

MOUVEMENT	piéton : 20 cm (lourdement équipé : 16 cm) un dé de lenteur (Amérindien à pied : deux dés de lenteur, garde le plus faible)
	cavalier : 40 cm deux dés de lenteur (piéton monté : 36 cm, deux dés de lenteur)

TERRAINS	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, rocaïlle	difficile	difficile	difficile	-1 sur des piétons	si accroupis immobiles (à + de 2 cm)
forêt dense ou vallonnée	difficile	très difficile	très difficile	-1 si moins de 10 cm	si + de 10 cm d'épaisseur de forêt
pente escarpée	difficile	difficile	très difficile	—	—

En **terrain difficile** le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (les "dés de lenteur") en centimètres.

En **terrain très difficile** le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s) en centimètres.

Si le dé de lenteur (à pied) fait 6, ou si les dés de lenteur (montés) font deux 6 en terrain difficile ou un seul 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.

TIR		0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
revolver	deux tirs / tour* (malus -1 si cibles différentes isolées ou séparées)(un seul tir si mouvement à pied)	5 - 6	6	—
javelot, tomahawk	un tir par tour, pas de malus mouvement	arrivant au contact : 5 - 6	6	7
arc amérindien	un tir par tour	5 - 6	6	7

		0 - 40 cm	40 - 50 cm	50 - 60 cm
carabine rayée à répétition ***	peut tirer 2 tirs par tour immobile (avec malus -1 et bloquée si double 1)	5 - 6	6	7

		0 - 40 cm	40 - 60 cm	60 - 70	70 - 80
carabine rayée chargement culasse **	un tir par tour, rechargée immobile (peut tirer en fin de tour de rechargement) **	5 - 6	6	7	—
fusil rayé	chargé par la gueule	rechargé en un tour immobile			
	chargement culasse **	5 - 6	6	7	

* Un **revolver** qui tire deux fois dans le tour et obtient **deux 1 naturels** devra être rechargé / débloqué en restant immobile un tour. Les deux tirs peuvent être quasi-simultanés ou espacés, s'ils sont quasi-simultanés sur une même cible la règle des plusieurs 6 s'applique. S'il tire sur **deux cibles différentes** (isolés ou groupes séparés) il a -1 à ces tirs.

** Une **arme chargée par la culasse** (rolling block) peut être rechargée puis tirer en phase de tir même tour de jeu à condition d'être immobile. On ne peut tirer en mouvement, et/ou avant la phase de tir, que si l'arme est déjà chargée (donc en ayant passé un tour précédent à recharger immobile sans tirer).

*** Une **arme à répétition** peut tirer deux fois par tour de jeu en restant immobile avec -1 à ces tirs, et se bloque sur un **double 1 naturel** (devra être rechargée / débloquée en restant immobile un tour de jeu). Les deux tirs peuvent être quasi-simultanés ou espacés, s'ils sont quasi-simultanés sur une seule cible la règle des plusieurs 6 s'applique.

(Règle optionnelle) le **tir d'arme à feu en mouvement** est permis pour un seul tir d'un seul personnage par joueur par tour de jeu (ou deux tirs au revolver d'un personnage à cheval) avec malus -1 au dé.

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Malus à cause du terrain

Les malus dûs au terrain ne s'ajoutent pas entre eux.

tir contre piéton(s) visibles à couvert : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau, ou tir à travers moins de 10 cm de forêt	- 1
ou tir contre piéton(s) apparaissant à peine derrière une meurtrière très étroite et très solide	- 2

Malus à cause de la cible

Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2.

tir sur cible "furtive" (qu'on voit passer, mais qui est cachée, ou au contact d'amis du tireur, en début ET en fin de mouvement)	- 1
--	-----

Malus à cause du tireur

Les malus d'une même case (avec mention ou, et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux, les autres si.

tir en mouvement avec une arme à feu (sauf arrivant au contact à pied, ou revolver au contact à pied ou monté) et/ou revolver tirant sur deux cibles différentes (isolées ou séparées) ; ou arme à répétition tirant deux fois et/ou Amérindien tirant avec une arme à feu (en mouvement ou non) et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)	- 1
tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu	- 1

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

arme improvisée, outil, gourdin, crosse d'arme à feu et/ou personnage classe 2	- 1
outil à deux mains lourd, manié à deux mains à pied (sauf en intérieur ou en ordre serré)	+1, donc annule le malus ci-dessus
piéton contre tout ennemi qui cherche à traverser un obstacle (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)	+ 1
frappe contre un ennemi qui se trouve plus haut que soi (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)	- 1
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté (sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)	+ 1
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi (un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles)	+ 1

MÊLÉE : le personnage qui a l'arme la plus longue frappe avant son adversaire : **arme longue** > **semi-longue** > **courte** > **très courte** > **mains nues**.

Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le tue. Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer. Résultat **plus petit que sa classe** : raté.

Dé naturel = 1 : toujours raté (même avec des bonus suffisants). « **7 naturel** » (double 6 naturel) en mêlée : touché (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires aux prises en mêlée obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, c'est celui qui a la plus forte classe qui tue l'autre (ou le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel.

PRÉCISIONS ET NOTES

Armes de mêlée & mains nues

Armes longues : lance amérindienne. Armes semi-longues : certains outils à manche (armes improvisées).
Armes courtes : sabre de cavalerie, tomahawk ou casse-tête amérindien ; crosse d'arme d'épaule (arme improvisée).
Armes très courtes (maniabiles seulement à pied) : couteau ; crosse de pistolet (arme improvisée).
Les mains nues (à pied seulement) frappent après les armes très courtes.
Les guerriers amérindiens sont généralement de bons combattants en mêlée (*classe 4 ?*)

Armes à feu

Les **armes à feu** répandues sont le revolver, la carabine, et le fusil. Le Derringer et les poivrières sont aussi mentionnés. Les carabines, fusils, et poivrières, nécessitent deux mains pour tirer. Le revolver peut tirer deux fois, ou une seule fois en mouvement à pied ou en frappant immobile dans le même tour.
Les carabines et fusils se chargent **par la gueule**, ou **par la culasse**, ou sont à **répétition**. Les armes **chargées par la gueule** se rechargent un un tour immobile.
Les armes **chargées par la culasse** se rechargent immobile mais on peut tirer en phase de tir (donc après les mouvements) du tour de jeu où on les recharge. Les armes à **répétition** peuvent tirer deux fois par tour de jeu en restant immobile, avec un malus -1 et se bloquent sur un double 1.
Les deux tirs d'un revolver ou d'une arme à répétition peuvent être quasi-simultanés, ou espacés. S'ils sont quasi-simultanés appliquer la règle des plusieurs 6.

Rappel de règles habituelles sur le tir

Quand on tire "à bout portant" (au contact en mêlée) il n'y a pas de malus terrain, ni de malus mouvement à pied ou avec pistolet monté.
On ne peut pas tirer si on était déjà au contact d'un ennemi au début du tour de jeu, sauf au pistolet, revolver, Derringer ou poivrière.

Tir en mouvement

Le tir en mouvement cause un malus -1 au dé (sauf au contact à pied avec revolver, pistolet ou carabine, et sauf les armes jetées à la main : tomahawk, javelot).
Le tir en mouvement n'est pas impossible avec toutes ces armes à feu, mais en réalité ce n'est pas pratiqué de manière massive...
...il est donc conseillé de limiter le tir d'arme à feu en mouvement à un seul par joueur par tour de jeu (voir ci-dessous).
Un tireur placé sur un véhicule en mouvement n'est pas lui-même "en mouvement" mais a quand même un malus -1 au tir.

Restrictions d'action ou "actions spéciales" (règle optionnelle)

Certaines actions sont limitées à **une seule par joueur par tour de jeu**. Ce sont des actions qui ne sont pas impossibles dans la réalité, mais sont occasionnelles et ne devraient pas pouvoir être accomplies systématiquement par plusieurs personnages à la fois. Et notamment :

- Un **tir en mouvement** (*malus de mouvement : -1*). *Exception : un personnage à cheval peut tirer deux fois au revolver.*
- Un **tir d'élite** : *un tireur, immobile et prêt à tirer, a +1 à son tir (voir encadré page suivante) ou bien peut choisir sa cible dans un groupe. Le tir d'élite se fait normalement en phase de tir (donc en fin de tour) ; il peut se faire avant ou pendant les mouvements si le tireur était déjà immobile et prêt au tour précédent.*
- Une **action surprise** d'un seul personnage (ou une seule unité commandée par au moins un chef de bande, gradé militaire, shérif, chef amérindien, etc.) qui était cachée depuis le début de la partie : apparaître et faire un mouvement, ou bien apparaître et tirer ; cette action est faite à la fin du tour de jeu (donc sans que l'ennemi puisse réagir simultanément dans le même tour). Le tir par surprise d'un tireur bien embusqué a un bonus +1.

Amérindiens

Les armes traditionnelles (arc, javelot, tomahawk) tirent « après » les armes à feu modernes (à percussion et/ou rayées).
Les Amérindiens ont toujours -1 aux tirs d'armes à feu, en mouvement ou non.

<i>Quelques autres armes...</i>		spécial	au contact	0 - 10 cm
Derringer (pistolet miniature)	<i>un tir par tour, rechargé en un tour immobile</i>	Ces armes miniatures peuvent être cachées sur la personne et être sorties par surprise. Le tir par surprise a un bonus +1	5 - 6	6
Poivrière (de très petit calibre)	<i>peut tirer deux fois / tour (malus -1 si cibles différentes isolées ou séparées)(un seul tir si mouvement à pied)(bloqué sur double 1)</i>			

		0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
Fusil de chasse à double canon ou "coach gun" à double canon court	<i>on peut tirer un seul canon par tour de jeu, avec deux dés (projectiles multiples) rechargé en un tour immobile (un canon ou les deux ensemble)</i>	5 - 6	(portée max. si canon court) 6	(si canon long) 7
Poivrière (de bon calibre)	<i>peut tirer deux fois par tour (malus -1 si cibles différentes isolées ou séparées) (un seul tir si mouvement à pied) (bloqué sur double 1)</i>	5 - 6	7	—

		0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
Winchester raccourcie "Mare's Leg"	<i>peut tirer deux fois par tour avec malus -1 (un seul tir si mouvement à pied) (bloqué sur double 1)</i>	5 - 6	6	7

COMPÉTENCE DE TIREUR D'ÉLITE (règle générale)

Des personnages de très bons tireurs ont la **compétence de tireur d'élite**. Cette compétence individuelle peut être utilisée **une seule fois par tour de jeu** pour un seul tireur d'élite par troupe (*par joueur*).

Cette limitation évite de déséquilibrer et d'alourdir le jeu, et met en valeur les exploits d'un seul tireur avec un aspect cinéma : des tirs spectaculaires peuvent se produire ici ou là, mais pas partout en même temps. Il est conseillé de ne pas permettre plus d'un tireur d'élite par joueur, sauf cas particulier ou scénario.

Un seul tireur d'élite qui tire sur une cible (ennemi isolé ou groupe) peut décider, au choix : d'avoir un **bonus +1** au dé **ou bien** de **viser un personnage particulier** dans un groupe. *Suivant le scénario, une lunette de visée peut donner +1 supplémentaire à un fusil au-delà de la courte portée.*

Le tireur peut avoir le réflexe de viser les chefs ou officiers ennemis ; mais il n'a normalement pas l'idée de différencier d'autres personnes parmi un groupe, sauf si le personnage-joueur chef de troupe en personne lui donne l'ordre de viser tel ou tel individu.

Un tireur d'élite ne peut viser un personnage dans une unité en ordre serré que si ce personnage est dans le premier rang ou file en face de lui. Si le groupe adverse n'est pas formé en ordre serré, on admet que le personnage visé est visible par moments dans le groupe, quel que soit le placement exact des figurines, à moins qu'il ait une vraie raison d'être protégé par les autres.

Un **tireur d'élite** utilisant sa compétence doit rester immobile pour prendre le temps de viser (sinon, il tire normalement comme tout le monde). Ce tir d'élite se fait donc de préférence **en phase de tir**, après les mouvements. On peut le faire avant ou pendant les mouvements si on le souhaite, à condition d'être resté immobile en train de viser (et arme déjà chargée à l'avance) sans rien faire d'autre pendant tout le tour de jeu précédent.

COMPÉTENCE CHIFFRÉE DE TIREUR *Suggestion western "compétence de pistolero"*

On peut, si on le souhaite dans certains contextes, chiffrer de 1 à 6 la compétence de tireur (*comme on le fait aussi pour la classe, la santé, etc.*)

Niveau 1 en compétence de tireur : Personnage incapable de tirer correctement, -1 à tous les tirs.

2 : Personnage peu entraîné ou peu habitué aux situations stressantes (*y compris des hommes de main subalternes, brutaux mais peu habitués à ce qu'on leur résiste*) -1 aux tirs en situation dangereuse.

3 : Personnage qui s'entraîne régulièrement et pas trop affolé (*cas général par défaut, ni avantage ni inconvénient*).

4 : Bon tireur, chasseur de prime professionnel ; compétence de tireur d'élite (*cf. pages précédentes*). C'est le niveau maximum sans scénario spécial.

5 : Excellent tireur, pistolero de grande renommée ; compétence de tireur d'élite avec +1 en plus.
(*et peut donc choisir sa cible dans un groupe avec bonus +1, ou tirer sans choisir avec bonus +2*).

6 : Vraiment exceptionnel, héros principal de film ; compétence de tireur d'élite avec +2 en plus.
(*et peut donc choisir sa cible dans un groupe avec bonus +2, ou tirer sans choisir avec bonus +3*).

Le revolver peut tirer deux coups par tour de jeu si immobile (un seul coup si le personnage veut aussi frapper pendant le même tour de jeu).

Les avantages de tireur d'élite s'appliquent à tous les tirs.

En western les tireurs de compétence 5 ou 6 peuvent tirer trois fois (une seule fois s'ils veulent aussi frapper pendant le même tour de jeu).

Les dés (un dé par coup tiré) peuvent être lancés en même temps ou pas, et viser une ou plusieurs cibles.

Un double 1 indique un incident de tir (ou le barillet vide), le personnage ne pourra pas tirer au tour suivant (et ses adversaires le savent) il devra recharger.

DUEL

La règle de jeu prévoit que les tirs sont simultanés. Dans le cas où deux tireurs se visent l'un l'autre sans intervention d'autres personnages (par exemple pour un duel de cow-boys au Far West) on peut faire une différence pour voir lequel est le plus rapide :

Chaque tireur lance un **dé de couleur** en même temps que le **dé blanc** de son tir, et ajoute le résultat de ce **dé de couleur** à sa **compétence de tireur**. Celui dont le total (dé de couleur + compétence) est le plus élevé tire plus vite, et peut toucher son adversaire ...si le résultat du dé blanc le permet ! avant que celui-ci ne tire.

On lance ces dés en même temps, et pas l'un après l'autre, pour éviter de perdre du temps et pour mieux s'immerger dans la rapidité de l'action.

Duel à plusieurs

Pour un duel entre un seul personnage et plusieurs adversaires, on peut admettre que les membres du groupe ont tendance à dégainer tous en même temps, instinctivement ou au signal de leur chef. On ne lance donc qu'un seul dé de couleur pour tout le groupe.