

EDITION FAR WEST  
**TECHUMAH GULCH**

*Options diverses*



**SYSTEME DE JEU**

# Dé libre

À chaque lancer, l'un des dés doit être distinct des autres, par sa couleur ou sa taille par exemple : il s'agit du « Dé Libre ».

Ce dé représente les hasards de la vie. Parfois, malgré tous vos efforts, la situation vous échappe. D'autrefois, les événements tournent en votre faveur au-delà de ce que vous aviez espéré. Comme la balle qui rebondit sur le filet. De quel côté va-t-elle retomber ?

Vous devez toujours lancer un et un seul Dé Libre. Si le Code-Dé du personnage pour une action est de 1D, soit parce que c'est la valeur usuelle du personnage, soit en raison de malus, ce dé est automatiquement un Dé Libre. À l'inverse, si le personnage possède une valeur de 10D pour une action, il ne lance tout de même qu'un seul Dé Libre.

Lorsque le résultat du Dé Libre est 2, 3, 4 ou 5, additionnez le normalement aux autres dés.

Si le résultat du Dé Libre est 6, additionnez-le puis relancez-le et ajoutez ce nouveau résultat à votre somme totale. Relancez ce dé tant que vous obtenez des 6. Si un résultat de 1 survient suite à un 6, ce résultat n'est pas considéré comme un échec critique.

Si le résultat du Dé Libre est un 1 lors du jet initial, et que ce dernier est une réussite lorsqu'on additionne tous les dés, il faut retirer la valeur du Dé Libre qui, en outre annule un autre Dé (celui dont la valeur est la plus élevée).

Exemple : vous devez battre un ND de 14 en lançant 4D. Le résultat du lancer en comptant tous les dés est  $6+6+5+1$ , soit 18 ce qui représente une réussite.

Cependant, le 1 est survenu sur le Dé Libre, du coup ; il ne compte pas et annule le dé dont la valeur est la plus élevée, ici l'un des deux 6. Le jet équivaut désormais à une valeur totale de 11, soit un échec normal.

Si le résultat du Dé Libre est un 1 lors du jet initial, et que ce dernier est un échec, c'est un Échec critique. Le MJ détermine la forme que prend cet incident en fonction des événements.

Sauf exception rare, un tel événement ne doit pas se solder par une mort ou un échec automatique

## Initiative au choix

Hors embuscade/effet de surprise, un personnage a la possibilité de choisir entre garder son initiative fixe ou lancer les dés pour l'améliorer (avec le risque de faire moins que son initiative fixe).

# Localisation des blessures

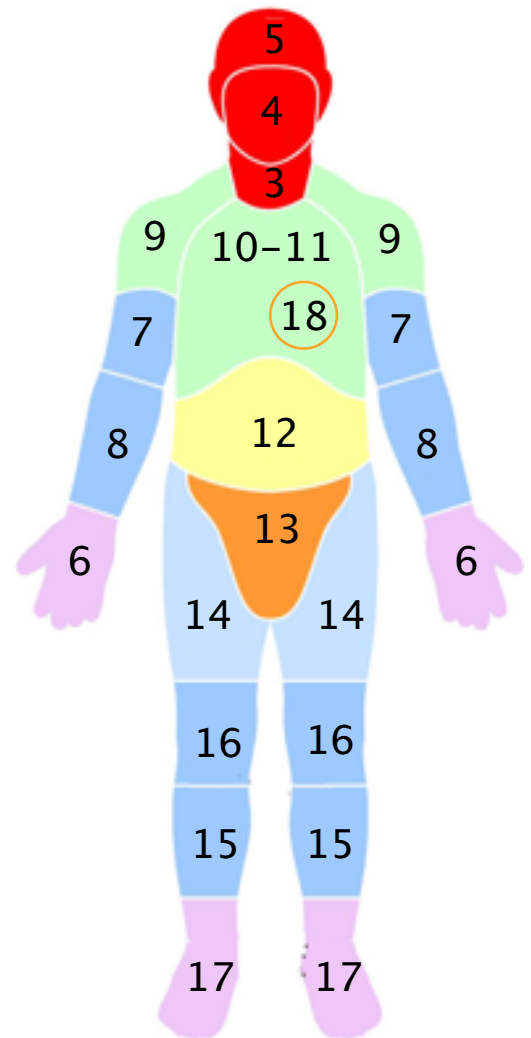
On peut utiliser cette option dans les situations suivantes :

- Lorsque les dégâts sont élevés, il peut être intéressant de définir la localisation des blessures pour apporter des informations supplémentaires sur la nature de ces blessures ;
- Lorsque la scène est particulièrement intense et que la localisation des blessures peut être significative, par exemple lorsqu'un combattant espère toucher un adversaire dans les jambes pour l'immobiliser.

3D6 sont nécessaires et s'utilisent en coordination avec le diagramme ci-dessous, qui sert de base à cette simulation.

Note : cette simulation est plus adaptée aux dégâts par armes à feu que par armes blanches. En effet, les différentes techniques d'escrime blessent de manière différenciée les membres ; par exemple, l'utilisation d'une arme blanche de taille (comme une hache ou un sabre de cavalerie) par un droitier occasionnera plus souvent des blessures sur le bras droit et la jambe gauche de son adversaire.

Dés	%	Zone	Membre
3	0,46	Tête	Cou
4	1,39	Tête	Visage
5	2,78	Tête	Crâne
6	4,63	Bras	Main
7	6,94	Bras	Bras
8	9,72	Bras	Avant-bras
9	11,57	Bras	Epaule
10	12,5	Thorax	/
11	12,5	Thorax	/
12	11,57	Abdomen	Ventre
13	9,72	Abdomen	Aîne
14	6,94	Jambe	Hanche/Cuisse
15	4,63	Jambe	Tibia
16	2,78	Jambe	Genou
17	1,39	Jambe	Pied
18	0,46	Coeur	Coeur



ZONE	Jusqu'à la moitié des points de vie	Au delà de la moitié des points de vie
Jambe	-1D en course.	Immobilisé.
Bras	-1D sur toutes actions. 1 chance sur 6 de lâcher l'objet en main.	Perte de l'usage du bras concerné.
Abdomen	-1D sur toutes actions et nauséux <sup>1</sup> .	Blessure mortelle (hémorragie <sup>2</sup> ) et Inconscience.
Thorax	-1D sur toutes actions.	Blessure mortelle (hémorragie <sup>2</sup> ) et Inconscience.
Cœur	Si l'arme est une lame, mort immédiate. Sinon étourdi <sup>1</sup> et hémorragie <sup>2</sup> . -1D sur toutes actions	Mort immédiate.
Tête	10% de risque par point de dégât d'être inconscient si arme contondante. Aveuglé <sup>1</sup> et Etourdi <sup>1</sup> sinon. -1D sur toutes actions	Mort immédiate.

1 : s'applique pendant un nombre de rounds équivalent au nombre de points de dégâts infligés.

2 : si le personnage n'est pas rapidement soigné, il saigne à mort.