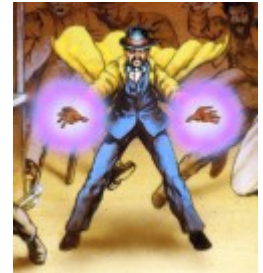


Règle alternative pour les Joueurs dans "Savage Deadlands"



samedi 4 octobre 2003, par [Two Gun Bill](#)

Faire le jet de compétence "Magie de Hoyle" [ou tout autre traduction pour "hexslinging"]

- Un succès simple vous permet de tirer 5 cartes,
- Chaque Degré (Raise) ajoute 1 carte,
- Un "1" sur le jet de "Magie de Hoyle" rend le Joueur "secoué", mais si au moins un succès simple est obtenu sur le Dé Joker, l'hex est quand même lancé juste avant que le Joueur ne soit secoué,
- En cas d'échec critique OU si une carte joker noire est tirée, le Joueur risque un contrecoup (v. ci-dessous).

La main de poker requise pour lancer chaque hex est déterminée en fonction du nombre de Points de Pouvoir nécessaire selon les règles normales. Ainsi...



PP	Main
1	As
2	Paire
3	Paire de Valets
4	Double Paire

5	Brelan
6	Quinte
10	Couleur
15	Main Pleine
20	Carré
30	Quinte Couleur
30+	Quinte Royale

Les hexs coûtent toujours des PP pour être lancés, mais l'avantage que les Joueurs retirent de cette étape supplémentaire est que, pour chaque main de poker qui dépasse d'un rang la main requise pour lancer l'hex, ils réduisent le coût de 1 PP (minimum de 0).

Un jet de compétence raté ne coûte qu'1 PP.

Ne pas atteindre la main requise vous coûte le plein nombre de PP et, évidemment, l'hex ne fonctionne pas.

Détermination rapide du contrecoup :

déduisez 1d6 (ouvert) du nombre de PP du personnage. Si le chiffre ainsi obtenu est inférieur à 0, appliquer le jet de contrecoup comme un nombre de points de dégâts (l'armure ne compte pas).

Exemple : Silk Van Helter (fille et protégée de Velvet) lance "Éclair" sur deux cultistes. Elle choisit de lancer 2 éclairs à 2d6 de dégâts pour un coût de 2PP. Elle fait son jet de Magie de



Hoyle et obtient deux Degrés, tirant donc sept cartes. Elle obtient une Double Paire. Non seulement l'hex est lancé, mais comme Silk a obtenu une main supérieure d'un rang à celle dont elle avait besoin, il ne lui coûte que 1 PP.