



Huckster : Hoyle's Book of Games



mardi 3 mai 2005, par [John Doe](#)

Je n'aimais pas cette approche. J'ai donc décidé de me la refaire plus à la façon "livre de sorts" classique. Dans mon approche, je considère qu'avec les années et les éditions successives, les sorts du Hoyle's Book of Games ont disparu les uns après les autres, car les éditeurs, par souci de clarté, changeaient des phrases, en supprimaient, réorganisaient tel paragraphe, etc. Bref, les écrits codés de Hoyle en étaient tout chamboulés. Donc, selon l'édition du Hoyle's Book of Games, on a de moins en moins de chance de découvrir des sorts.

J'ai donc fait un tableau qui permet de déterminer au hasard le nombre de Tricks et le nombre d'Hexes qui sont encore susceptibles d'être déchiffrés pour un Book of Games donné.

Un autre aspect qui m'a beaucoup déplu, c'est l'interprétation de la découverte des pouvoirs d'Hexlinger (Sortilero). Selon les règles, ce serait Doc Holiday qui aurait créé les sorts. Je ne suis pas très d'accord, car il y en aurait beaucoup moins d'Hexlingers que ce qu'on ne laisse supposer dans le Law Dogs. Doc Holiday n'étant pas du genre altruiste, je doute qu'il ait propagé son savoir de-ci de-là. Dans mes parties de Deadlands, les sorts d'Hexlingers se découvrent eux aussi dans les Hoyle's Book of Games (même s'ils sont plus rares que les premiers).

Enfin, les sorts de Metal Mage (oui, vous savez, les mi-hucksters, mi-scientists), on ne peut les

trouver que dans le Smith & Robards' Catalog (codés, bien évidemment). Mais par souci de simplicité, vous pouvez décider de tout fournir dans le Hoyle's book of games. C'est l'option que j'ai choisie pour assouplir mes parties.

Maintenant, vous trouverez une série de tableaux à utiliser pour déterminer quels sorts découvrir dans un Book of Games donné. Suivez les indications données à chaque tableau et bonnes parties !

Petit dico pratique anglais/français :

Hexes = sortilèges

Tricks = tours

Reliability = fiabilité

Hexlinger = sortilero

Hoyle's Book of Games

Déterminez, en fonction de l'année d'édition du Book of Games, le nombre de tricks et d'hexes qu'il contient encore en lançant les dés indiqués. Les autres sorts et tricks sont irrémédiablement perdus pour ce book. Passez aux 2 tableaux suivants pour déterminez exactement quels tricks et quels hexes sont dans ce book of games.

Année d'édition	Reliability	Prix	Nbre de Tricks	Nbre de Hexes
1769 (1ère ed.) -		\$17000	tous les tricks	tous les hexes
:				



1770 -	18	\$3000	tous les	2d20+20
1800 :			tricks	hexes
1801 -	16	\$200	1d10+10	2d20
1820 :			tricks	hexes
1821 -	14	\$80	2d6	2d8
1840 :			tricks	hex(es)
1841 -	12	\$20	1d6	1d8
1860 :			tricks	hex(es)
1861 -	10	25c	1d3	1d2
1880 :			tricks	hex(es)

Hexes

Pour tirer le hex aléatoirement, utilisez la formule suivante : $(1d3-1)*50 + 1d100/2$ (compliqué n'est-ce pas ?).

Sur un résultat final de 150, relancez ou choisissez un hex.

Exemple : $1d3=2$ et $1d100=47$ ça donne $((2-1)*50)+(47/2)=74$

Autre exemple : $1d3=1$ et $1d100=78$ ça donne $((1-1)*50)+(78/2)=39$...

De quel livre sont tirés les hexes du tableau ci-dessous ?

De 1 à 109 : Huckster & Hexes

De 110 à 123 : Law Dogs (Hexslinging)

De 124 à 149 : Thaumaturgical Diffusion

1. Ace in the hole
2. Achilles' Heel
3. Air Bubble
4. Bash
5. Beast Master
6. Bedazzle
7. Black Lightning
8. Bloodhound
9. Bodyguard
10. Brimstone
11. Call o' the wind
12. Clear Out !
13. Confound
14. Corporeal Tweak
15. Corporeal Twist
16. Critter Ward
17. Deadly Creepers
18. Deuces Wild !
19. Disrupt
20. Diversion
21. Draw !
22. Earshot
23. Earthwrack
24. Eye Spy
25. Filibuster
26. Flypaper Fingers
27. Foil
28. Forget
29. Fortitude
30. Fortune Teller
31. Gambler's Luck
32. Gateway
33. Geyser
34. Ghost Rider
35. Ghost Trail
36. Graveyard Mists
37. Hard Water
38. Helpin' Hand
39. Hex Sense
40. Home Ground
41. Howl
42. Hunch
43. Hunger Pangs
44. Hurry Up !
45. Impostor
46. Incognito
47. Interpret
48. Kentucky Windage
49. Lethargy
50. Looking Glass
51. Long-Winded
52. Martyr's Mirror
53. Mind Tweak
54. Mind Twist
55. Mirage
56. Missed Me !
57. Necromancer
58. Nightmare Realm
59. Old-Timer
60. Parch
61. Pardners
62. Penetratin' Gaze
63. Penny Ante
64. Phantasm
65. Phantom Fingers
66. Playin' Possum
67. Poltergeist
68. Power Struggle
69. Private Eye
70. Quicksand
71. Rainmaker
72. Raisin' the Pot !
73. Rapid Fire
74. Reanimate
75. Rust
76. Safecracker
77. St. Elmo's Fire
78. Sandstorm
79. Sandman
80. Sculptor
81. Sheep's Clothing
82. Sirocco
83. Shadow Man
84. Shadow Walk
85. Silver-Tongued Devil
86. Siren Song
87. Skinchange
88. Snake Oil
89. Soul Blast
90. Soul Burst
91. Spirit Coils
92. Spiritual Disfavor
93. Swamp Gas
94. Talisman
95. Tall Tales
96. Temptation
97. Texas Twister
98. Thunderclap !
99. Timeslip
100. Touch o' Death
101. Trinkets
102. Truthsayer
103. Two of a Kind
104. Vittles
105. Warnin' Bells
106. Watchdog
107. Whirlpool
108. Wildfire
109. Widow's Web
110. All for One
111. Ammo Whammy
112. Argent Agony
113. Bullet with your Name on it
114. Bullseye
115. Hale 'n' Hearty
116. Iron Fist
117. Knife through Butter
118. Loaded for Bear
119. Load'em Up
120. Longbarrel Special
121. New Slugs for Old
122. Skinnin'
123. Vim 'n' Vigor
124. Analyze
125. Blast Furnace
126. Bulletproof
127. Caltrops
128. Dementia
129. Devil's Workshop
130. Grenade
131. Haywire
132. Infernal Machine
133. Jerry-Rig
134. Mad Insight
135. Magazine
136. Magic Bullet
137. Magnetize
138. Power Leak
139. Power Surge
140. Razor Coils
141. Reflect
142. Reverse-Engineer
143. Ride The Rails
144. Shard
145. Shocker
146. Sliverspray
147. Transcribe
148. Tweak
149. Wiretap



Tricks

Pour tirer le trick aléatoirement, lancez un 1d3, puis 1d10. (Utilisez le d3 comme dizaine et le d10 comme unité. Exemple : 2 puis 7 = 27). Sur un résultat de 30, relancez.

De quel livre sont tirés les tricks du tableau ci-dessous ?

De 1 à 26 : Huckster & Hexes

De 27 à 29 : Thaumaturgical Diffusion

1. Bandage
2. Bar
3. Beggar's Banquet
4. Calling Card
5. Coffin Varnish
6. Compass
7. Copy
8. Divinin' Rod
9. Envision

10