9	SERVICES .....	15
ARMES AUTOMATIQUES .....	9	CHAPEAUX.....	15
LES ARMES DE QUALITÉ.....	9	EXPLOSIFS .....	15
LES FLINGUES SUR MESURE .....	10	TRANSPORTS .....	15
ACIER FANTÔME.....	10	NOURRITURE ET BOISSONS.....	15
CANON RACCOURCI.....	10	ALCOOL .....	15
CANON RALLONGÉ .....	10	UNITE DE MESURE.....	15
CRAN À BARILLET .....	10	ACCESSOIRES D'ARMEMENT .....	15
DÉTENTE RÉGLÉE.....	10	<b>CANASSONS.....</b>	<b>16</b>
DÉTENTE SENSIBLE .....	10	CRÉATION D'UN ANIMAL DE COMPAGNIE.....	16
LES ACCESSOIRES.....	10	LES CHEVAUX EN PARTICULIER.....	16
LA BAÏONNETTE .....	10	CHEVAUX MOYENS.....	16
LE COLLIER POUR SHOTGUN .....	10	CHEVAUX EXCEPTIONNELS.....	16
LA CROSSE RALLONGÉE.....	11		
LA HAUSSE ET LUNETTE DE VISÉE.....	11		

# INFOS !

Ton héros débute avec 250\$ et ses fringues. Tout le reste doit être acheté. Voici la liste des flingues, des chevaux et du reste du matériel. Mais tout d'abord, voici une petite note concernant le matos en général.

## LE MATOS D'OCCASE

À peu près tout ce qui figure sur les tables d'équipement peut être acheté à des prix inférieurs à la normale. Les objets courants comme les vêtements sont usés et déchirés, les chapeaux sont enfoncés et les cartes à jouer sont cornées et ne peuvent pas être utilisées ailleurs qu'autour d'un feu de camp. Mais ces objets usuels et quotidiens n'ont d'importance qu'en société. Les armes à feu, les selles et tous les objets de ce genre, lorsqu'ils sont d'occase, risquent de mettre les personnages en danger. Ces objets ont une valeur de « Fiabilité », tout comme les Galting guns et les machines des Savants Fous. À 75% du prix normal, la Fiabilité est de 19. Si ton personnage les achète à la moitié du prix, la Fiabilité est de 18. Quand ton personnage fait un jet sur un Trait ou une Aptitude qui, d'une façon ou d'une autre, repose sur l'équipement (comme un jet d'équitation si ton cow-boy a une selle d'occase), jette aussi un d20. Si le d20 donne un résultat supérieur à la valeur de Fiabilité, ça tourne mal. Le Marshal te fera savoir les conséquences de ton extrême pingrerie.



# PETARDS

## FLINGUES

Armes	cal.	coups	vit.	CDT	Portée	Dommmages	Dég	Cam	Année	Prix	Notes
<b>PISTOLET SIMPLE ACTION</b>											
Colt Army	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1860	\$11	Perc
Colt Army-Thuer	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1969	\$13	
Colt Buntline Special	.45	6	2	1	10	3d6	-2	4	1870	Spécial	1
Colt de poche	.31	6	2	1	10	2d6	+0	2	1849	\$10	Perc
Colt Dragoon	.44	5	2	1	10	3d6	-1	3	1848	\$12	Perc
Colt Dragoon n°3	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1858	\$13	Perc, 2
Colt Navy (revolver)	.36	6	2	1	10	2d6	+0	3	1852	\$11	Perc
Colt New Line	.30	6	2	1	5	2d6	+0	3	1874	\$8	
Colt New Line	.38	5	2	1	5	2d6	+0	3	1874	\$9	
Colt Old-Line	.22	5	2	1	10	2d4	+0	3	1860	\$8	
Colt Open Top	.44	7	2	1	10	3d6	+0	3	1871	\$13	
Colt Open Top (modèle de poche)	.22	6	2	1	5	2d4	+0	1	1870	\$8	
Colt Paterson modèle Belt	.31	7	2	1	10	2d6	+0	2	1837	\$12	Perc
Colt Peacemaker	.45	5	2	1	10	3d6	+0	3	1873	\$15	3
Colt Police	.36	6	2	1	10	2d6	+0	3	1861	\$10	Perc
Colt Walker	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1847	\$12	Perc
Forehand & Wadsworth	.44R	6	2	1	10	3d6	+0	3	1875	\$13	
Knuckle-Duster de W. Irving	.32	5	2	1	5	2d6	+0	2	1870	\$8	
LeMat Grapeshot (pistolet)	.40	9	2	1	10	2d6	-1	2	1876	\$25	4
(& shotgun)	16	1	2	1	5	2d6 + 3d6	-	-	1876	-	
LeMat (revolver)	.42	9	2	1	10	3d6	-1	3	1860	\$25	Perc, 4
(&shotgun)	16	1	2	1	5	2d6 + 3d6	-	-	1860	-	
Merwin Hulbert Army	.44-40	6	2	1	10	3d6	-	3	1876	\$14	
Pistolet Army	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1860	\$12	
Pistolet Navy	.36	6	2	1	10	2d6	+0	3	1851	\$10	
Pistolet Volcanic	.31	6	2	1	10	2d6	-1	3	1854	\$8	Lev, 5
Pistolet Volcanic	.41	8	2	1	10	2d6	-1	3	1854	\$10	Lev, 5
Pistolet à répétition Volcanic	.38	6	2	1	10	2d6	-1	3	1857	\$10	Lev, 5
Pistolet/ carabine Volcanic	.38	10	2	1	10	3d6	-1	4	1854	\$12	Lev, 5
Poing américain W. Irving	.32	5	1	1	5	2d6				\$8	a
Remington Army	.44	6	2	1	10	2d6	+0	3	1863	\$10	Perc.
Remington-Beals (modèle de poche)	.31	5	2	1	5	2d6	+0	1	1857	\$8	Perc.
Remington Navy	.50	6	2	1	10	3d6	+0	3	1867	\$10	Perc.

Remington nouveau modèle	.46	6	2	1	10	3d6	+0	3	1870	\$13	
Remington simple action	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1875	\$13	
Revolver Adams	.50	5	2	1	10	3d6	+0	3	1851	\$16	Perc.
Revolver Augusta	.36	6	2	1	10	2d6	+0	3	1862	\$10	Perc.
Revolver Freeman Army	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1863	\$10	Perc.
Revolver Joslyn Army	.44	5	2	1	10	3d6	+0	3	1861	\$10	Perc.
Revolver Kerr's Patent	.38	5	2	1	10	2d6	+1	3	1857	\$10	Perc.
Revolver Leech & Rigdon	.36	6	2	1	10	2d6	+0	3	1863	\$10	Perc.
Roger & Spencer Army	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1863	\$11	Perc.
Savage & North Navy	.36	6	2	1	10	2d6	-1	3	1861	\$12	Perc.
Smith et Wesson n°1	.22	7	2	1	10	2d6	+0	1	1857	\$8	
Smith et Wesson n°2	.32	6	2	1	10	2d6	+0	3	1861	\$10	
Smith et Wesson n°3	.44	6	2	1	10	3d6	+0	3	1870	\$13	
Smith et Wesson n°4	.45	6	2	1	10	3d6	+0	3	1876	\$14	
S&W Baby Russian	.38	5	2	1	10	2d6	+1	1	1876	\$11	
S&W Russian	.44R	6	2	1	10	3d6	+0	3	1870	\$13	6
S&W Schofield	.45	6	2	1	10	3d6	+0	3	1876	\$14	7
Wesson & Leavitt (modèle de poche)	.31	6	2	1	10	2d6	+1	1	1851	\$10	Rub
<b>PISTOLET DOUBLE ACTION</b>											
Colt Frontier	.32-20	6	1	1	10	2d6	+0	3	1877	\$8	
Colt Frontier	.44-40	6	1	1	10	3d6	+0	3	1877	\$10	
Colt Lightning	.38	6	1	1	10	2d6	+0	3	1877	\$13	8
Colt Peacemaker	.45	6	1	1	10	3d6	+0	3	1873	\$15	
Colt Thunderer	.41	6	1	1	10	2d6	+0	3	1877	\$14	
Cooper Navy	.36	5	1	1	10	2d6	+0	3	1873	\$12	
Merwin Hulbert (modèle de poche)	.32	6	1	1	10	2d6	+0	2/3	1877	\$18	9
Pettengill Army	.44	6	1	1	10	3d6	+0	2	1861	\$14	10
Revolver Kerr's Patent	.38	5	2	1	10	2d6	+1	2	1863	\$11	Perc
Revolver Starr	.44	6	1	1	10	3d6	+0	3	1860	\$9	Perc
Smith & Wesson double action	.38	5	1	1	10	2d6	+0	3	1880	\$13	
Starr Revolver	.44	6	1	1	10	3d6				\$9	
S&W Frontier	.44R	6	1	1	10	3d6	+0	3	1881	\$15	
<b>DERRINGERS ET PEPPERBOXES</b>											
Colt Derringer	.41	1	1	1	5	2d6	+1	1	1870	\$8	SA, 12
Derringer	.44	2	1	1	5	3d6	+1	1	1850	\$8	DA
Derringer double Remington	.41	2	1	1	5	2d6	+1	1	1865	\$10	SA, 13
Derringer Remington-Eliot	.32	4	1	1	5	2d6	+1	1	1863	\$11	DA
Derringer Sharps	.30	4	1	1	5	2d6	+1	1	1859	\$10	DA
Pepperbox américain	.34	18	1	1	5	3d6	-1	3	1858	\$12	Perc

Pepperbox anglais modèle 1840	.36	8	1	1	5	2d6	+1	1	1840	\$5	Perc, 14
Pepperbox R&L	.31	5	1	1	5	2d6	+1	1	1849	\$9	Perc
Pepperbox Rupertus	.22	8	1	1	5	2d6	+1	1	1860	\$6	SA
Pistolet Chuchu	.22	4	1	1	5	2d6	+1	1	1870	\$8	DA
Pistolet « de paume »	.32	7	1	1	5	2d6	+1	1	1863	\$9	DA,15
Pistolet Marston	.32	3	1	1	10	2d6	+1	1	1864	\$8	DA
Pistolet-dague Wesson	.41	2	1	1	5	2d6	+1	1	1868	\$6	16
Remington 2-coups	.41	2	1	1	5	2d6				\$10	b
Remington Rider	.32	5	1	1	5	2d6	+1	1	1871	\$10	SA
Rupertus Pepperbox	.22	8	1	1	5	2d4				\$6	
Williamson à un coup	.41	1	1	1	5	2d6	+1	1	1866	\$7	SA

## FUSILS ET CARABINES

Ballard '72	.56	1	2	1	20	5d8	+0	4	1872	\$24	Perc
Bullard Express	.50	11	2	1	20	4d10	+0	4	1872	\$30	
Carabine LeMat (& Shotgun)	.42 16ca	9 1	2 2	1 1	15 5	3d6 2d6 + 3d6	+0 -	4 -	1860 1860	\$35	Perc, 4
Carabine Sharps 1855	.57	1	2	1	20	5d8	+0	4	1855	\$18	Perc
Carabine Spencer	.52	1	2	1	15	4d8	+0	4	1865	\$15	
Carabine Spencer	.56-50	7	2	1	15	4d8	+0	4	1865	\$15	
Carabine Volcanic	.38	30	2	1	15	3d8	-1	4	1855	\$14	Lev, Perc, 5
Carabine Volcanic	.41	30	2	1	20	4d8	-1	4	1854	\$25	Lev, Perc, 5
Evans Sporter ancien modèle	.44 <sup>E</sup>	34	2	1	20	4d8	+0	4	1875	\$30	17
Fusil Colt Paterson modèle 1836	.69	7	2	1	20	5d10	+0	4	1836	\$25	Perc, 18
Fusil Enfield	.58	1	2	1	25	5d8	-1	6	1853	\$25	Perc, 19
Fusil Sharps 1859	.52	2	1	1	20	4d8	+0	4	1859	\$19	Perc, 20
Fusil Sharps 1869	.60	1	2	1	20	5d8	+0	4	1869	\$20	
Fusil Sharps 1874	.45	1	2	1	20	4d8	+0	4	1874	\$22	
Fusil à barillet Colt	.56	5	2	1	20	5d8	+0	4	1855	\$24	Perc
Fusil à répétition Colt Light- ning	.44-40	7	2	1	20	4d8	+0	4	1885	\$28	21
Fusil à répétition Henry	.44	16	2	1	20	4d8	+0	4	1860	\$35	Lev
Fusil à répétition Hotchkiss	.45-70	1	2	1	20	4d8	+0	4	1878	\$45	Culasse
Remington modèle 1871	.50-70	1	2	1	20	4d10	+0	4	1871	\$20	
Sharps Big 50	.50	1	2	1	25	4d10	+0	4	1877	\$20	
Springfield .58 (par le canon)	.58	1	2	1	20	5d8	+0	4	1873	\$8	Perc
Springfield 1873	.45-70	1	2	1	20	5d8	+0	4	1873	\$15	
US modèle 1822	.69	1	2	1	10	4d8 + 4d6	+0	6	1822	\$8	CL, 22
US modèle 1842	.69	1	2	1	10	4d8 + 4d6	+0	6	1842	\$10	CL, 22
US modèle 1855	.58	1	2	1	20	5d8	+0	4	1855	\$15	CL, 23

Whitworth	.45	1	2	1	30	4d8	+0	6	1857	\$120	Lev
Winchester '66	.44	16	2	1	20	4d8	+0	4	1866	\$20	Lev
Winchester '73	.44-40	15	2	1	20	4d8	+0	4	1873	\$25	Lev
Winchester '76	.45-47	15	2	1	20	4d8	+0	4	1876	\$22	Lev
<b>SHOTGUNS</b>											
Canon simple	12	1	2	1	10	2d6 + 4d6	+0	4		\$25	
Canon double	12	2	2	1	10	2d6 + 4d6	+0	4		\$35	
Scattergun	12	2	2	1	5	2d6 + 4d6	+1	3		\$35	
Shotgun à barillet Colt	12	5	2	1	10	2d6 + 4d6	+0	4	1839	\$45	
Winchester à levier	12	4	2	1	10	2d6 + 4d6	+0	4	1850	\$35	Lev
<b>FLINGUES INCLASSABLES</b>											
Lance-flammes	-	30	1	1d6	20 max	1d10 /charge	-1	6	1876	\$2.000	25
Mitrailleuse Gatling	.36	45	1	3	20	3d8	-	Imp	1862	\$1.200	26
Pistolet Gatling	.44	12	1	3	5	3d6	-1	3	1863	\$800	26
<b>AUTRES ARMES</b>											
Arc et flèches	-	1	2	1	10	FOR + 1d6	-1	4		\$3	
Bolas	-	1	2	1	5	FOR + 1d4	-2	2		\$3	27
Couteaux de lancé	-	1	1	1	5	FOR + 1d6	+0	2		\$3	
Lance lancée	-	1	1	1	5	FOR + 2d6	+0	5		\$3	
Tomahawk lancé	-	1	1	1	5	FOR + 2d6	+0	3		\$3	
<b>EXPLOSIFS</b>											
Dynamite (1 cartouche)	-	1	2	1	5	3d20	-	2	1867	\$3	28
Nitroglycérine (25cl)	-	1	1	1	5	3d20	-	3	1846	\$1,25	29

### Légende

**CALIBRE** : le type de munitions que l'arme utilise  
**COUPS** : le nombre de coups qu'il est possible de tirer sans avoir à recharger.  
**VITESSE** : la vitesse de l'arme  
**CDT** : la cadence de tir, c'est-à-dire le nombre de fois où l'arme peut tirer par action (voir livre de base, p.78)  
**DOMMAGES** : les dégâts infligés à chaque coup au but (appelé dommages pour éviter toute confusion avec la colonne suivante.)  
**DÉG** : le modificateur à appliquer au jet de *Dégainer* du personnage lorsqu'il tente de se servir de son Aptitude avec cette arme. Un bonus s'ajoute au résultat des dés (ce qui rend la tâche plus facile), tandis qu'un malus doit être retranché. Il est possible d'éliminer une pénalité en prenant une Concentration de *Dégainer* assortie à l'arme (par exemple : *Dégainer* : LeMat)  
**CAM** : le score de camouflage de l'arme.  
**Année** : l'année de fabrication de l'arme. Il s'agit là de la « vraie » date mais, comme tout va très vite dans le Weirid West, nous avons également ajouté quelques flingues conçus plus tard (des fois que tu voudrais les inclure à ta campagne avant l'heure).

**PRIX** : prix de l'arme.

**NOTES** : toutes notes éventuelles concernant l'arme.

### Notes

**CL** : l'arme peut utiliser des munitions de type chevrotine lourde  
**DA** : double action  
**E** : Evans (type de munitions fabriqué par Evans Co.)  
**IMP** : la mitrailleuse Gatling ne peut être dissimulée  
**LEV** : arme à levier. Les flingues de ce type doivent généralement être utilisés à deux mains, mais il est possible de s'en servir pour effectuer la manœuvre dite du fusil à une main (même s'il s'agit d'un pistolet ou d'un shotgun. Cette manœuvre est décrite page 82 du livre de base) il est également possible de *Ventiler* avec une arme de ce type.  
**PERC** : arme à percussion  
**R** : Russian (type de munitions fabriqué par Smith & Wesson)  
**RUB** : cette arme fonctionne avec un ruban Maynard  
**SA** : simple action.

1. **COLT BUNTLINE SPECIAL** : le tout premier exemplaire de ce six-coups a été conçu pour un fouille-merde du nom

de Ned Buntline. Il est pourvu d'un canon de quarante centimètres et d'une crosse amovible pour visée à l'épaule. Buntline en a fait fabriquer un grand nombre afin de les offrir à diverses personnalités de l'Ouest. Il est normalement impossible d'acheter un Colt Buntline Special. On ne peut se le procurer que par commande spéciale auprès de l'usine Colt, dans le New Jersey (pour \$500) et il faut également un holster sur mesure pour le porter (même avec cet étui fait pour lui, cet énorme flingue est très difficile à dégainer).

Avec un Buntline Special, chaque action passée à viser en prenant son temps confère un bonus de +3 au lieu de 2 (le maximum possible restant toutefois à +6). Lorsque l'on se sert de la crosse amovible, le facteur de portée passe à quinze mètres. Pour pouvoir le sortir rapidement de son holster, il faut avoir l'Aptitude Dégainer : Buntline, ce qui fait disparaître le malus indiqué sur le tableau.

2. COLT DRAGOON N°3 : ce pistolet est fourni avec une crosse amovible qui le convertit en petit fusil. Dans ce cas de figure, son facteur de portée passe à quinze mètres.

3. COLT PEACEMAKER : le Colt Peacemaker est le pistolet le plus puissant de l'Ouest, et aussi l'un des plus répandus. On le connaît également sous le nom de Colt Army simple action ou Colt Frontier et c'est lui qui, le premier, a été baptisé « six-coups ». Il se présente sous plusieurs modèles différents qui ne change vraiment qu'au niveau de la longueur de leur canon : Cavalry (20 cm/+0 Dég/3 Cam), Artillery (14 cm/+0/2), Civilian (11 cm/+0/2) et Sheriff (7 cm/+1/1)

4. LEMAT GRAPESHOT (PISTOLET, REVOLVER OU CARABINE) : ces armes surprenantes sont équipées d'un canon de shotgun calibre 16, monté juste en dessous du canon du pistolet (ou de la carabine). Un mécanisme permet de passer du mode pistolet/carabine au mode shotgun, ce qui fait qu'il est impossible d'utiliser les deux au cours de la même action (actionner le mécanisme ne fait pas perdre de temps). Les premiers modèles étaient à percussion mais le plus récent (1876) tire des balles métalliques.

5. PISTOLET ET CARABINES VOLCANIC : les armes Volcanic, brevetée en 1851 et lancées sur le marché en 1854, tirent des balles métalliques stockées dans un chargeur droit situé sous le canon. On recharge à l'aide d'un levier, comme pour les carabines Henry et Winchester et la cadence de tir est très rapide. Pour pouvoir utiliser un Volcanic à son plein rendement, il faut avoir l'Aptitude Adresse. On peut tout à fait Ventiler avec une arme de ce type.

6. SMITH & WESSON RUSSIAN : en fait, il s'agit là de trois pistolets différents (qui sont parfaitement identiques en termes de jeu) que S&W fabriquent sous contrat pour l'armée russe (ce qui n'empêche pas à la compagnie d'en vendre ailleurs). La balle qu'elle utilise (.44 Russian) est plus lourde, légèrement plus large et surtout plus puissante que les munitions classiques de calibre .44 (aucun autre pistolet de calibre .44 ne peut tirer des .44 Russian). Au gré du Marshal, ces balles peuvent infliger +1 point de dégâts par coup au but.

7. SMITH & WESSON SCHOFIELD : le mécanisme de ce flingue permet d'éjecter les six douilles vides d'un coup, ce qui fait qu'on le recharge bien plus rapidement. Un person-

nage peut glisser trois nouvelles dans son arme en une seule action, voir les six s'il réussit un jet de *Recharge rapide : pistolet Faisable* (5). Mais le mécanisme très particulier du Schofield présente un risque, sous la forme d'une protubérance métallique qui pourrait se coincer dans le holster au plus mauvais moment. Si le perso se plante sur un jet de *Dégainer*, le mécanisme se déclenche, toutes les balles sont éjectées et notre Héros à l'air d'un super-crack.

8. COLT LIGHTNING : le chien et le mécanisme d'armement de cette arme sont très fragiles ce qui multiplie d'autant les risques de casses. Le Colt Lightning a une Fiabilité de 19.

9. MERWIN HULBERT DE POCHE : ce pistolet est équipé de deux canons, un de 20 cm de long, l'autre de 10 cm. Il faut une Action pour passer de l'un à l'autre.

10. PETTENGILL ARMY : ce flingue d'aspect surprenant n'a pas de chien ce qui le rend plus facile à dissimuler que les autres pistolets de même taille.

11. DERRINGER ET PEPPERBOXES : un pepperbox est un pistolet à canons tournants qui viennent s'aligner l'un après l'autre avec le chien. À l'inverse dans le cas des derringers à canons multiples, c'est le chien qui pivote pour se mettre dans l'axe de chaque canon.

12. DERRINGER COLT : ce derringer était jusque-là appelé Colt un-coup (voir *The Quick and the Dead*)

13. DERRINGER DOUBLE REMINGTON : toujours dans *The Quick and the Dead*, il s'appelle Remington 2-coups. Certaines versions de cette arme facile à dissimuler sont équipées d'une lame de couteau fixée sous le canon (ce qui augmente le prix de \$2).

14. PEPPERBOX ANGLAIS MODÈLE 1840 : une fois que tu as déchargé les huit canons de ce flingue, tu peux encore t'en servir pour couper ton tabac à chiquer. En effet, une belle lame de couteau est fixée au beau milieu des canons.

15. PISTOLET « DE PAUME » : ce flingue minuscule se tient poing fermé. De cette manière, seul le canon dépasse entre deux doigts. On actionne le mécanisme par une pression de la paume.

16. PISTOLET-DAGUE WESSON : tout comme le modèle 1840 ci-dessus, le pistolet-dague de chez Wesson est pourvu d'une lame de couteau.

17. EVANS SPORTER ANCIEN MODÈLE : l'impressionnant nombre de balles que ce fusil peut tirer sans recharger s'explique par la présence d'un chargeur à quatre colonnes dans sa crosse. Il utilise des balles de calibre .44 fabriquées tout spécialement pour lui. Il est incapable d'utiliser les munitions de calibre .44 habituelles et ses cartouches ne sont pas non plus compatibles avec les autres fusils de même calibre. Elles sont très difficiles à trouver dans l'Ouest mais il est possible de les commander auprès de la compagnie (la livraison prend dans les trois semaines).

18. COLT PATERSON MODÈLE 1836 : ce fusil est doté d'un barillet et se recharge comme un revolver (recharge rapide : pistolet).

19. FUSIL ENFIELD : ce fusil de fabrication anglaise est très utilisé par le Nord comme par le Sud. Il tire des balles



de calibre .57 ou .58 et bénéficie d'une très grande portée, mais n'est considéré comme carabine de tireur d'élite que s'il s'agit d'un modèle de qualité.

20. FUSIL SHAPRS 1859: ce fusil est le préféré des tireurs d'élite yankees. C'est une arme à percussion mais qui a comme particularité de se charger par la culasse. On la recharge donc aussi rapidement qu'un fusil à cartouche métallique et sans avoir à se relever.

21. FUSIL À RÉPÉTITION COLT LIGHTNING: la culasse de ce fusil permet d'amener rapidement une nouvelle balle en face du percuteur dès que l'on vient de tirer. Il faut deux mains pour l'utiliser: une pour le tenir (et pour appuyer sur la détente) et l'autre pour actionner la culasse. On peut s'en servir pour *Ventiler*.

22. US MODÈLES 1822 ET 1842: ces fusils à canon lisse étaient encore très courants dans les premiers temps de la Guerre de Sécession. Même s'ils sont difficiles à trouver de nos jours, on en trouve encore de temps en temps (le plus souvent, entre les mains d'un ermite, d'un vieux croûton ou encore d'un vétéran). Ce sont des armes à percussion qui infligent de terribles dégâts, mais leur Fiabilité est égale à 18. On les recharge comme des fusils à poudre et leur Table de Casse est la même.

23. US MODÈLE 1855: la version standard de ce modèle fonctionne grâce au système breveté par Maynard (le ruban à percussion). Il existe également deux modèles à percussion classique, le « Harper's Ferry » à canon court et le fusil produit par Richmond Arms.

24. WITHWORTH: Ce fusil britannique extrêmement précis est l'arme favorite des tireurs d'élite confédérés. Il est

souvent équipé d'une lunette de visée et reste d'une efficacité redoutable à très longue portée.

25. LANCE-FLAMMES: les lance-flammes ont une Fiabilité de 18. Ils sont décrits page 114 du livre de base. À noter que le modèle proposé par S&R inflige des dégâts plus importants (voir *Smith et Robards*, page 106 [Au nom de la Loi]).

26. MITRAILLEUSE ET PISTOLET GATLING: Consultez le livre de base pour ce qui est des armes Gatling (voir « Gatling » ci-plus bas). La mitrailleuse a une Fiabilité de 19, tandis que celle du pistolet est égale à 18.

27. BOLAS: au lieu d'infliger des dégâts, les bolas peuvent être utilisés pour immobiliser leur cible (comme les fouet).

28. DYNAMITE: la dynamite explose dans un rayon de dix mètres. On l'en parle d'avantage page 90 du livre de base. (voir « Boum ! » plus bas)

29. NITROGLYCÉRINE: l'explosion de la nitroglycérine est aussi puissante que celle de la dynamite (dix mètres de rayon). Elle est aussi détaillée page 90 du livre de base. (voir « Boum ! » plus bas)

30. W. IRVING KNUCKLE-DUSTER: il s'agit d'un tout petit revolver avec un corps et une crosse en cuivre épais. Des anneaux permettent de saisir et utiliser ce pistolet comme un poing américain.

31. REMINGTON 2-COUPS: certaines versions de ce discret pistolet disposent d'une petite lame de couteau fixée sous le canon (et coûtent \$2 de plus).

### ARMES DE CORPS CORPS

Armes	Bonus de défense	Vitesse	Dommages	Coût
Poing	-	1	FOR	-
Poing américain	-	1	FOR + 1d4	1\$
Petit gourdin, crosse de pistolet Bouteille, chaise	-	1	FOR + 1d4	-
Gros gourdin, crosse de fusil	+1	2	FOR + 1d6	-
Couteau	+1	1	FOR + 1d4	2\$
Bowie knife	+1	1	FOR + 1d6	4\$
Lance	+1	1	FOR + 2d6	3\$
Tomahawk	-	1	FOR + 2d6	3\$
Rapière	+2	1	FOR + 2d6	10\$
Sabre	+2	1	FOR + 2d8	15\$
Fouet	+1	2	FOR	10\$
Lasso	-	2	-	4\$

## ARMES CHINOISES<sup>1</sup>

Armes	Bonus déf	Vitesse	Dég.	Coûts
Bâton (1,5 mètre)	+2	1FOR	+1d6	\$1
Bâton (3 mètres)	+3	1FOR	+2d6	\$2
Croissant volant	-	2FOR	+2d8	\$50
Epée chinoise	+2	1FOR	+2D8	\$15
Guillotine Volante	-	3	Spéc. <sup>2</sup>	\$150 <sup>3</sup>
Griffe Volante	-	2FOR	+2d4	\$30

## GATLING

Les Gatling (tu sais ces grosses mitrailleuses au canon tournant) ne sont pas en vente directe pour les civils. A moins que ton personnage n'ait un arrangement spécial avec les autorités du coin, tu devras corrompre quelqu'un pour acheter une Gatling au double du prix normal de 150 \$.

## SHOTGUNS

Les shotguns et scatterguns ne fonctionnent pas tout à fait comme les autres armes à feu. En effet, chacune de leur cartouche projette une douzaine de billes métallique. Ils sont donc parfaits pour les mauvais tireurs qui n'ont pas besoin de savoir viser pour toucher leur cible. Mieux encore, plus on est près, plus l'adversaire sera touché par un nombre important de billes, et plus il encaissera des dégâts conséquents. Quiconque utilise un shotgun bénéficie d'un bonus de **+2 à son jet de Tirer**.

Les plombs tirés par le shotgun s'éparpillent rapidement, aussi les dégâts infligés sont-ils bien plus conséquents à courte portée, comme l'indique la table qui suit.

La ligne « contact » signifie que le canon du shotgun touche la cible (autrement dit, il n'y a aucune chance que la moindre bille rate). À cette distance, on part du principe que la cible est immobilisée. Dès qu'elle se trouve à un minimum d'un mètre du tireur, elle est capable d'esquiver, ne serait-ce qu'un peu, ce qui explique que les dégâts indiqués ci-dessous aillent décroissants au fur et à mesure que la distance augmente.

<sup>1</sup> Armes pour les pratiquants d'arts martiaux.

<sup>2</sup> Réfère-toi à la description du pouvoir ki guillotine volante (Le grand labyrinthe, p. 140)

<sup>3</sup> Cette arme doit être forgée par un spécialiste sans scrupule connaissant toutes les techniques de fabrication (qui sont particulièrement anciennes et cruelles).

## SHOTGUNS ET SCATTERGUNS

DISTANCE (EN M)	DÉGÂTS
Contact	6d6
1-10	5d6
11-20	4d6
21-30	3d6
30 et +	2d6

## MÉCANISMES

### ARMES À PERCUSSION

Les armes à feu utilisant des cartouches métalliques dans lesquelles sont intégrées la balle, la charge de poudre et l'amorce sont encore de relatives nouveautés dans les années 1870. Beaucoup de gens possèdent et utilisent toujours des armes dites « à amorce », ou « à percussion ».

Ces armes fonctionnent de la manière suivante : les balles, puis la poudre, sont placées à la main dans chacune des chambres de l'arme, et une petite amorce est fixée sur un embout à l'extérieur de la chambre. Quand on appuie sur la gâchette, le percuteur fait exploser l'amorce qui embrase la poudre de la chambre et le coup part.

Comme chaque chambre doit être chargée séparément en balle et en poudre, les armes à percussion sont beaucoup plus longues à recharger que les armes à munitions classiques : il faut compter trois actions par chambre. Il est généralement plus pratique de sortir le barillet vide et de le remplacer par un autre rempli à l'avance, ce qui ne prend que deux actions.

Les armes à amorces sont parfois un peu capricieuses. Ce qui correspond à une Fiabilité de 19. en cas de problème, réfère-toi aux résultats du tableau après avoir fait le tirage sur la Table de Casse de Deadlands.

### CASSE

**Casse mineure** : une amorce usagée ripe et vient bloquer le mécanisme de l'arme. Dans le cas d'un fusil, il ne s'enraye pas mais le canon chauffe tellement que l'utilisateur encaisse une blessure légère à la main. Toutes les Actions effectuées à l'aide de la main touchée se font à -1 tant que la brûlure n'aura pas été soignée.

**Casse majeur** : l'amorce ripe et se fait broyer par le mécanisme. Il n'est possible de la retirer qu'en réussissant un jet de *Bidouiller*, *Carrière* : *armurier* ou *Connaissances* : *tirer*. Dans tous les cas, le SD est Faisable (5). L'opération prend un round. Si l'arme est un fusil, un surplus de poudre bloque l'amorce usagée.

qui peut être dégagée sur un jet de *Bidouiller, Carrière : armurier* ou *Connaissances : tirer*. L'opération prend là aussi un round mais le SD est Rude (7)

**Catastrophe** : l'étincelle produite par le percuteur se transmet à toutes les chambres et l'arme explose. Considère qu'il s'agit d'une explosion qui ne touche que l'utilisateur et lui inflige 1d6 points de dégâts par chambre chargée. Si l'arme est un fusil, elle n'explose pas mais la poudre libère un jet de flammes qui inflige 2d6 points de dégâts aux bras du tireur (ou parfois à la tête, s'il s'agit d'un pied-tendre qui ne sait pas prendre les précautions d'usage).

## LES ARMES À RUBAN

Le système de mise à feu Maynard, breveté en 1845, utilise un ruban sur lequel sont fixées les nombreuses amorces. Chaque fois que l'on arme le chien, le ruban avance et une nouvelle amorce se place devant la balle. C'est l'explosion de l'amorce qui propulse la balle. Les armes de ce type sont presque aussi difficiles à recharger que les armes à poudre. Conforme-toi à la règle indiquée à la page 82 du livre de base, sauf qu'il ne faut que 4 Actions (et on 5) pour recharger un flingue à ruban.

Ce système de mise à feu a une Fiabilité de 18.

## CASSE

**Casse mineure** : le ruban saute mais le problème se corrige aisément (une Action)

**Casse majeure** : le ruban se déchire. Il faut un round pour ôter les divers morceaux et remettre l'ensemble en place, et encore le personnage doit-il réussir un jet de *Bidouiller, Carrière : armurier* ou *Connaissances : tirer*. Le SD est Faisable (5)

**Catastrophe** : le ruban s'entortille à l'intérieur de l'arme, toutes les amorces explosent en même temps et le flingue pète à la figure du perso. Considère qu'il s'agit là d'une explosion qui ne touche que l'utilisateur et lui inflige 1d6 points de dégâts par amorce inutilisée.

## ARMES AUTOMATIQUES

Les armes automatiques (mitrailleuses Gatling et autres) partent du principe qu'un déluge de plomb est parfois plus efficace qu'une grande précision. Elles fonctionnent donc un peu à la manière des shotguns.

Pour que les règles de combat habituelles restent simples, on considère que chaque rafale comprend trois balles ; autrement dit, les armes automatiques ont une cadence de tir de 3, 6, 9, etc. À moins que la description de l'arme ne le précise, il est impossible de

ne tirer qu'une ou deux balles en même temps. Les trois balles qui constituent la rafale doivent partir d'un seul coup.

Chaque Action, le personnage peut tirer autant de rafales que sa CDT lui en autorise, chaque rafale de trois balles étant résolue par un seul et unique jet de dés. Par exemple, un Héros utilisant un pistolet Gatling (CDT 3) ne jette qu'une fois les dés. S'il s'était servi d'un Gatling à vapeur (CDT 6), il les aurait joués deux fois, et ainsi de suite.

C'est le résultat obtenu sur le jet de *Tirer : automatiques* qui détermine combien de balles touchent. Chaque Succès obtenu au jet signifie que l'une des trois balles de la rafale atteint la cible. Les Succès en excès sont gâchés (il est impossible de les affecter à une autre rafale).

On détermine ensuite aléatoirement à quel endroit porte chaque coup.

## LES ARMES DE QUALITÉ

Tous les pistolets de Deadlands ont plusieurs points communs inévitables : une détente, un chien, un mécanisme interne (qui fait retomber le marteau dès que l'on presse la détente), un barillet (qui contient les balles du revolver), un canon et un éventuel viseur. Mais un professionnel peut obtenir une meilleure arme en remplaçant certaines de ces pièces. Il existe deux façons de procéder.

Pour commencer, si notre homme se trouve dans un magasin proposant de nombreux flingues différents, il peut se livrer à un exercice de construction (genre puzzle 3-D) jusqu'à trouver l'assemblage de pièces qui lui convient le mieux. Cela nécessite un **jet de Connaissance : tirer Faisable (5)**, à condition que le personnage dispose de suffisamment de pistolets différents pour pouvoir faire les essais qui s'imposent. D'autant que les pièces de toutes les armes ne sont pas compatibles, loin de là. En fait, si le Héros ne dispose pas de suffisamment de pistolets similaires fabriqués par la même compagnie il y a de bonnes chances qu'il n'arrive pas à se constituer l'arme de ses rêves (le Marshal peu fort logiquement augmenter le SD du jet de *Connaissance : tirer* si le nombre de flingues à désosser n'est pas assez important). Il est donc sans doute plus simple de demander à un spécialiste de fabriquer directement les pièces requises. Dans tous les cas, quelle que soit l'option choisie, **le prix du flingue est doublé**. Mais, pour la plupart des pistolets, c'est là un investissement tout à fait justifié, car une arme « de qualité » procure un **bonus de +1** aux jets de *Tirer : pistolet*.

Il est également possible de trafiquer un fusil de la sorte. Bien souvent, on peut aussi rallonger leur canon afin d'augmenter leur portée (voir plus bas).

## LES FLINGUES SUR MESURE ACIER FANTÔME

Il est possible de fabriquer des armes en acier fantôme (voir Smith et Robards), mais cela prend généralement plusieurs semaines et **triple le coût du flingue**. C'est une option qui offre toutefois deux avantages. Pour commencer, l'arme est sensiblement plus légère ce qui n'est pas négligeable lorsque l'on doit la trimbaler (ou la tenir en main) pendant de longues périodes. De plus, elle est nettement plus solide, ce qui signifie qu'en cas de défaut de fonctionnement (casse), les **dégâts subis par l'utilisateur sont réduits de moitié**.

## CANON RACCOURCI

Certains pistoleros qui aiment bien jouer aux cartes se baladent parfois avec une arme à canon court. Seuls les flingues dont le score de camouflage est au moins égal à 2 peuvent être raccourcis.

Cette modification coûte 5\$ et nécessite une heure de temps.

Il faut réussir un **jet de Carrière : armurier Faible (5)** pour la réussir. L'arme à canon court a pour double avantage d'être plus petite (**-1 au score de camouflage**) et plus facile à sortir (**+1 aux jets de Dégainer**). Par contre, elle ne vaut rien de loin ce qui se traduit par une forte diminution du facteur de portée (**- 5 mètres**).

## CANON RALLONGÉ

Un canon rallongé augmente la précision à longue portée. Cette modification coûte 15\$ et augmente le facteur de portée de l'arme de cinq mètres (et son score de **dissimulation d'un point (+1)**).

## CRAN À BARILLET

Ces crans bloquent le barillet dans la position choisie, ce qui permet de s'assurer que le chien d'un revolver à percussion ne se trouve pas en face d'une chambre. De cette manière, on peut transporter son arme chargée sans risque de mauvaises surprises (sans quoi, il est conseillé de se balader avec un barillet vide).

Cette option est également disponible pour les six coups à cartouches métalliques.

Elle coûte 10\$ et son installation requiert une journée de temps ainsi qu'un **jet de Carrière : armurier Faisable (5)**.

## DÉTENTE RÉGLÉE

Un bon réglage de détente garantit qu'elle réagit de manière plus fiable aux pressions de l'index. L'arme y gagne en précision, sous la forme d'un bonus de **+1 au jet Tirer : pistolet**. De plus, si le Marshal

applique la pénalité de -1 pour les pistolets à double action, une détente bien réglée annule ce malus. Il est impossible de régler une détente sensible.

Le réglage de la détente prend une heure de temps et requiert un **jet de Carrière : armurier Faisable (5)**. Il coûte 10\$.

## DÉTENTE SENSIBLE

Une détente sensible tire quand on la presse à peine. Elle présente plusieurs avantages, mais il faut bien admettre qu'elle ne va pas sans inconvénients. Le premier avantage qu'elle procure est une plus grande précision, sous la forme d'un bonus de **+1 au jet Tirer : pistolet** (en effet, la détente ne résiste pas à la pression et ne risque pas de dérégler la visée du personnage). Par contre, une telle arme a une Fiabilité de 18 ce qui simule le fait que le coup a de bien plus grandes chances de partir accidentellement qu'avec un pistolet normal. Autrement dit, une détente sensible est très appréciable pour un pro du six-coups, mais fait gaffe à tes oreilles, mec !

Quand la situation lui paraît appropriée, le marshal peut te demander un jet de Fiabilité. Si tu le rates, ton flingue tire accidentellement (mais il fonctionne toujours parfaitement, rassure-toi). De plus, si jamais tu lâches ton arme, ou si elle t'est arrachée des mains par une balle de passage, le coup part automatiquement. C'est pour cette raison que l'on transporte généralement ce type de revolver en ne chargeant que cinq des chambres du barillet (le marteau reposant sur la chambre vide afin d'éviter les mauvaises surprises). Il est impossible de cumuler Détente sensible et Détente réglée.

L'installation d'une détente sensible demande une heure de temps et nécessite de réussir un **jet de Carrière : armurier Faisable (5)**. Elle coûte 5\$.

## LES ACCESSOIRES

### LA BAÏONNETTE

La baïonnette est un couteau qui se fixe à l'extrémité du canon du fusil, ce qui permet d'utiliser ce dernier comme une lance. Une baïonnette inflige les mêmes dégâts qu'un couteau et il faut **l'Aptitude Combat : baïonnette** pour l'utiliser correctement. Elle n'empêche pas de recharger le fusil et coûte 5\$. Si jamais le fusil n'est pas équipé pour la recevoir (ce qui est le cas de la plupart des carabines à répétition), il faut le modifier en conséquence ce qui coûte 3\$.

### LE COLLIER POUR SHOTGUN

Le collier a pour fonction de réduire le diamètre de sortie du canon d'un shotgun, ce qui concentre la puissance de feu de ce dernier en empêchant les plombs de s'égailler dans la nature. Un shotgun équi-

pé de cet accessoire (qui coûte 3\$) **ne voit ses dégâts diminuer qu'au rythme d'un dé tous les quinze mètres** (au lieu d'un tous les 10 mètres).

### LA CROSSE RALLONGÉE

Cette crosse amovible qui vient se coincer au creux de l'épaule rend le pistolet plus précis de loin. Elle coûte 3\$ ce qui est également le prix à payer pour faire modifier son flingue. Cet accessoire fait passer le **modificateur de portée à quinze mètres** (au lieu de dix) mais a pour inconvénient **d'augmenter de deux points le score de camouflage de l'arme**. Si quelqu'un tente de désarmer un individu utilisant ce type d'arme, on considère qu'il utilise un fusil (et non un pistolet) pour ce qui est du modificateur à appliquer au jet de Désarmement.

### LA HAUSSE ET LUNETTE DE VISÉE

Tout fusil est équipé d'un guidon (le viseur de base). Il est possible d'améliorer la visée en y ajoutant une hausse (3\$, **ajoute 1 aux jets de Tirer au-delà de cinquante mètres**, à condition que le tireur prenne son temps, c'est-à-dire passe une Action à viser sa cible) ou encore une lunette (dont le coût et le fonctionnement sont indiqués p108 de *Smith & Robards*). Il est également possible d'installer une hausse ou une lunette de visée sur un pistolet.

### LE CON DU FRIMEUR

Certains pistoleros sont tellement fiers de leurs joujoux qu'ils ne peuvent s'empêcher de leur offrir le brushing et la manucure (ou l'équivalent). C'est bien souvent le signe que l'on a affaire à un pied tendre, mais même les bons tireurs font parfois preuve de vanité, alors méfie-toi quand même. Smith et Robards gagne beaucoup d'argent grâce à tous ceux qui aiment décorer leur six-coups.

Voici les types de déco que l'on rencontre le plus souvent :

### CISELAGE

Un ciselage complet coûte **20% du prix de l'arme** et nécessite une semaine entière. Il faut réussir un **jet d'Art : ciselage Rude (7)** pour obtenir un chouette résultat. Il est possible de ne faire ciseler qu'une partie de son flingue (disons, la crosse ou le canon). Cela revient moins cher et prend moins de temps (mais il est difficile de descendre en dessous de la journée d'immobilisation).

### CROSSE EN NACRE OU EN IVOIRE

Une crosse de ce genre coûte 10\$ et peut être fixée par n'importe qui en l'espace de quelques minutes (nul besoin d'être un professionnel).

### DORURE

La dorure accompagne généralement le ciselage, vu que l'or est inséré dans les rainures tracées à l'eau-forte. Cette option coûte **25% du prix de l'arme** et nécessite une journée de temps. Pour que le résultat soit beau à voir, il faut réussir un **jet d'Art : eau-forte Difficile (9)**.

### PLACAGE À L'ARGENT OU AU NICKEL

Le placage au nickel (nickelure) coûte 25% du prix de l'arme tandis que le placage à l'argent (argenture) coûte 50% du prix de base. Chacune de ces deux décorations peut être obtenue à l'aide d'un armurier ou de quiconque possède l'Aptitude *Carrière : orfèvre* en un ou douze jours (en fonction de la taille du flingue). Le problème de ce type d'arme, c'est qu'elle brille de mille feux par beaux temps (ou par fort éclairage) ; en conséquence, tous tes jets de *Tirer* effectués dans ces conditions s'accompagnent d'un malus de -1 (sauf si tu tires par-dessus la jambe, auquel cas cette pénalité ne s'applique pas).

### DES FLINGUES PAS COMME LES AUTRES

Depuis quelques temps, on voit des machines infernales un peu partout et la plupart d'entre elles sortent tout droit des ateliers de fabrication Smith et Robards. Mais cette entreprise s'intéresse également aux flingues. Si tu ne nous crois pas, procure-toi leur tout dernier catalogue, tu verras par toi-même. La prochaine fois qu'un sac d'os mobile sort de sa tombe pour te faire la peau, veille à être équipé d'un shotgun Gatling ou d'un pistolet à acide. De cette manière, tu renverras l'importun d'où il vient en moins de deux.

### CHEVROTINE LOURDE

La chevrotine lourde est une munition de calibre .69 qui consiste en trois grosses billes de plomb installées à l'extrémité d'une cartouche. À bout portant, le fusil inflige des dégâts colossaux. La chevrotine lourde a une Fiabilité de 18. en cas de Casse, réfère-toi à la table concernant les armes à percussion.

Les armes qui utilisent la chevrotine lourde peuvent très bien tirer des munitions normales. Dans ce cas, les dégâts sont réduits (ignore les 4d6 points supplémentaires)

### PRIX DES MUNITIONS

TYPE	QUANTITÉ	PRIX
Pistolet (.22,.31,.32,.34,.36,.38)	50	\$2
Pistolet (.40,.41,.44,.44R,.45,.50)	50	\$3

Fusil (.38,.44,.50,.52)	50	\$4
Fusil (.56,.57,.58,.60,.69)	50	\$5
Poudre et billes de plomb	25	\$1
Amorces	60	\$0.5
Cartouches de shotgun	20	\$2
Flèches	20	\$2
Barillet supplémentaire	1	\$3
Ruban Maynard (à l'unité)	24 coups	\$3
Chevrotine lourde	20	\$4

## CIBLES MULTIPLES

Il est possible de toucher plusieurs types d'une seule rafale. Commence par choisir ta cible principale. Le pauvre type a automatiquement droit à la première balle. Par la suite, si tu as obtenu un Degré, tu peux choisir de toucher (avec ta deuxième balle) un autre adversaire, à condition que celui-ci ne soit pas distant de plus de deux mètres du premier. En cas d'un second Degré, ta troisième balle peut même toucher un autre bonhomme qui doit se trouver à moins de deux mètres du second.

Si tu veux toucher des cibles plus éloignées les unes des autres, c'est possible, mais avec plusieurs rafales (d'autres personnes peuvent bien évidemment se faire dégommer au passage ; révise la règle concernant les Passants innocents, page 82 du livre de base). Détermine séparément où porte le coup et les dégâts qu'il inflige.

Il faut achever la séquence de tir et effectuer la localisation des blessures avant de déterminer les dégâts. En d'autres termes, joue d'abord tous tes jets de *Tirer : automatiques* puis reviens en arrière afin de localiser les blessures et de calculer les dégâts. De cette manière, tu ne peux pas attendre de voir si ta première balle pulvérise sa cible avant d'assigner les suivantes. Si tu tires en automatique, il t'est impossible de prendre ton temps ou de viser (livre de base, page 80)

## RECU

Le problème, quand on balance la sauce, c'est qu'il faut pouvoir contrôler son flingue. Chaque rafale tirée après la première lors d'une seule et même action s'accompagne d'un **malus (cumulable) de -2** au jet d'Attaque, qui simule le recul de l'arme. Cette pénalité passe à -4 pour la troisième rafale et à -6 (le maximum) pour la quatrième et les suivantes (encore faut-il trouver une arme avec une cadence de tir aussi monstrueuse).

Si l'arme est utilisée avec une **solide bandoulière ou posée sur un trépied, ce malus peut être**

**réduit de -1, voire de -2** (autrement dit, annulé) par rafale (au gré du Marshal). Par exemple, les Gatlings montées sur trépied pivotant ne subissent pas la moindre pénalité due au recul.

## VENTILER

*Ventiler* n'est plus une Aptitude mais une manœuvre de combat.

## DÉGAINER

Le fait de sortir ton flingue prend une Action, mais il en faut une deuxième pour l'armer et une troisième pour tirer. OK, mais comment fait-on quand on est un peu presser par le temps ?

Fastoche : l'*Aptitude Dégainer* est là pour ça. En effet, elle te permet de transformer en action unique le fait de sortir ton feu de son étui et/ou de l'armer. Voici le SD qu'il faut obtenir pour accomplir ce petit prodige.

DEGAINER	
ACTION	SD
Dégainer	5
Armer	5
Dégainer et armer	7

## RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Tu n'en as jamais eu marre de voir que ton calibre n'avait pas la moindre chance contre l'horrible robot du docteur Loveless ? Désstresse, vieux, ça devrait aller mieux avec cette légère modification à apporter aux règles de protection.

Certains obstacles et ennemis s'accompagnent d'un score de Protection qui réduit d'une catégorie le type de dés de dégâts qu'ils subissent. Par exemple, une attaque infligeant plusieurs d20 de dégâts (comme la dynamite) tombe à plusieurs d12 à cause d'un point de protection. À deux points de protection, elle dégringole à d10 et ainsi de suite. La nouveauté, c'est que si le type de dés doit tomber en dessous de d4, c'est le nombre de dés qui diminue à sa place. Un résultat final de 0d4 n'inflige pas le moindre dégât. Donc, avec cette nouvelle règle, une balle dont les dégâts se montent normalement à 3d6 voit cette valeur tomber à 3d4 si elle doit traverser un point de protection. Si la protection se monte à deux points, les dégâts de la balle sont réduits à 2d4 (ce qui est une nette amélioration par rapport à la règle du livre de base, dans laquelle l'attaque était stoppée sans dommage pour la cible).

## **BOUM !**

Dynamite, nitroglycérine, bombes et tous les autres explosifs causent un certain nombre de dommages à tous les malheureux qui trouvent le moyen d'être à côté quand ça saute. Tous les dix mètres au-delà, les dommages de l'explosion sont réduits d'un dé. Un seul bâton de dynamite, par exemple, fait des dommages de 3d20. Ajouter des bâtons en plus à un paquet de dynamites ajoute 1d20 aux dommages totaux.

Un cow-boy se tenant à dix mètres d'un seul bâton de dynamite se prendra les 3 dés. Les dommages de 10 à 20 mètres seraient de 2d, de 21 à 30 mètres,

d'un seul dé, et les cibles à plus de 30 mètres ne se prendraient aucun dommage. Sauf que leurs oreilles vont siffler.

Une fois que tu sais combien de blessures se prennent les personnages et que tu leur as donné la possibilité d'éliminer certaines ou toutes leurs blessures avec des Pépites (voir Chapitre Six, livre de base), tu as besoin de savoir où les personnages se prennent des blessures. Fais un jet sur la table de localisation pour chacune. Les coups dans la caboche et dans les parties vitales ne provoquent pas de dommages supplémentaires dans ce cas.



## HOLSTERS

Les holsters ajoute un +2 à tes jets de *Dégainer*. Un Pistolero préfère crever que de s'en passer. A moins, bien sûr, qu'il ne soit déjà aller faire un tour du mauvais côté de la pierre tombale. 11\$ pour un holster rapide. 3\$ pour un holster classique.

## LES HOLSTERS ET L'ART DE TIRER LE PREMIER

Le type de holster choisi est [...] très important. Le fait de croiser nécessite par exemple un étui incliné, mais qui doit également être plus profond que la normale afin que le pistolet ne tombe pas quand notre cow-boy lance son cheval au galop. Le **holster dit « rapide »** est fait sur mesure, en fonction de l'arme. On le porte verticalement, en le nouant à la cuisse, et il laisse libre la crosse, le chien et la détente de l'arme. Il confère un bonus de +2 aux jets de *Dégainer*. À cause de leur ligne heurtée, les armes à percussion ne peuvent être dégainée rapidement, aussi, ce type de holster est-il généralement réservé aux pistolets à cartouche métallique. Si le Marshal l'autorise, il est possible de sortir une arme à percussion de son holster et de l'utiliser dans la même action, mais le jet de *Dégainer* est alors assorti d'un malus de -1.

Mais il y a encore plus rapide : **le holster pivotant**. Lui, n'est pas noué à la cuisse : il est juste fixé au ceinturon par une pièce métallique et son fond est ouvert. Plutôt que de perdre du temps à dégainer, le Pistolero saisit la crosse de son arme et la bascule vers l'arrière. Aussitôt, le holster pivote et il est possible de tirer sans même tirer le pistolet de son étui. Le jet de

*Dégainer* s'accompagne d'un bonus de +3 (même si dans ce cas bien précis, le personnage ne dégaine pas vraiment). Par contre, si notre héros se Plante, il se tire automatiquement dans le pied ou la jambe. Les holsters pivotants doivent forcément être fait sur mesure. Ils coûtent **\$20** pièce. Certains étuis permettent également de **planquer son six-coups**. C'est, par exemple, le cas du holster qui se fixe à l'épaule et cache l'arme sous l'aisselle. Il te suffit juste de porter une veste et de faire croire que tu as besoin d'un mouchoir pour truffer l'autre de plomb. Un holster de ce type coûte **\$5**.

Les joueurs et autres individus retors aiment bien **l'étui que l'on noue à l'avant-bras**. Ce dernier leur permet de cacher une arme sous leur manche et de se retrouver prêt au combat d'une simple torsion du poignet. Cet ustensile procure un bonus de +1 aux jets de *Dégainer* mais, si notre héros se Plante, il n'arrive pas à saisir son flingue au moment où celui-ci jaillit de sa manche et l'arme va voler à l'autre bout de la salle. Ce type d'étui est réservé aux armes qui ont un score de camouflage de 1 (c'est-à-dire les derringers et autres pistolets de poche). Il coûte **\$11** et doit être fait sur mesure.

Mais les holsters ne sont pas tout. Il existe également des tas de trucs utilisés par les tireurs de l'Ouest pour dégainer plus vite. Certains graissent ainsi l'intérieur de leur holster (ou de leur poche, si c'est là qu'ils glissent leur arme), tandis que d'autres liment le guidon (ou viseur) de leur pistolet afin qu'il ne s'accroche pas au holster. Chacun de ses trucs permet de bénéficier d'un bonus de +1 aux jets de *Dégainer*, mais ils ne sont pas cumulables.



## OBJETS QUOTIDIENS

Objet	Coût	Objet	Coût	Objet	Coût
<b>VÊTEMENTS</b>		<b>EQUIPEMENT GÉNÉRAL</b>		<b>SERVICES</b>	
Chemise élégante / chemisier	3\$	Hache	2\$	Bain	1\$
Chemise de travail/blouse	1\$	Sac à dos	2\$	Enterrement	5\$
Costume/robe	15\$	Fil barbelé (par mètre)	0.05\$	Photographie	2\$
Jambières (« chaps »)	4\$	Sac de couchage	4\$	<b>Médecin</b>	
Bottes	8\$	Appareil photo	3\$	Cabinet	3\$
Chaussures	2\$	Plaque photographique	1\$	A domicile	5\$
Pantalons/jupe	2\$	Gamelle	1\$	<b>Chambre (par jour)</b>	
Caleçon long (« Long johns »)	2\$	Cigare	0.05\$	Pension	1.50\$
Bas de soie	1\$	Détonateur	10\$	Hôtel de bas étage	1\$
Manteau cache-poussière	10\$	Fil (50mètres)	2.50\$	Hôtel de luxe	2\$
Manteau d'hiver	15\$	Mèche	2\$	Barbier	0.25\$
Lunettes	5\$	Lime	0.25\$	Télégramme (par mot)	0.05\$
<b>CHAPEAUX</b>		Guitare	8\$	<b>EXPLOSIFS</b>	
Derby	1.50\$	Marteau	0.50\$	Nitro (par pinte)	2.50\$
Stetson	5\$	Menottes	3.50\$	Dynamite (par bâton)	3\$
Fedora	3\$	Harmonica	0.50\$	Amorce	1\$
Sombrero	3.50\$	Hachette	1\$	Mèche (par 30 cm)	0.05\$
Bonnet	2\$	Lanterne	2.50\$	<b>TRANSPORTS</b>	
<b>NOURRITURE ET BOISSONS</b>		Huile (par litre)	0.10\$	Cheval	150\$
<b>Bons restaurants</b>		Poêle	0.50\$	Mule	50\$
Petit déjeuner	0.50\$	Allumettes (boîte de 100)	0.50\$	Selle	25\$
Déjeuner	0.25\$	Kit vaisselle (fer blanc)	2\$	Fontes	5\$
Dîner	1\$	Pioche	2\$	Wagon Conestoga	200\$
<b>Restaurants bon marché</b>		Pipe	2\$	Chariot à bœufs	0.10\$
Repas	0.25\$	Jeux de carte	0.25\$	Fiacre	200\$
Rations de route (par jour)	0.50\$	Corde (5 mètres)	5\$	Diligence (par mile)	0.10\$
Café (par livre)	0.25\$	Pelle	1.50\$	Ticket de train (par mile)	0.05\$
Bacon (par livre)	0.15\$	Chique (botte)	0.50\$	Bateau à roue « river-boat » (par mile)	0.05\$
<b>ALCOOL</b>		Tabac	0.50\$	<b>UNITE DE MESURE</b>	
<b>Bon marché</b>		<b>Montres</b>			
Un verre	0.10\$	Standard	2.50\$	<b>1 pouce</b>	<b>27 mm.</b>
Bouteille	2\$	Or	10\$	<b>1 pied</b>	<b>12 pouces = 32 cm.</b>
<b>Luxe</b>		<b>ACCESSOIRES D'ARMEMENT</b>		<b>1 yard</b>	<b>1 mètre</b>
Un verre	0.25\$	Ceinturon	2\$	<b>1 mile</b>	<b>1,6 km</b>
Bouteille	5\$	Holster classique	3\$		
Un verre de bière	0.05\$	Holster rapide	11\$		
		Etui de fusil	3\$		
		Lanière de shotgun	0.25\$		

# CANASSONS

## CRÉATION D'UN ANIMAL DE COMPAGNIE

Avant de grimper en selle, voici comment bien choisir son destrier (ou tout autre animal de compagnie)<sup>1</sup>. Tout comme ton héros, ton animal a lui aussi ses caractéristiques.

-  **Le concept** : Quelle est la race de ton compagnon ?
-  **Les Traits** : la taille, le souffle, l'allure
-  **Les Aptitudes** : points d'aptitudes, Aptitudes de bases (*Combat : bagarre, Nager, Pister, Tripes*), *Dextérité (Dérober)*, *Agilité (Combat : bagarre, Esquiver, Furtivité, Nager)*, *Perception (Détecer, Pister, Scruter)*, *Connaissances (Carrière, Connaissance des territoires)*, *Charisme (Intimider, Spectacle : tours)*, *Astuce (Survie)*, *Âme (Tripes)*
-  **Les Handicaps** : *Chaud lapin (3)*, *Curieux (3)*, *Douillet (3)*, *Fatigué (1/5)*, *Féroce (3)*, *Gros tas (1/2)*, *Joe-la-trouille (3)*, *Lambin (2)*, *Malade (3/5)*, *Méchant comme une teigne (2)*, *Sanguinaire (2)*, *Sourd (3/5)*
-  **Les Atouts** : *Baraqué (3)*, *Belle gueule (1)*, *Brave (2)*, *Chien loup (2)*, *Dur à cuire (3)*, *Jolly Jumper (1)*, « *Le grognement* » (1), « *Le regard* » (1), *Mustang (2)*, *Nerf d'acier (1/3)*, *Pied léger (2)*, *Renommée (1/3)*, *Sens de l'orientation (1)*, *Solide comme un roc (1/5)*
-  **L'historique** : comment vous êtes vous rencontrer, quelle(s) aventure(s) ton fidèle ami a vécu avant ou avec toi ?

## LES CHEVAUX EN PARTICULIER







Il y a des chevaux de toutes couleurs et de toutes qualités. Leur prix varie au cours de l'année, selon l'endroit et la demande, mais un cheval moyen coûte 150\$. Les Traits des animaux sont très relatifs, donc ne t'inquiète pas si ta monture est plus astucieuse que ton Pistolero. Un cheval avec 1D6 en *Connaissances* connaît quelques ordres et peut comprendre les instructions d'un nouveau cavalier. Les chevaux courants ont les caractéristiques suivantes :

### CHEVAUX MOYENS

<b>Dextérité</b>	1d4
<b>Agilité</b>	2d12
<b>Combat : bagarre</b>	1
<b>Nager</b>	4
<b>Rapidité</b>	1d8
<b>Force</b>	2d10
<b>Vigueur</b>	2d10
<b>Perception</b>	2d6
<b>Connaissances</b>	1d6
<b>Charisme</b>	1d6
<b>Intimider</b>	1
<b>Astuce</b>	1d6
<b>Âme</b>	1d4
<b>Tripes</b>	2
<b>Taille</b>	10
<b>Allure</b>	20

### CHEVAUX EXCEPTIONNELS

À l'occasion, on peut trouver des chevaux exceptionnels. Si un cow-boy fait un jet rude en *Perception/Equitation* (7), il peut dire si un cheval possède quelques belles qualités. Si le vendeur connaît la valeur de ses montures, il ajoute en général un supplément de 150\$ pour cet animal qui sort du lot. Ci-dessous, sont listées quelques qualités que l'on pourra trouver dans le cheptel courant :

-  **Courageux** : le cheval a une *Âme* de 2d8 et des *Tripes* de 4
-  **Rapide** : le cheval a une allure de 24
-  **Malin** : le cheval répond particulièrement bien aux ordres de son maître. Le cavalier peut ajouter un +2 sur tous ses jets d'*Equitation*
-  **Fortiche** : le cheval a 3d12 en *Force*
-  **Fidèle** : le cheval est **particulièrement hargneux envers ceux qu'il ne connaît pas. Il rue et mord à la moindre provocation.**
-  **Résistant** : le cheval possède 2d12 en *Vigueur*.

<sup>1</sup> Voir *Critters, Vermine & Abominations*