

DRACULA AMERICA

Résumé de Campagne - vl.2

Par LeRatierBretonnien - Licence CC BY-NC-ND

Création de la bande

1. Dans sa faction, choisir 1 vétéran et 5 novices. Le vétéran devient le boss de votre bande. Tout les bonus et avantages de votre bande s'appliquent, sur les figurines de votre choix.
2. Equiper ses figurines avec 22\$, uniquement sur la table des armes de base, cf. pages suivantes (revolver, shotgun, mousquet, carabine, fusil, lance, épées, armes à 2 mains, armes de jet). Pas d'autres équipements possibles, chaque figurine doit au moins avoir 1 arme, sauf lorsque la figurine ne peut pas en porter selon sa description.
3. Deux armes d'un seul type sont autorisées par bande (ie 2 fusils seulement), sauf pour les revolvers et les mousquets (nombre illimité). Idéalement, les armes choisies doivent être visibles sur les figurines, à discuter.
4. Nommer ses figurines, faire une petit histoire et écrire tout ça sur la fiche de suivi de campagne. Choisissez également si votre bande fait partie de l'Allégeance de l'Ordre ou de l'Allégeance du Chaos.
5. Tirer 5 fois 1D10 pour générer vos territoires de départ et les indiquer sur sa fiche de territoires. Choisir 1 territoire parmi les 5, qui devient sa « cache ». L'indiquer comme tel sur la fiche. Ne pas jeter les dés pour la valeur, ça sera une surprise à la fin de la campagne.

TABLE DES TERRITOIRES			
Résultat du D10	Territoire	Valeur	Notes
1	Terres stériles	0	Ce n'est peut-être qu'un lopin de terre inhospitalier, mais c'est le vôtre !
2	Terres cultivables	1	Ce n'est pas le paradis, mais avec un peu d'efforts vous pourriez en tirer quelque chose...
3	Ranch	2	Une jolie parcelle de terrain, avec suffisamment d'espace pour élever du bétail et des chevaux !
4	Route de diligence	D3	Une belle source de revenus, s'il n'y avait pas tous ces hors-la-loi ! Lancez un D3 pour chaque route de diligence que vous possédez à la fin de la campagne pour calculer sa valeur.
5	Avant-poste	3	Un peu en dehors des sentiers battus, mais il y a toujours quelqu'un qui passe par ici.
6	Voie ferrée	D4	Ah, les joies de la vapeur... C'est pas beau, le progrès ?! Lancez un D4 pour chaque voie ferrée que vous possédez à la fin de la campagne pour calculer sa valeur.
7	Campement	4	Petit, mais parfaitement organisé...
8	Terrain revendiqué	D5	Un jour, vous ferez fortune, c'est sûr... Lancez un D5 pour chaque terrain revendiqué que vous possédez à la fin de la campagne pour calculer sa valeur.
9	Ville	5	Il y a toujours de nouveaux arrivants en ville, et ils viennent les poches pleines.
10	Mine	D6	Le filon du siècle est juste sous vos pieds, ça sent la fortune ! Lancez un D6 pour chaque mine que vous possédez à la fin de la campagne pour calculer sa valeur.

Tour de campagne

1. **Phase de défi** : C'est la phase de combat proprement dite. La bande avec l'infamie la plus faible choisit son adversaire. Il est possible de se mettre d'accord pour faire un scénario à plusieurs. Durant le premier tour, on tire au hasard qui choisit en premier.
2. **Phase d'outsiders** : Si votre bande a combattu une bande avec une infamie plus élevée, des bonus sont applicables, cf. table plus bas.
3. **Phase de blessures** : Après la bataille, chaque figurine ayant été retirée comme perte tire directement 1D10 sur la table des blessures. Chaque figurine ayant terminée « au sol » fait un jet de cran : en cas d'échec, tirer un 1D0 sur la table des blessures.
4. **Phase de vision (optionnel)** : Si le joueur le désire, il peut choisir une figurine qui va participer à une quête de vision. Cette figurine ne fait aucune autre phase (ie pas d'évolution, etc, etc). La figurine tire 1D8 sur la table des quêtes de vision (cf. plus bas) et peut bénéficier d'un esprit totem. Les indiens sont avantagés sur ce type de quête : +/-1 à la valeur du D8.
5. **Phase d'évolution** : Pour chaque figurine ayant participé au combat, jeter un dé de cran et y ajouter l'expérience. Si le résultat est de 6/8/10 (Novice/Vétéran/Héros), la figurine évolue et il faut jeter 1D6 sur la table d'évolution et l'expérience est remise à zéro. Si c'est un échec, l'expérience augmente de 1.
6. **Phase de territoires** : Si la bande possède plus de 2 territoires, jeter 2D8. En cas de double, appliquer le résultat correspondant de la table des événements de territoires.
7. **Phase de revenus** : Jeter 4D6 ou 5D6 selon si vous avez perdu ou gagné le combat précédent. C'est votre revenu en \$ pour ce tour. Si votre jet indique une paire, brelan ou carré, une rencontre est survenue et il faut appliquer le résultat de la table correspondante. Sur un brelan ou plus, de l'Animus est trouvé.
8. **Phase d'achats** : Cette phase permet d'acheter du matériel et de recruter des figurines pour sa bande.
 1. **Vente** : Vous pouvez revendre du matériel à la moitié de son prix d'achat..
 2. **Recrutement** : Des mercenaires pré-tirés sont disponibles, en plus des combattants de votre équipe. Le nombre de recrutement disponible à chaque tour est dépendant du résultat d'un jet de cran de votre boss (+1 si gagnant de la partie). Un novice coûte 4\$, un vétéran 10, tandis que le prix des mercenaires varie. Si des mercenaires sont déjà présents, il faut payer leur coût d'entretien.
 3. **Matériel** : Vous pouvez acheter du matériel (armes, objets) pour vos figurines. Chaque figurine peut porter un maximum de 3 armes et de 3 objets. Les objets inhabituels (marqués avec '*') sont disponibles en quantité limités : 1D3-1/1D4-1/1D5-1 pour Novice/Vétéran/Héros.
 4. **Planque** : Vous pouvez améliorer votre planque, selon la table d'Améliorations de Planque.
9. **Phase d'infamie** : On calcule le nouveau total d'infamie de la bande. On fait le total du nombre de figurines, plus le niveau de chaque figurine : 1/2/3 selon Novice/Vétéran/Héros, plus 1 point par compétence. Chaque victoire rapporte également 1 point d'infamie. Certains événements peuvent aussi en ajouter.
10. **Retour en phase 1.**

DRACULA AMERICA - ACTIONS

MOUVEMENT : Déplacement de 4" ou 6" selon les figurines, en ligne droite ou pas. Un mouvement peut se terminer au contact d'une figurine ennemie et génère une action de combat gratuite. Les butins, figurines amies au sol et passants innocents sont automatiquement « ramassés », sans coût supplémentaire.

TIR : Tir sur une cible visible ennemie la plus proche. Si la cible n'est pas la plus proche, il faut réussir un test de Détection, sous peine de perdre l'action. Les figurines ennemies sur socles de 40mm ou plus sont exemptées de ce jet de Détection. Le tir est à 3 dés, modifié selon portée/hauteur/couvert/compétences. Selon le nombre réussites, la cible fait un jet de sauvegarde. Si la cible est engagée en combat, jet en opposition entre les deux joueurs : le vainqueur choisit la cible. Si le tir est un échec avec au moins un '1', l'arme est enrayée.

DESENRAIER : Dans la foulée du Tir (ie même action), le joueur fait un test désenrayement, selon le dé de l'arme. Si le test est réussi, l'arme est désenrayée immédiatement. Si c'est un échec, le joueur devra dépenser une action ultérieurement pour désenrayer l'arme automatiquement.

COMBAT : Action d'attaque au corps à corps, chaque combattant jette 3 dés plus modificateurs (charge, protection, ...) et comptabilise ses succès. Quand l'attaquant touche, le jet de sauvegarde du défenseur est basé sur le nombre de succès total de l'attaque, pas sur la différence. La règle reste inchangée si l'attaquant choisi de pousser (ie différence des succès). Si le défenseur gagne le combat, il ne frappe pas son attaquant, mais peut décider de rester au contact ou de repousser son attaquant (ie différence des succès en pouces).

VIGILANCE : La figurine termine son activation et reçoit un marqueur 'Lookout'. A partir de ce moment, la figurine peut réagir à toute action d'une figurine dans sa ligne de vue, avec deux actions possibles : Mouvement ou Tir. Le mouvement peut éventuellement être une charge.

LANCER UN SORT : L'arcaniste lance un sort de sa connaissance : 3 dés de cran avec modificateurs (concentration, bonus, ...) et doit obtenir la difficulté du sort en nombre de succès.

SPRINT : Une fois par activation, une figurine debout non-engagée peut effectuer un 'Sprint' au lieu de faire une action normale de mouvement. Pendant ce mouvement, la figurine bénéficie de +2" de distance de mouvement (donc habituellement 6"). Ce mouvement doit être effectué uniquement en ligne droite, après avoir choisi la direction. Le 'Sprint' peut-être utilisé pour charger ou engager un ennemi.

FEU NOURRI : Une fois par activation, une figurine peut effectuer un 'Feu nourri' au lieu de faire une action de Tir. Cette action doit obligatoirement viser la cible visible la plus proche. Le tireur effectue un jet de Tir à 1 dé, sans aucun modificateurs applicables. Si le Tir est un succès, la cible doit faire un test de Sang-Froid à 1 dé. Si ce test réussit, la cible n'est pas affectée. Si c'est un échec, la cible reçoit un marqueur Activé. Une fois le 'Feu Nourri' effectué, l'action du tireur se termine immédiatement : aucun talent ou arme ne permet de faire un tir additionnel dans cette même action.

TIR AVEUGLE : Une fois par activation, une figurine peut faire un 'Tir aveugle' au lieu d'une action de Tir normale. Effectuez un 'Feu Nourri', comme indiqué dans la règle précédente (cela compte comme votre action de 'Feu Nourri' pour cette activation), mais considérez que le tir a été fait l" en avant de la position de la figurine et dans sa ligne de vue. Cette position de départ du tir doit pouvoir être atteignable par la figurine : cela représente l'action de tirer rapidement au coin d'un bâtiment, avant de se remettre à couvert. Cette action permet par exemple d'éviter de déclencher la 'Vigilance' d'un tireur.

FAIRE LE MORT : Une figurine debout non-engagée peut décider de 'Faire le mort' à la fin d'une action de Mouvement. La figurine est alors couchée sur le côté et un marqueur 'Faire le mort' lui est assignée, de manière à la différencier des figurines 'Au sol'. Une figurine qui 'Fait le Mort' peut se remettre debout au prix d'une action. Tant qu'elle est au sol, la figurine est plus difficile à voir et bénéficie donc du bonus de couvert contre les tirs. Elle peut se déplacer de 2", ne peut pas charger ni engager un ennemi et ne peut pas tenir un 'Passant innocent'. De plus, en combat, la figurine faisant le mort subit un malus de -1 dé. Elle peut par contre tirer ou lancer des sorts.

Prix des objets			
Armes de base		Chevaux et équipement	
Revolver	2 \$	Appaloosa*	15 \$
Shotgun	5 \$	Cheval	10 \$
Carabine	3 \$	Cuirasse*	20 \$
Fusil	5 \$	Dynamite*	15 \$
Arc	2 \$ (Indiens seulement)	Lasso	3 \$
Armes spéciales		Cartes truquées*	9 \$
Carabine à répétition	11 \$	Derringer	2 \$
Revolver (gros calibre)*	6 \$	Élixir de serpent*	5 \$
Revolver (platine double action)	5 \$	Lunette télescopique*	10 \$
Revolver LeMat*	4 \$	Fiole de nitro	10 \$
Fusil de chasse*	15 \$	Whisky	4 \$
Fusil à canon scié	8 \$	*Objets rares L'équipement surnaturel est uniquement utilisé dans les campagnes au sein de l'Amérique de Dracula, mais il est inclus ici pour plus de facilité.	
Équipement surnaturel			
Eau bénite*	8 \$		
Grimoire*	18 \$		
Symbole sacré*	8 \$		
Patte de Jackalope	5 \$		
Porte-bonheur*	3 \$		
Balles d'argent*	3 \$		

PRIX DES OBJETS			
ARMES DE BASE		ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ	
Mousquet	1 \$	Lance	3 \$, bandes indiennes et chinoises uniquement
ARMES SPÉCIALES		Épée	5 \$
Armes de jet	1 \$	Arme à deux mains	7 \$
ÉQUIPEMENT SURNATUREL		Bâton sacré*	8 \$, bandes indiennes uniquement
Craie des enfers*	6 \$	CHEVAUX ET ÉQUIPEMENT	
Bâton sacré*	8 \$, bandes indiennes uniquement	Cheval de guerre*	15 \$
Attrape rêve*	25 \$	*Objet rare L'équipement surnaturel est uniquement utilisé dans les campagnes Dracula's America, mais il est inclus ici pour plus de facilité.	
Manuel de servitude*	18 \$		
Fiole d'Animus	Peut-être créée, mais pas achetée		

Table des armes spéciales					
Armes	Portées			Enrayement	Notes
	C	M	L		
Mousquet	6"	12"	18"	Auto	Fusil. S'enraye automatiquement après chaque tir. Votre bande peut posséder autant de mousquets que vous le souhaitez, en ignorant les restrictions habituelles sur le nombre d'armes par type. Ils occupent 1 emplacement d'arme du porteur. De plus, les Revenants de la Confédération des Ténèbres peuvent être équipés d'un mousquet au lieu d'un pistolet.

Table des armes de base

Armes	Portées			Enrayement	Notes
	C	M	L		
Revolver	4"	8"	12"	D10	Revolver
Carabine	6"	12"	18"	D10	Fusil
Shotgun	4"	8"	12"	D10	Shotgun. +1D au tir jusqu'à 4" et -1D de 9-12".
Arc	6"	12"	18"	D10	Indiens seulement. La cible gagne un modificateur de sauvegarde de +1 de 7-12" et de +2 de 13-18".
Fusil	8"	16"	24"	D8	Fusil

Table des armes spéciales

Armes	Portées			Enrayement	Notes
	C	M	L		
Revolver (gros calibre)	4"	8"	12"	D8	Revolver. La cible subit un modificateur de sauvegarde de -1 jusqu'à 4".
Revolver (platine double action)	4"	8"	12"	D6	Revolver. Peut tirer deux fois par action.
Revolver LeMat	4"	8"	12"	D8	Revolver. Une fois par partie, peut tirer comme un fusil à canon scié.
Carabine à répétition	6"	12"	18"	D6	Fusil. Peut tirer deux fois par action.
Fusil de chasse	10"	20"	30"	D6	Fusil. cible subit un modificateur de sauvegarde de -1 jusqu'à 10".
Fusil à canon scié	Couloir de feu de 6"			Auto	Shotgun. S'enraye automatiquement après un tir.

PRIX DES OBJETS

ÉQUIPEMENT SURNATUREL		Équipement	
Ouvrage cosmique*	20 \$	Lanterne	3 \$
Familier*	10 \$	*Objet rare L'équipement surnaturel est uniquement utilisé dans les campagnes Dracula's America, mais il est inclus ici pour plus de facilité.	
Gris-gris*	12 \$		
Kriss*	6 \$		
Pierre d'ancrage*	15 \$		
Poupée vaudou*	15 \$		

ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Une figurine ne peut porter qu'une seule arme de combat rapproché. Elle compte comme une arme à part entière et vous pouvez équiper toute figurine éligible d'une arme de combat rapproché à la place ou en plus d'une arme à distance si vous le souhaitez !

Lance (3 \$. bandes indiennes ou chinoises uniquement)

Arme primitive, mais efficace, la lance se compose d'une lame coupante emmanchée sur une solide hampe. En ces temps où l'on ne jure que par les armes à poudre, seuls ceux qui s'accrochent aux bonnes vieilles méthodes utilisent encore la lance !

Pendant un combat, le porteur peut relancer tous ses résultats de 1 s'il est le défenseur.

Épée (5 \$)

À une époque où même le combattant le plus habile peut mourir d'une balle tirée par le premier poltron venu, certains estiment encore que seul un affrontement lame contre lame révèle la vraie valeur d'un guerrier. Qu'il s'agisse d'un sabre de cavalerie ou d'une épée longue chinoise, ces duellistes s'accrochent à une époque plus "civilisée"...

Lors d'un combat, le porteur peut relancer un de ses dés d'attaque ou de défense.

Arme à deux mains (7 \$)

Les individus les plus brutaux placent leur confiance dans une hache de bûcheron ou dans un immense marteau de chemin de fer. Ces armes sont peu maniables, mais dévastatrices !

Une arme à deux mains impose un modificateur de -1 dé à tous les tests de combat de son porteur et ne lui permet pas d'utiliser un Derringer. Par contre, un adversaire touché par une telle arme subit un modificateur de -1 à sa sauvegarde.

Table d'évolution		
Résultat du D6	Évolution	Notes
1	Compétence favorite	Choisissez une liste de compétence et sélectionnez une compétence de votre choix.
2-5	Compétence aléatoire	Choisissez une liste de compétence et lancez 1D6 pour déterminer aléatoirement une compétence.
6	Rang supérieur	Le rang de la figurine est augmenté de 1.

TABLE D'AMÉLIORATION DE PLANQUE		
Amélioration	Coût	Notes
Rade	15 \$	Ce n'est peut-être pas l'établissement le plus salubre au monde, mais tout le monde apprécie un coup à boire de temps en temps ! Le nombre de figurines maximum autorisé dans votre bande passe de 10 à 12.
Antre du jeu	20 \$	La fortune (et la vie) peut être perdue ici, sur une main de cartes... Une fois par phase de revenus, vous pouvez parier 10 \$ de votre réserve. Mélangez un jeu de cartes et révélez la première, puis déclarez si la prochaine carte sera plus forte ou plus faible (l'as étant la plus forte). Révélez la carte suivante et comparez-la à la première. Si vous avez deviné correctement ou que vous avez pioché un as, vous doublez votre mise et gagnez 20 \$. Si vous n'avez pas deviné correctement ou que vous avez pioché un Joker, vous perdez votre mise.
Comptoir commercial	4 \$	Vous seriez surpris de constater le type de marchandise qui parvient jusqu'aux frontières reculées ! Si votre boss recherche des objets inhabituels pendant la phase d'achat, il en trouve toujours au moins un.
Prison	20 \$	Peu importe de quel côté de la loi vous vous retrouvez, il est toujours utile (et souvent lucratif) de disposer d'une geôle solide. La prison vous permet de détenir quatre ennemis capturés et de remplir des missions de chasseurs de primes entre les parties (voir p. 56).
Chirurgien	8 \$	Si vous ne vous sentez pas bien, un petit tour chez le Doc vous remettra d'aplomb (si vous survivez à la rencontre). Une unique figurine souffrant d'une blessure persistante peut rendre visite au Doc à chaque phase de blessure. Lancez 1D6 : 1 : le patient meurt. 2-5 : sans effet. 6 : la blessure est guérie.
Contacts	12\$	Qu'il s'agisse d'un riche soutien de l'Est ou d'un trafiquant douteux des allées sombres, vous savez toujours à qui vous adresser pour avoir ce que vous voulez, au bon prix. Une fois par phase d'achat, vous pouvez réduire le coût d'une arme ou d'un autre objet de 1D3 \$ (en payant au minimum 1 \$).
Télégraphe	6 \$	Les merveilles de la technologie moderne rendent possibles et (presque) fiables les communications à travers le pays. Vous pouvez relancer le dé quand vous déterminez les recrues disponibles lors de la phase d'achat.
Feuille de chou locale	12 \$	Dans le doute, imprimez la légende ! Lancez un D6 par phase d'infamie : 1 : vous perdez 1 infamie. 2-5 : sans effet. 6 : vous gagnez 1 infamie.
Entrepôt	20 \$	Un endroit bien utile pour stocker vos gains mal acquis... À chaque fois qu'une figurine non mercenaire meurt ou quitte votre bande, vous pouvez ajouter ses armes et son équipement à votre réserve : ils ne sont plus perdus pour vous !

TABLE DE QUÊTE DE VISION

Résultat du D8	Quête de vision	Notes
1	Perdu dans les terrains de chasse !	L'esprit de la figurine est à la dérive dans les terrains de chasse ou il est dévoré par une entité vorace. Dans tous les cas, la figurine est morte et elle est retirée de votre feuille de bande !
2	Indigne	La figurine ne trouve pas son esprit totem cette fois-ci, mais elle pourra essayer à nouveau dans l'avenir.
3	Esprit du loup	Lorsqu'elle entre dans les terrains de chasse, un esprit du loup entre en contact avec cette figurine (mais pas avec des ennemis). L'esprit du loup compte comme faisant partie de votre bande, mais n'ajoute pas de carte à votre main et ne compte pas pour les tests de sang-froid. Il disparaît s'il devait quitter les terrains de chasse. Si son "maître" quitte les terrains de chasse, l'esprit du loup disparaît et reviendra la prochaine fois que la figurine entrera dans les terrains de chasse, même s'il avait été précédemment retiré comme perte. Son profil est indiqué ci-dessous.
4	Esprit de l'ours	Lorsqu'elle entre dans les terrains de chasse, un esprit de l'ours entre en contact avec la figurine, en suivant toutes les règles de l'esprit du loup ci-dessus.
5	Esprit du coyote	La figurine devient un arpenteur de l'Au-delà. Si elle l'était déjà, traitez ce résultat comme un 2 dans cette table.
6	Esprit du corbeau	Quand elle se trouve dans le royaume physique, cette figurine peut voir et attaquer les figurines ennemies situées dans les terrains de chasse. De la même manière, quand elle se trouve dans les terrains de chasse, elle peut voir et attaquer les figurines ennemies situées dans le royaume physique. Mais ces figurines ennemies peuvent aussi voir et attaquer la figurine accompagnée du totem de l'esprit du corbeau ! Toutes les autres règles concernant les figurines ayant un marqueur esprit s'appliquent.
7	Esprit ancestral	Cette figurine est protégée par l'esprit d'un ancêtre. À chaque fois qu'elle réussit une sauvegarde contre une attaque de tir ou de combat en obtenant le maximum sur son dé (par exemple, 10 sur 1D10), son attaquant doit immédiatement faire un jet de sauvegarde à 5+.
8	Esprit du cheval	Cette figurine gagne un esprit cheval ayant un mouvement de 6". Ce cheval ne peut jamais être véritablement tué et il est toujours disponible pour son propriétaire à chaque partie, mais il suit toutes les règles habituelles des chevaux. De plus, le cheval (et son propriétaire, lorsqu'il le monte) est considéré comme éthéré.

Table de compétences arcaniques

Résultat du D6	Compétence	Notes
1	Volonté	En cas de désastre magique, cette figurine effectue un test de cran à 1 dé. Un succès indique qu'elle est immunisée à ses effets.
2	Focus magique	Si cette figurine se concentre (voir livre de règles page 74), elle peut relancer les résultats de 1 au test de lancement suivant, en plus des effets normaux de la concentration.
3	Résistance	La figurine peut effectuer un test de courage à 1 dé si elle est la cible d'un pouvoir ésotérique lancé avec succès. Un succès indique que le pouvoir lancé ne l'affecte pas. Les autres figurines concernées par les effets du pouvoir en subissent les effets normalement. En cas d'échec, la figurine peut utiliser un gris-gris si elle en porte un.
4	Expert arcaniste	Cette figurine ajoute +3" aux portées indiquées des pouvoirs qu'elle connaît.
5	Canalisation	Si elle dispose de suffisamment d'actions pour le faire, cette figurine peut lancer deux pouvoirs ésotériques lors de la même activation. Ces deux pouvoirs doivent être différents.
6	Guérillero arcaniste	Cette figurine peut lancer un pouvoir ésotérique en réaction, tant que ce pouvoir cible l'arcaniste lui-même ou la figurine qui déclenche la réaction. Quels que soient les effets du pouvoir, cette figurine ne peut pas bénéficier de la compétence de jugeote guérillero en plus de guérillero arcaniste !

Table des compétences de tir

Résultat du D6	Compétences de tir	Notes
1	Fou de la gâchette	La figurine peut tirer deux fois avec une arme lors d'une même activation, en suivant les règles habituelles. Cette compétence ne peut pas être utilisée en réaction et ne peut pas être combinée avec la compétence Pistolero.
2	Pistolero	Lorsqu'elle est équipée de deux armes de type revolver, la figurine peut faire feu avec ses deux armes en une seule action de tir et sur des cibles différentes si vous le souhaitez. Réolvez chaque attaque séparément en suivant les règles habituelles. Cette compétence ne peut pas être utilisée en réaction et ne peut pas être combinée avec la compétence Fou de la gâchette. Les revolvers (platine double action) ne peuvent pas tirer deux fois et les revolvers LeMat ne peuvent pas utiliser leur aptitude fusil à canon scié avec cette compétence.
3	Ceil d'aigle	La figurine peut relancer un test de détection. Elle ignore aussi les règles habituelles de tir dans un combat. Dans ce cas, elle peut librement choisir sa cible.
4	Armurier	La figurine peut relancer tout jet d'enrayement raté.
5	Précis	Lorsqu'elle utilise une arme de type fusil, cette figurine ignore soit le modificateur de longue portée, soit celui de couvert. Déclarez quel modificateur vous allez ignorer avant de tirer.
6	Tireur d'élite	La figurine gagne un bonus de +1 pour ses tests de tir.

Table des compétences de combat

Résultat du D6	Compétences de combat	Notes
1	Gâchette rapide	La figurine peut utiliser une arme non enrayée de type revolver lors d'un combat pour obtenir un modificateur de +1. Utiliser deux revolvers donne un modificateur de +2, mais ne peut pas être combiné avec le bonus d'un Derringer dans ce cas.
2	Redoutable	Les figurines ennemies souhaitant combattre cette figurine (même si elle est au sol !) doivent réussir un test de courage ou subir un modificateur de -1 au combat lors de cette activation. Les figurines dotées elles aussi de la compétence redoutable ne sont pas affectées.
3	Charge de taureau	Si cette figurine charge et remporte le combat qui suit, le défenseur subit un modificateur de -1 à sa sauvegarde.
4	Acharné	La figurine ignore les pénalités dues au contact avec plusieurs ennemis au combat.
5	Robuste	La figurine a toujours un modificateur de sauvegarde de +1.
6	Cruel	La figurine gagne un modificateur additionnel de +1 à ses tests de combat.

Table des compétences de joute

Résultat du D6	Compétences de joute	Notes
1	Guérillero	Lorsque la figurine est en vigilance et a réagi, faites un jet de cran à 1 dé. En cas de succès, la figurine regagne son marqueur vigilance et n'est pas considérée comme activée. Elle ne peut toutefois réagir qu'une fois par action déclenchant la réaction !
2	Nerfs d'acier	La figurine peut relancer un dé à tous ses tests de courage, incluant les tests de sang-froid si applicables.
3	Cuir tanné	Si la figurine est au sol au début de la phase de récupération, elle devient automatiquement secouée et se relève.
4	Rapide	La figurine peut relancer un test de réaction.
5	Dur à cuire	La figurine ignore la pénalité de cran lorsqu'elle est secouée.
6	Rusé	Lors de son activation, la figurine peut faire un jet de cran à 1 dé. En cas de succès, elle peut effectuer une action supplémentaire lors de cette activation.

La phase de démente

Ces règles introduisent une nouvelle phase de démente, qui se déroule entre la phase de pioche et la phase d'action !

Lors de la phase de démente, un joueur (peu importe lequel) doit lancer un D10 :

- Si le résultat est supérieur au total de marqueurs de démente contenus dans la réserve, ajoutez un nombre de marqueurs égal à la différence. Par exemple, si la réserve contient 5 marqueurs et que vous obtenez un 7, vous devrez ajouter 2 marqueurs.
- Si le résultat est inférieur ou égal au total de marqueurs de démente contenus dans la réserve, effectuez un jet dans la table des pouvoirs cosmiques ci-dessous.

Table des pouvoirs cosmiques	
Résultat du D5	Pouvoir cosmique
1	Reflux. Lancez un D6 et retirez le résultat du nombre de marqueurs de démente de la réserve.
2	Distorsion de la réalité. Tous les joueurs doivent immédiatement défausser leur main de cartes et en piocher une nouvelle.
3	Folie rampante. Chaque joueur choisit immédiatement une de ses figurines sur la table qui n'est ni engagée, ni au sol. Cette figurine doit réussir un test de démente à 1 dé ou effectuez immédiatement un jet dans la table des démences (page 29).
4	Qui est là ? Effectuez un jet dans la table des entités cosmiques (page 30) pour déterminer quelle entité se manifeste.
5	Alignement d'étoiles. Les jets de lancement de sorts de magie ancienne de toutes les bandes bénéficient d'un modificateur de +1 dé jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Table des démences	
Résultat du D6	Démence
1	Crise de nerfs. La victime tombe dans un état semi-catatonique et se recroqueville en position fœtale. La figurine reçoit immédiatement un marqueur au sol et un marqueur activé en suivant toutes les règles habituelles.
2	Ils sont tous contre moi ! La victime est persuadée que ses alliés conspirent contre elle. La figurine effectue immédiatement une action de tir ou de combat (en fonction de la situation) contre la cible amie visible la plus proche, puis reçoit un marqueur activé. Si la figurine ne peut pas attaquer pour quelque raison que ce soit, traitez ce résultat comme « oh, ça brille ! » à la place.
3	Oh, ça brille ! La victime est temporairement hypnotisée par des lumières dansantes devant ses yeux. La figurine doit effectuer un unique mouvement dans une direction aléatoire, en se désengageant si nécessaire, puis reçoit un marqueur activé. Si elle ne peut pas se déplacer pour quelque raison que ce soit, elle reçoit un marqueur activé et reste immobile.
4	Virez-les, virez-les, virez-les ! La victime souffre d'hallucinations dans lesquelles des centaines d'insectes l'assaillent. Elle saute d'un pied sur l'autre pour s'en débarrasser. La figurine reçoit immédiatement un marqueur activé. Si elle en possédait déjà un, traitez ce résultat comme « oh, ça brille ! » à la place.
5	C'est quoi ça ? ! La victime tire dans tous les sens en hurlant jusqu'à ce que son arme soit vide ! La figurine reçoit un marqueur enrayé pour chaque arme non-enrayée dont elle dispose, puis elle reçoit un marqueur activé. Si elle ne porte pas d'arme éligible ou si elle ne peut pas tirer, traitez ce résultat comme « Oh, ça brille ! » à la place.
6	J'irai pas là-dedans ! La victime refuse d'entrer dans des endroits clos, de peur que des monstres terrifiants ne s'y cachent. La figurine ne peut entrer dans aucun bâtiment ou élément de décor jusqu'à la fin de ce tour de jeu, mais peut néanmoins agir normalement. Si elle se trouve déjà dans un élément de décor ou un bâtiment, elle doit immédiatement effectuer un mouvement pour tenter d'en sortir par le chemin le plus court sans toutefois entrer en contact avec des figurines ennemies. Elle sautera d'une position élevée ou se désengagera si nécessaire. Dès qu'elle a quitté le décor, elle reçoit un marqueur activé.
Notez qu'une figurine possédant déjà un marqueur activé peut quand même être affectée par les démences. Elle résoudra quand même les effets décrits ci-dessus.	

ENTITÉS COSMIQUES - ENTITÉS

Une aura de démenche exsude de ces entités surnaturelles, affectant les environs. Ceci est représenté par le trait Cosmique (x), où (x) est le nombre de marqueurs de démenche qui sont ajoutés à la réserve de démenche lorsque la créature apparaît sur la table pour la première fois.

Une entité cosmique suit les règles habituelles des PNJ, sauf indication contraire.

Table des entités cosmiques	
Résultat du D8	Entité cosmique
1	Sombre engeance
2	Mycolyth
3	Chien spectral
4	Extirpateur
5	Araignée démoniaque
6	Horreur cachée
7	Bête spectrale
8	Organisme cosmique

Nouvelle liste de compétences - compétences arcaniques

Ces compétences sont particulières et seuls les vrais arcanistes peuvent les apprendre (donc les figurines possédant des pouvoirs ésotériques « naturels » tel que les infants de la Cabale de la Main Rouge ne le peuvent pas). Elles sont toutefois accessibles à toutes les factions.

Table de compétences arcaniques		
Résultat du D6	Compétence	Notes
1	Volonté	En cas de désastre magique, cette figurine effectue un test de cran à 1 dé. Un succès indique qu'elle est immunisée à ses effets.
2	Focus magique	Si cette figurine se concentre (voir livre de règles page 74), elle peut relancer les résultats de 1 au test de lancement suivant, en plus des effets normaux de la concentration.
3	Résistance	La figurine peut effectuer un test de courage à 1 dé si elle est la cible d'un pouvoir ésotérique lancé avec succès. Un succès indique que le pouvoir lancé ne l'affecte pas. Les autres figurines concernées par les effets du pouvoir en subissent les effets normalement. En cas d'échec, la figurine peut utiliser un gris-gris si elle en porte un.
4	Expert arcaniste	Cette figurine ajoute +3" aux portées indiquées des pouvoirs qu'elle connaît.
5	Canalisation	Si elle dispose de suffisamment d'actions pour le faire, cette figurine peut lancer deux pouvoirs ésotériques lors de la même activation. Ces deux pouvoirs doivent être différents.
6	Guérillero arcaniste	Cette figurine peut lancer un pouvoir ésotérique en réaction, tant que ce pouvoir cible l'arcaniste lui-même ou la figurine qui déclenche la réaction. Quels que soient les effets du pouvoir, cette figurine ne peut pas bénéficier de la compétence de jugeote guérillero en plus de guérillero arcaniste !