

Un Colt pour Ringo

Les héros de l'Ouest sont des bourlingueurs : cow-boy qui accompagne le bétail, bounty hunter pistant des desperados, danseuse se produisant d'un saloon à l'autre, hors-la-loi à la recherche d'un mauvais coup, écrivain qui suit un célèbre marshal pour relater ses aventures...

★ LONESOME BILLY

Un personnage se définit donc par son *Barda*, son *Ceinturon* et ses *Fonds de poches*.

LE BARDA – C'est le sac du routard, les fontes du cavalier. Il contient le nécessaire pour se débrouiller et définit les actions de base :

- Le *Stetson* protège la tête du soleil pour réfléchir au frais. Il sert pour toute action qui fait appel à l'intelligence, à la mémoire, à la culture.
- Le *Bandana* protège de la poussière pour garder son souffle et sert pour résister aux blessures ou au venin du crotale en faisant un garrot.
- Les *Jeans* sont mis à rude épreuve pour courir, grimper, sauter, etc. Ils s'utilisent pour toutes les actions physiques sauf la bagarre et le tir.

Répartissez au choix les scores de -4, -3 et -2. Notez que plus un score est négatif, meilleur il est, car il permet de modifier plus largement le résultat d'un jet (cf. Faites vos jeux).

LE CEINTURON – On y accroche ce qui sert au quotidien, ce qu'on doit avoir rapidement sous la main suivant son occupation : un revolver, un paquet de cartes, un harmonica...

Ce sont les spécialités du personnage, qui définissent son rôle. Choisissez deux *Talents* dans la liste et répartissez au choix les scores -4 et -2.

LES FONDS DE POCHE – La vie est dure à la frontière, la chance tourne, les filons d'or se tarissent, les Indiens attaquent... Pour s'en sortir, il faut fouiller son sac, en espérant y trouver le bout de chandelle, la ficelle ou la piécette oubliée qui fera l'affaire...

Les *Fonds de poches* sont les connaissances secondaires. Choisissez deux autres *Talents* dans la liste et répartissez au choix les scores -2 et -1.

★ OPEN RANGE

Principaux *Talents* ; n'hésitez pas à en inventer d'autres en fonction de vos scénarios.

- La *chique* : faire le dur, se bagarrer.
- Le *Colt* : utiliser une arme à feu.
- Les *éperons* : équitation, dresser un mustang.
- Les *cartes* : jouer au poker, à la roulette, parier.
- L'*étoile* : tout ce qui touche à la loi.
- La *clé du coffre* : comptabilité, commerce.
- La *Bible* : religion, sociabilité, persuasion.
- Le *ticket de train* : connaissance du territoire.
- Le *tamis* : trouver de l'or, exploiter une mine.
- La *dynamite* : manipuler les explosifs.
- Le *bloc-note* : écrire, raconter une histoire.
- L'*harmonica* : jouer de la musique, chanter.
- Le *parfum* : faire bonne impression, séduire.
- L'*élixir de John Pemberton* : soigner.

★ FAITES VOS JEUX

Les joueurs utilisent un d8 pour leur PJ et le MJ utilise un d10 pour ses PNJ.

Déterminez l'initiative en lançant un dé pour chaque personnage, en ajoutant le score du *Talent* adapté à l'arme (*chique*, *Colt* ou un de votre cru, comme *bowie* ou *tomahawk*). Agissez dans l'ordre croissant, par exemple -1, 2 et enfin 5.

★ RIEN NE VA PLUS

Pour résoudre une action, lancez un dé + 15. Il faut dépasser la difficulté de la situation (17 si risquée, 19 si très dangereuse). Lors d'une opposition, le résultat le plus élevé l'emporte.

Vous pouvez ajouter un dé pour améliorer ce total, autant de fois que vous voulez. Attention, tout résultat > 21 devient une *Maladresse* et entraîne un malus de +2 à la prochaine action.

Le joueur peut dépenser un ou plusieurs points du *Talent* pour abaisser son total. Exemple :

avec un total de 23 et un *Talent* à -3, on peut utiliser -2 points pour obtenir un joli 21. Ces points ne sont pas une réserve qui s'amenuise. Lorsqu'un personnage n'a pas le *Talent*, il l'utilise à 0 et ne peut donc pas modifier le total.

Réussitetotal > difficulté^(*), et total ≤ 21
Échectotal < difficulté^(*), et total ≤ 21
Maladresse ...total > 21

(*) ou au score de l'adversaire

★ LA CHARGE HEROIQUE

Lors d'un combat, utilisez le talent approprié pour attaquer (*chique*, *Colt*...). En opposition, la cible encaisse avec son *Bandana*.

Chaque personnage a droit à une attaque, un déplacement de quelques mètres et autant de défenses qu'il subit d'attaques. Un joueur peut remplacer son attaque par un autre déplacement ou par une couverture qui lui donne un bonus de -1 à ses défenses lors de ce round.

★ ADIOS SABATA

Si le personnage qui attaque remporte l'opposition, les dégâts dépendent de son arme et du ratage de l'adversaire (*Échec* ou *Maladresse*) :

	Poing	Couteau	Colt	Explosif
E	encaissé	BL	BG	BM
M	BL	BG	BM	mort

★ LE GRAND SILENCE

Un personnage a trois niveaux de blessure : *Blessure Légère*, *Blessure Grave* et *Blessure Mortelle*. Au-delà de BM, il meurt.

PJ et PNJ principaux sont des durs à cuire. Ils ont un nombre de BL égal au score de *Bandana* et 2 BG au lieu d'une seule.

Un personnage récupère 1 niveau de blessure par jour (les plus légères en premier). Une fois par partie, une rasade de whisky soigne immédiatement un niveau de blessure.

★ ENCAISSER LA PRIME

À la fin du scénario, recevez une *Prime* au choix : un nouveau *Talent* à -1 dans vos *Fonds de poches*, faire passer un *Talent* des *Fonds de poches* au *Ceinturon*, faire passer un *Talent* du *Ceinturon* au *Barda*, ou faire baisser d'un point un *Talent* en respectant les limitations associées (-6 pour ceux du *Barda*, -4 pour ceux du *Ceinturon* et -2 pour les *Fonds de poches*). Si le MJ souhaite débiter avec des PJ plus aguerris plutôt que des pieds tendres, il accordera 2 *Primes* avant le début du premier scénario.

★ LA HORDE SAUVAGE

Un PNJ qui fait office de figurant a tous ses *Talents* à 0. Un rôle secondaire a son *Talent* professionnel à -2. Un PNJ principal a 3 *Talents* à -4. Un PNJ très important a les mêmes *Talents* qu'un PJ (mais le MJ utilise toujours un d10).

★ RIO GRANDE

Le décors est celui des westerns hollywoodiens, ou des westerns spaghetti (changez le *Stetson* en *Sombrero*). Grands espaces, villes champignons, ruée vers l'or, route du rail, banques, saloons... adaptez l'ambiance à votre style de jeu.

RIO LOBO – John Wayne et Kevin Costner célèbrent la grande tradition de l'Ouest classique. Un PJ peut éviter une blessure une fois par scénario.

DJANGO – Le western spaghetti, avec Clint Eastwood, Lee Van Cleef, Franco Nero et Klaus Kinski. Les personnages sont crasseux, les blessures pissent le sang et les "gentils" sont juste moins pourris que les méchants. Une fois par scénario, lorsqu'un PJ subit une BM, effacez ses autres niveaux de blessure. L'homme sans nom revient toujours pour se venger...
TRINITA – Terence Hill et Bud Spencer sont de la partie. Ambiance rigolade, doublez les niveaux de blessure. Les claques font du bruit et on ne meurt plus : un PJ tombe KO et revient à la scène suivante, tandis que les PNJ disparaissent (fin de contrat).

KEOMA – Western spaghetti sous acide, couleurs criardes et musique psychédélique. Le casting comprend Johnny Hallyday et l'*harmonica* à -3 fait partie du *Barda*. Lâchez-vous, faites n'importe quoi...