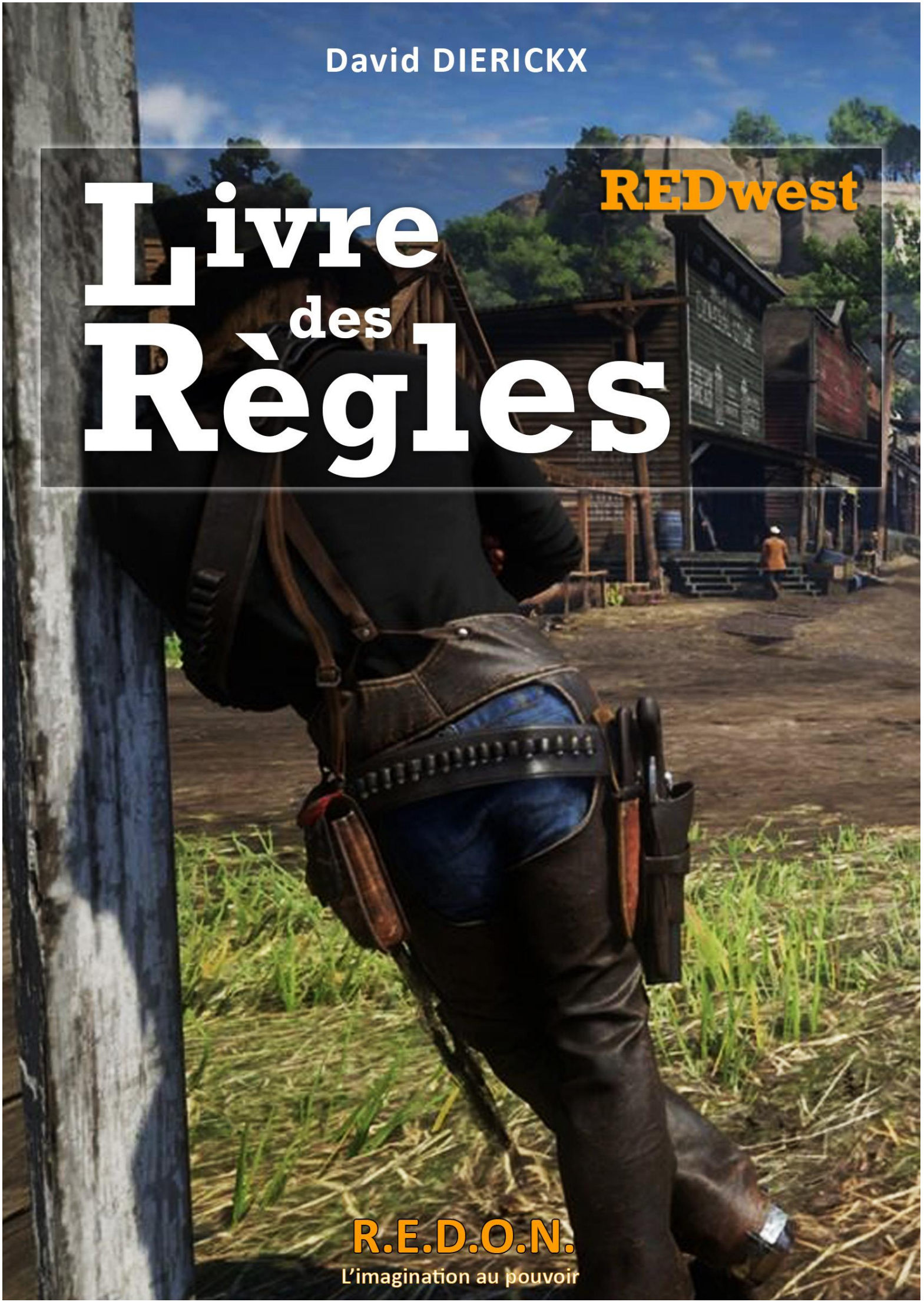
David DIERICKX

REDwest

Livre des Règles



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

REDwest est une nouvelle version du jeu de rôle « Objectif Western », que j'ai eu le plaisir de co-créer dans les années 90.
Si Objectif Western reprenait l'essentiel du moteur de jeu utilisé pour SF2100, REDwest constitue quant à lui une extension de REDON adaptée à l'univers du Far-West.

Comme toujours, je dédie ce nouveau jeu de rôle aux joueurs qui le font et feront vivre.

Je leur souhaite de belles aventures !

Ouaip sûr !

Introduction

« REDwest » est une extension liée au système de jeu REDON JdR, spécialement consacrée au western.
Pour pouvoir y jouer il est nécessaire de disposer du Livre des Règles de REDON, et de l'avoir lu…

REDwest vous permettra de visiter une « époque de cartes postales », l'ouest de l'aventure.
Si j'y ai apporté tout le soin nécessaire, notamment dans la présentation d'armes à feu telles qu'elles apparurent, avec leurs avantages et leurs faiblesses, au fil des années, si j'ai consacré plusieurs articles, voire chapitres, à l'ambiance ludique nécessaire… **Conservez à l'esprit qu'il s'agit ici avant tout d'un jeu !** Et ce jeu prétend rendre l'atmosphère d'une Amérique du XIX^{ème} siècle où il vaut mieux, ce n'est pas un secret, être un WASP* qu'un mexicain, un indien, un noir ou un jaune.

Ainsi, amusez-vous dans cet univers en gardant à l'esprit que la caricature est souvent le support d'un jeu mémorable… **Tout en gardant en tête que, fort heureusement, l'humanité a quand même bien progressé depuis lors.**

Très bonne lecture,

David Dierickx

* WASP : White Anglo Saxon Protestant

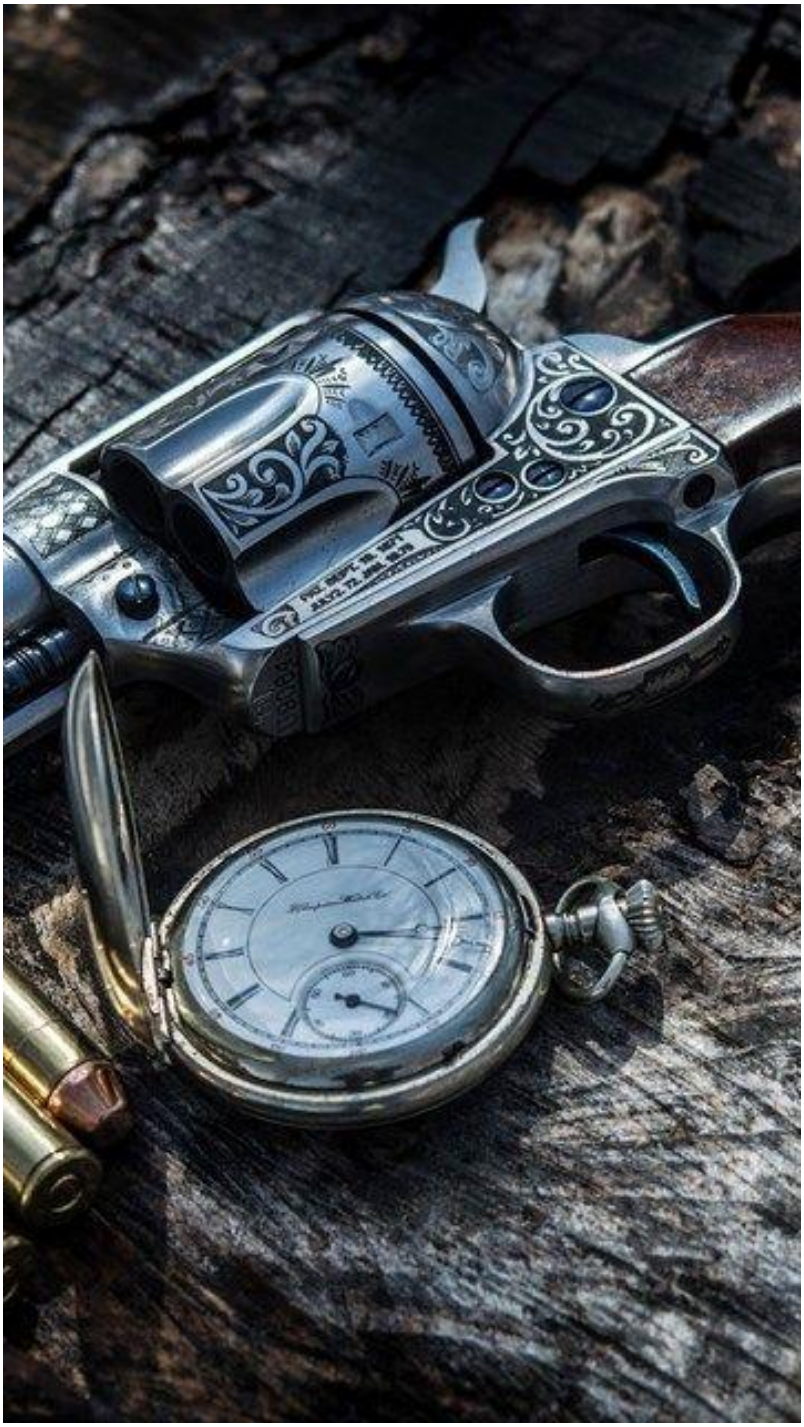


Table des Matières

I. Les aventuriers : tirages et règles spécifiques

1°) Tirage des Qualités majeures
2°) Tirage des Qualités mineures
3°) Tirage de la Taille
4°) Tirage de l'âge
5°) Les Jets de Résistance
6°) Les points de Légende
7°) L'Evolution du personnage
8°) La cadence de combat
9°) Energie vitale et récupération
10°) Les Aptitudes
11°) Duels et combats à distance
12°) Tirs, jets, lancers

II. REDwest… dans l'histoire de l'Ouest

III. Culture, Société et Technologie

1°) Technologie de l'époque
2°) Revenus moyens en 1870
3°) Les prix dans REDwest
4°) Une âme de pionniers… ou de colons !

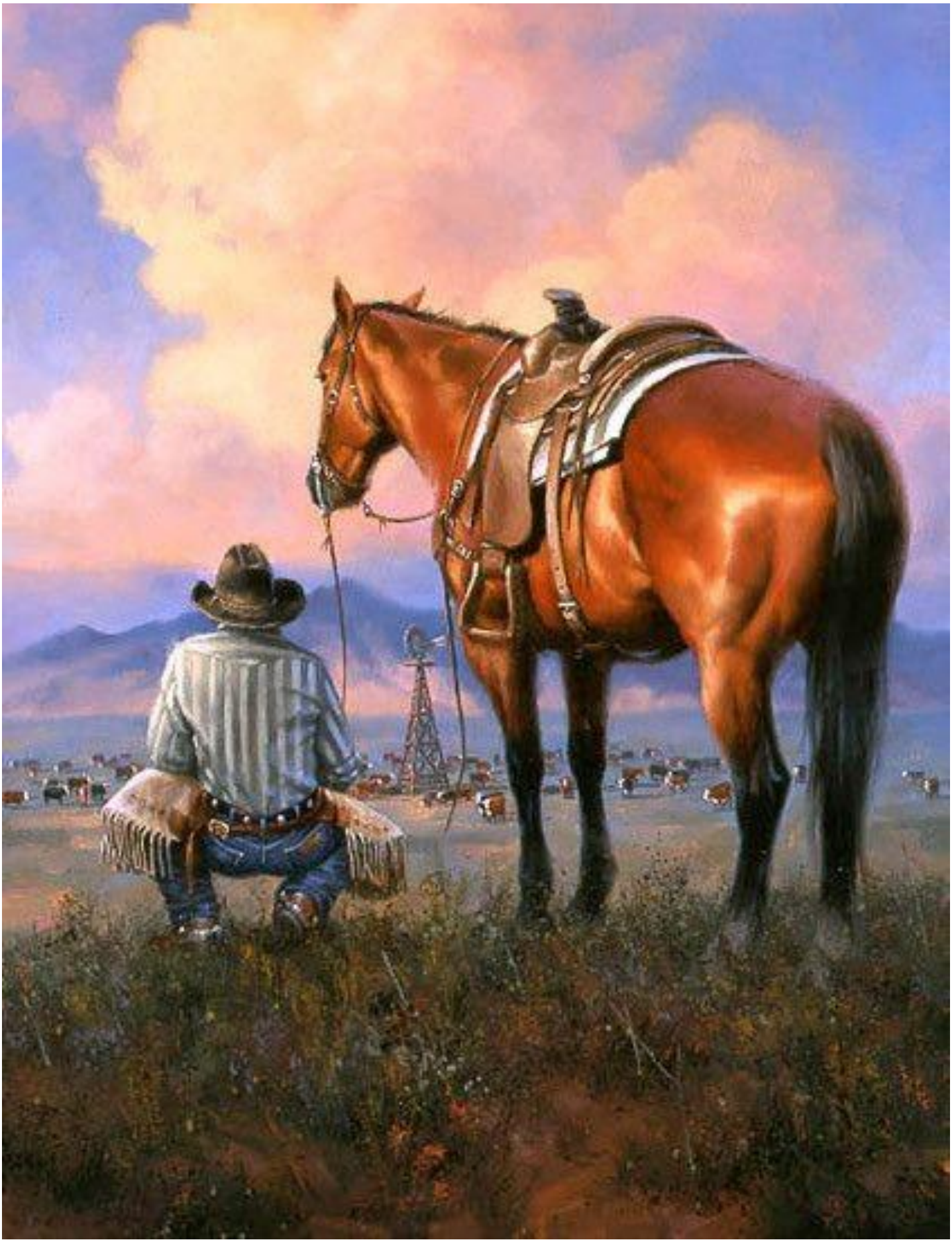
IV. Culture REDwest

V. La magie des sorciers indiens

1°) La magie d'intercession
2°) La magie de contrôle élémentaire

VI. Le cheval

1°) Les races – présentation détaillée
2°) Tableau des races
3°) L'alimentation



I. Les aventuriers : tirages

Les humains primitifs de PREhistoDON sont soit des individus qui demeurent à l'intérieur du périmètre du gîte, soit potentiellement des aventuriers, car il leur appartient, au moins occasionnellement, de parcourir la périphérie du territoire et même parfois d'aller bien au-delà.

Création du personnage



La naissance d'un Personnage est toujours un moment particulier, privilégié.
Pour y procéder, le joueur devra se munir du matériel suivant :



- feuille de personnage
- crayon et gomme
- dés : 5D6, 1D20, 1D12, 1D4, 2D10 et 2D8



En accord avec le Maître de Jeu, il commencera par choisir la classe (le métier) du personnage qu'il désire interpréter. Certains métiers ne s'insèreront peut-être pas dans la campagne que développe actuellement le MdJ.
Ensuite, il choisira un nom (là encore, son choix sera peut-être restreint par la campagne du MdJ et/ou l'histoire choisie pour le personnage) qu'il inscrira en haut de la première feuille de personnage.
Le MdJ lui communiquera le nom du clan auquel il appartient et que le joueur devra inscrire sur sa feuille de personnage à côté de son nom (« du clan de la rivière », « de la haute falaise », …).



Puis commencera le tirage proprement dit du personnage :

1°) tirage des Qualités majeures (5D6) (Cf. plus bas)
2°) tirage des Qualités mineures (D6 et D8) (Cf. plus bas)
3°) tirage de la taille (1D20 le plus souvent, avec retirage pour chaque 20 et chaque 1) (Cf. plus bas)
4°) tirage de l'âge (Cf. plus bas)
5°) tirage d'une éventuelle ambidextrie (sur tous les doubles au lancer d'un D6 et d'un D12) (pour les détails voir dans les Règles de Combat « ambidextrie » du *Livre des Règles REDON*). Si D12>D6 personnage droitier, et si D6>D12 personnage gaucher.
6°) tirage de la taille phallique (mâle) ou des rondeurs (femelles)
7°) tirage des Aptitudes (3D20 et lecture sur la liste des aptitudes).
8°) récupération des avantages particuliers liés au Métier (valeur de combat, points de vie, points de magie ou de prodiges, jets de protection).







Poids, couleur des yeux, des cheveux, coupe de cheveux, sont laissés à l'imagination du joueur (en accord avec le MdJ pour respecter les possibilités de clan).

1°) Tirage des Qualités majeures

Elles sont au nombre de cinq, et sont dites « majeures » parce qu'elles détermineront le plus souvent les épreuves courantes auxquelles sera soumis le personnage. Elles sont aussi dites « évolutives » parce qu'au passage vers un niveau supérieur, un personnage gagne un point qu'il affecte, selon son choix, dans une de ces cinq qualités.

Pour procéder au tirage initial de ces qualités, le joueur lance 5D6 (cinq dés à six faces) et en additionne les résultats (soit une somme comprise entre 6 et 30). Il procède ensuite à la répartition de ces points entre les cinq qualités majeures, suivant les règles suivantes :

1°) Toutes les qualités doivent **au moins être égale à 8**.
2°) Aucune qualité **ne peut dépasser 13 au niveau** 1 du personnage.
3°) Pour exercer une classe bien précise se conformer aux exigences de qualités de celle-ci.

N.B. : un joueur insatisfait de son premier lancer de dés peut en effectuer un nouveau. On effacera alors le premier jet, et seule la somme du second comptera, après que lui ait été soustrait 2 points de pénalité. On peut ainsi multiplier les jets de dés, mais en cumulant toujours les pénalités (4 au troisième lancer, 6 au quatrième…).

2°) Tirage des Qualités mineures

Quatre qualités mineures définissent un personnage. Elles sont dites mineures en opposition aux cinq qualités majeures, auxquelles un aventurier à un recours plus fréquent en jeu. Contrairement à ces dernières qui sont « mobiles », en ce sens qu'un personnage peut augmenter une de ses Qualités Majeures d'un point au passage de niveau, les Qualités mineures sont tirées définitivement à la création du personnage, et ne se modifieront pratiquement plus par la suite.

➢ Sagesse.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Blanc	2D6+1D8	3
Noir	3D6+1D8	3
Mexicain	2D6+1D8	3
Indien	2D6+2D8	3
Jaune	3D6+1D8	3

➢ Beauté.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Blanc	3D6+1D8	2
Noir	2D6+1D8	2
Mexicain	2D6+1D8	2
Indien	2D6+1D8	2
Jaune	2D6+1D8	2

➢ Constitution.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Blanc	2D6+1D8	3
Noir	2D6+1D8	3
Mexicain	2D6+2D8	3
Indien	3D6+1D8	3
Jaune	2D6+1D8	3

➢ Perception.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Blanc	2D6+1D8	3
Noir	2D6+1D8	3
Mexicain	2D6+1D8	2
Indien	3D6+1D8	3
Jaune	2D6+1D8	2

N.B. : les notes de qualité sont toujours exprimées sur 20 pour un héros normal... Et tous les tirages ont vocation à donner des notes inférieures ou égales à 20. Lorsqu'il est annoncé « 3 tirages pour la Sagesse d'un Mexicain avec la formule 2D6+1D8 » il faut comprendre : « on ne conserve que le meilleur des 3 tirages ».

N.B.B. : les tirages sont donnés pour une situation caricaturale d'une ambiance western. Ainsi, les Mexicains et les indiens sont ici donnés comme étant légèrement mieux résistants que les autres « races ». Egalement, les blancs sont indiqués ici comment potentiellemen plus « beaux » que les autres, ceci parce que les aventures se déroulent dans l'Ouest qui magnifie le « wasp » (white anglo-saxon protestant).

Spécial REDwest

Perception : influence

La perception quantifie l'acuité générale d'un personnage (ouïe, vue, goût…).
Avoir une bonne perception permet de mieux anticiper l'arrivée d'un adversaire, de discerner des éléments à priori peu visible, peu notable.
C'est aussi une Qualité importante dans l'Ouest sauvage, car elle peut avoir des influences notables sur le combat à distance !

Note	**Modif de tir**	**Modif de dégâts**
1	-6	-3
2	-5	-3
3	-4	-3
4	-3	-2
5	-2	-2
6	-2	-2
7	-1	-1
8	malus de 1 point	malus de 1 point
9	~	~
10	~	~
11	~	~
12	~	~
13	bonus de 1 point	bonus de 1 point
14	1	1
15	1	1
16	1	1
17	2	2
18	2	2
19	2	2
20	3	3

Attention : REDwest voit une bonne part de ses affrontements réglés à distance.
Une Perception faible (inférieure à 10) peut occasionner des malus au tir, au-delà des indications précisées ci-dessus.
En d'autres termes, si un tireur avec 9 en Perception, ou moins, souhaite tirer sur une cible moyenne à distance moyenne (moins de 20 mètres) pas de souci… En revanche, s'il souhaite tirer sur une cible plus éloignée ou/et plus petite, alors il se verra infligé des malus spécifiques (Cf. MdJ).
NB : le port de lunettes peut corriger tout ou partie de ces difficultés.



3°) Tirage de la Taille

Le tirage se fait en général sur un D20, dont on ajoute le résultat à un chiffre de référence issu de la race.
Un mâle aura une taille de 1,60 m augmentée de 1D20 cm (d'où des mâles mesurant entre 1,56 m et 1,75 m).
Une femelle aura une taille de 1,54 m augmentée de 1D20 cm (d'où des femelles mesurant entre 1,49 m et 1,68 m)

Mexicains : -2 cm
Asiatiques : -5 cm

Cependant deux cas particuliers sont à noter :

a) tirage d'un 1 sur le D20 : le personnage est « particulièrement petit ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,41 m. (sur un autre 1, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 1,17 m) (ajuster pour les femelles).

b) tirage d'un 20 sur le D20 : le personnage est « particulièrement grand ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,79 m. (sur un autre 20, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 1,98 m).

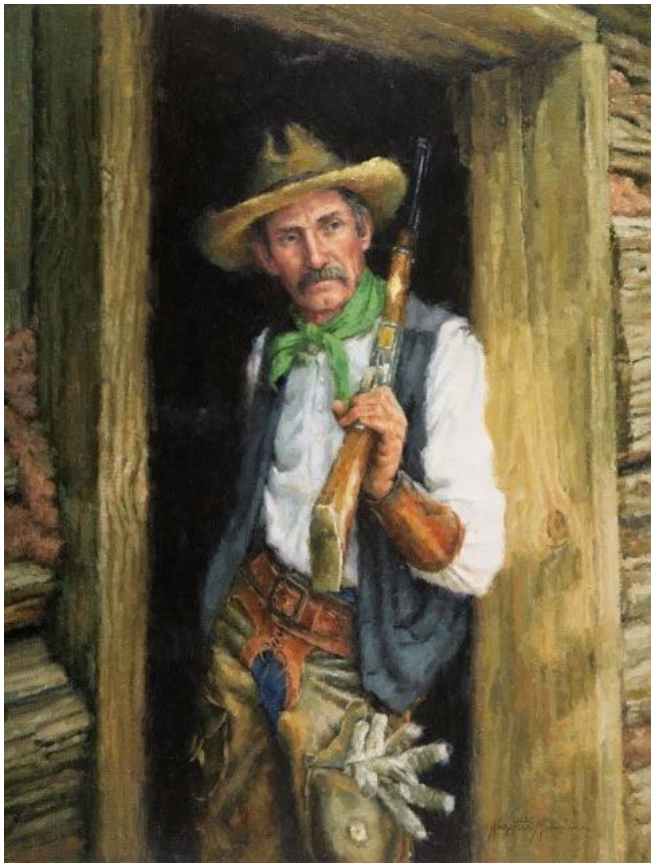
4°) Tirage de l'âge

Le tirage de l'âge s'effectue en fonction de la race du personnage choisi puis du métier sélectionné.

Humain.

Chasseur indien	16 + 1D6	**Pasteur**	22 + 1D6
Chasseur de Prime	18 + 1D6	**Pisteur**	20 + 1D6
Cow Boy	16 + 1D6	**Soldat**	22 + 2D4
Hors-la-loi	15 + 1D4	**Sorcier indien**	20 + 1D6
Joueur prof.	18 + 1D6	**Tueur à gage**	18 + 1D6
Justicier	24 + 2D4	**Trappeur**	18 + 1D6
Médecin	22 + 1D6		
Représentant Ordre	22 + 2D4		

L'espérance de vie moyenne, dans la très grande majorité des clans, est de 32 ans pour les hommes et de 34 ans pour les femmes. L'espérance de vie maximale est de 65 ans pour les hommes comme pour les femmes.
Un individu est considéré comme « mûr » quand il dépasse ses 25 printemps (il obtient alors un bonus de Sagesse d'un point et perd un point en Constitution).
Il est considéré comme « vieux » quand il dépasse ses 30 printemps (il obtient alors un nouveau bonus de Sagesse d'un point et perd un nouveau point en Constitution, ainsi qu'un point en Perception et en Force).
De plus, chaque année, au solstice d'hiver (21 décembre) il doit réussir un jet de Constitution affecté d'un malus de 4 points : en cas d'échec, il mourra de vieillesse dans les 1D6 mois suivants.



5°) Les Jets de Résistance

Face à certaines situations (souffle d'un dragon, réaction à un poison, sortilèges divers…), le MdJ peut demander au joueur de lancer un Jet de Résistance pour son personnage. Les jets de résistance dépendent toujours d'une part de la classe du personnage et d'autre part de son niveau. Plus un individu a vécu d'expérience, mieux il pourra réagir à chaud dans une situation donnée…

N.B. : différents bonus de métiers peuvent venir influencer la note finale du Jet de Résistance.

Pour réussir un Jet de Résistance, le joueur doit lancer un D20 avec lequel il devra obtenir un résultat inférieur ou égal à la note indiquée pour son personnage dans les tableaux ci-dessous. Un résultat supérieur indique toujours un échec.

Métiers et Niveaux		Paralysie Poisons, Mort Magique…	Souffles	Sorts
Religieux	1-3	11	5	6
	4-6	12	6	7
	7-9	14	8	9
	10-12	15	9	10
	13-15	16	10	11
	16-18	17	11	12
	19 +	19	13	14
Combattants	1-2	5	1	2
	3-4	7	4	4
	5-6	8	5	5
	7-8	10	8	7
	9-10	11	9	8
	11-12	13	12	10
	13-14	14	13	11
	15-16	16	16	13
	17-18	17	17	14
	19 +	18	17	15
Sorciers	1-5	7	6	9
	6-10	8	8	11
	11-15	10	10	13
	16-20	11	12	15
	21 +	13	14	17
Voleurs /	1-4	8	5	6
Médecins /	5-8	9	6	8
	9-12	10	7	10
	13-16	11	8	12
	17-20	12	9	14
	21 +	13	10	16



Spécial REDwest

6°) Les points de légende



Chaque personnage joueur possède un nombre de points dits de *légende*. Ce sont ces points qui font la différence fondamentale entre les véritables « héros de l'Ouest » et les simples pieds tendres qu'on oubliera bien vite sous la terre sèche d'une tombe sans nom…

A sa création, un personnage joueur dispose **en moyenne** de 5 *points de légende*.
Ces points lui permettront de réchapper à des situations où, d'ordinaire, un aventurier quelconque ne survivrait pas. En d'autres termes, lorsqu'un personnage reçoit des blessures qui, normalement, indiquerait sa mort (en tombant à -5 points de vie ou au-delà), il tombe en fait simplement dans un coma profond et perd un *point de légende*.

Pour sortir de ce coma profond, il doit être soigné par un individu, quelqu'il soit, qui bandera ses blessures, le fera boire, l'alimentera du mieux qu'il pourra, le tiendra au chaud…

Ces soins devront commencer au maximum (Constitution x 10) minutes après le début du coma profond.

Reprendre conscience nécessite 2 heures de soins attentifs par point négatif que le personnage aura atteint en tombant.

Exemple : en fuyant un groupe de Sioux qui en voulait à sa vie, Fred Mc Duck (Constitution 14), déjà salement blessé (il lui restait 12 pts de vie), est tombé d'une falaise de quinze mètres ! Il a alors encaissé 34 points de dégâts (5D10 pour cette chute) qui ont fait passer son énergie vitale de 12 à… -22 !
Par chance, les indiens ont abandonné sa poursuite, le laissant pour mort, et deux heures à peine après cette chute le vieux Stan, chercheur d'or dans la région, a trouvé son corps pratiquement mort. Il lui a prodigué les premiers soins… Et quelques 44 heures plus tard (22 points négatifs x 2 heures de repos), Fred est enfin sorti du coma.
A 20 minutes près, le vieux Stan aurait trouvé un cadavre !

Symptômes d'un coma profond.
Faire la différence entre la mort d'un individu et un coma profond n'est pas chose aisée.

Il faut réussir : - une épreuve de perception avec malus de 8
ou
- une épreuve de Soigner les Blessures avec malus de 5
ou
- une épreuve de Médecine avec malus de 2

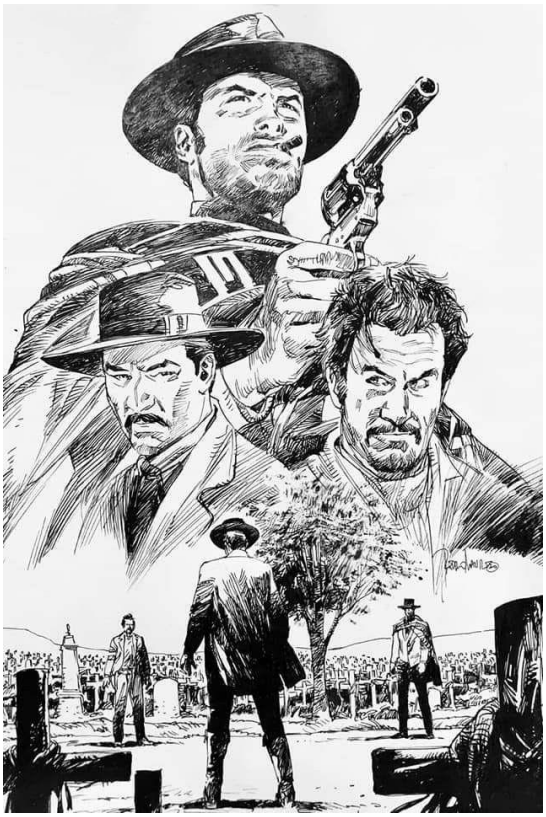
Séquelles.
Survivre à une « mort probable » grâce à un point de légende n'est pas anodin. Dans tous les cas, une séquelle apparaîtra chez le sujet. Cette séquelle sera liée à la dernière zone touchée (celle qui aura provoqué finalement le coma profond) quand c'est identifiable.

Localisation de la blessure à l'origine du coma profond	Détails	Effets
Blessure à la tête	Doit être soigné particulièrement	Migraines, vertiges chroniques, pertes de sensibilité (odorat, vue, …)
Blessure au torse	Dommages importants à un organe	L'organe n'accomplit plus sa mission normalement…
Blessure à un membre supérieur	Dommages importants au(x) membre(s)	Tremblements chroniques (impact sur l'Adresse), perte de Force, …
Blessure à un membre inférieur	Dommages importants au(x) membre(s)	Claudication, malus de déplacement,
Explosion	Brûlures importantes de la peau, impact sur les tympans, …	Marques indellébiles provoquant une baisse éventuelle de Charisme, de Beauté, membres arrachés… Surdité éventuelle…
Chute ou percuté par un véhicule	Des membres auront été brisés et la consolidation des os pourra être imparfaite	Eventuels malus de déplacement, de mouvement, claudication, amputation éventuelle…

Notons que ces séquelles sont le plus souvent irréversibles.
Seules, dans certains cas, des interventions chirurgicales poussées ou le recours à la magie indienne, pourraient diminuer, voire faire disparaître, les effets indiqués.

Récupération des points de Légende.
Les Points de Légende ne se récupèrent pas avec le repos.
On ne peut les récupérer **qu'au passage d'un niveau.**
Au maximum, un personnage récupère un seul point par passage de niveau.

Un personnage donné ne peut évidemment pas excéder le nombre de points de légende indiqué par son métier à sa naissance !



*

7°) L'Evolution du personnage

Au fil de ses aventures, le personnage va collecter des Points d'Aventure (PAV).
Ces points lui seront alloués par le MdJ en récompense d'actions importantes et très diverses. Un combat victorieux contre un adversaire vaudra au personnage un nombre de Points d'Aventure équivalent au danger que représentait la créature pour le personnage. De la même façon, une énigme élucidée vaudra au personnage une récompense substantielle à la mesure de la difficulté de l'énigme…
En fin d'aventure, le MdJ accordera encore un bonus spécial. Ce bonus est une récompense particulière accordée au personnage pour avoir survécu à l'aventure. Il sera fonction de la difficulté de l'aventure achevée, du comportement du joueur (personnage bien interprété ou non, idées originales…).

Le personnage collecte ces points d'aventure en aventure et signale au MdJ l'accès à un nouveau niveau en fonction de l'échelle ci-dessous :

Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Pts Av	*0*	*100*	*300*	*600*	*1000*	*1500*	*2100*	*2800*	*3600*	*4500*
Niveau	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Pts Av	*5500*	*6600*	*7800*	*9100*	*10500*	*12000*	*13600*	*15300*	*17100*	*19000*



Spécial REDwest

Du niveau 2 au niveau 21, le personnage se développe de la manière suivante à chaque passage de niveau :

1°) gain d'un point dans une Qualité Majeure (au choix du joueur) (le maximum est indiqué dans le tableau « Tirage des Qualités Majeures), hors artifices magiques ou autre.
NB : un personnage ne peut augmenter deux niveaux de suite la même Qualité.
2°) gain d'un point en Attaque ou en Parade (au choix du joueur) (le maximum est de 18 en Attaque et de 17 en Parade)
3°) gain d'un Dé de vie (un D6, augmenté des éventuels bonus de Constitution).
N.B. : ce dé peut être ajouté à la base Astrale au lieu d'être ajouté à la base vitale (bien sûr sans le bonus éventuel de constitution)
4°) gain éventuel de points de Karma (si la Sagesse est suffisante pour accorder des bonus)
5°) gain de 3 points d'Aptitude permettant au joueur de développer ou de découvrir une ou plusieurs aptitudes (2 points pour l'achat d'une nouvelle aptitude au degré I, 1 point pour progresser d'un degré vers le haut). Le degré maximum que peut atteindre un personnage dans une aptitude est de V.
NB : un personnage qui dispose d'une Intelligence de 14 au moins gagne un point d'aptitude en plus par niveau !
6°) récupération des avantages éventuels issus du Métier.

Au-delà du niveau 21, le sujet ne progresse plus de cette façon que pour l'accès aux niveaux : 25, 30, 35, 40, 45 et 50.
Aux passages des autres niveaux, il ne prend aucun avantage !

8°) La cadence de combat

Spécial REDwest

Sous certaines conditions, inhérentes à l'expérience d'un personnage, il est donné à certains métiers d'augmenter le nombre de ses attaques dans un même temps de combat.

Cadence N° 1 (Chasseur indien)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque (1ère/2ème)
1 à 4	**1**	**/**
5 à 7	**3/2**	**-2/-4**
8	**3/2**	**-1/-3**
9	**3/2**	**0/-3**
10 à 11	**2**	**0/-4**
12	**2**	**0/-3**
13 et plus	**2**	**0/-2**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.

Cadence N° 2 (Soldat, Trappeur)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque (1ère/2ème)
1 à 5	**1**	**/**
6 à 8	**3/2**	**-2/-4**
9	**3/2**	**-1/-3**
10	**3/2**	**0/-3**
11 à 12	**2**	**0/-4**
13	**2**	**0/-3**
14	**2**	**0/-2**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.

Cadence N° 3 (Pisteur)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut	Malus d'Attaque (1ère/2ème)
1 à 6	**1**	**/**
7 à 9	**3/2**	**-2/-4**
10	**3/2**	**-1/-3**
11	**3/2**	**0/-3**
12 à 13	**2**	**0/-4**
14	**2**	**0/-3**

Lorsque le personnage frappe une seule fois dans un assaut, alors son Attaque n'est pas affectée de malus.



DESCRIPTION DU PERSONNAGE



SON HISTOIRE

Où vit-il ?
Que fait-il ?
Que connait-il ?

CARACTÉRISTIQUES

Son plus grand atout ?
Sa plus grande faiblesse ?
Sa plus grande peur ?

EXTÉRIEUR/INTÉRIEUR

Comment se décrirait-il lui-même ?
En quoi croit-il ?
Qu'est-ce qui le hante ?

PASSIONS & INTÉRETS

Film/pièce/chanson/livre favoris ?
Tendances politiques ?
Le plus grand cadeau qu'il pourrait recevoir ?

APPARENCE PHYSIQUE

Taille/poids/maintient ?
Yeux/nez/bouche/cheveux/peau ?
Quel type de vêtements ?

SENSIBILITÉ

Qu'est-ce qui le fait rire ?
Comment agit-il quand il est en colère ?
Comment lui remonter le moral au mieux ?

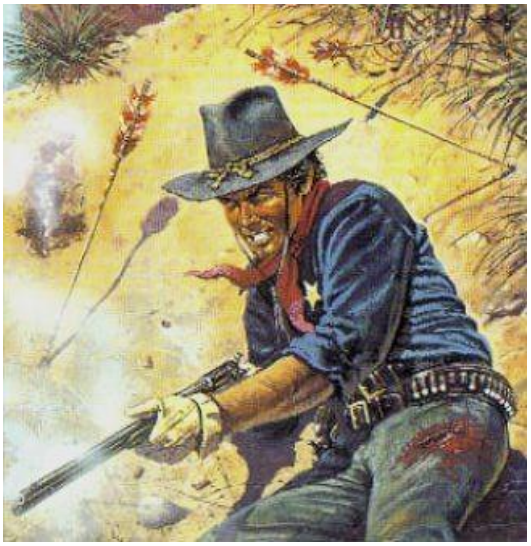
9°) Energie vitale et récupération

Malgré une hygienne globalement moins bonne, les humains de *REDwest* sont globalement aussi résistants que leurs semblables de l'époque Médiévale-Fantastique.
Ainsi, les points de vie d'un aventurier de niveau 1 sont en moyenne de 30.

Spécial REDwest

Récupération par le repos. Pour autant, ces points de vie se régénèrent plus vite.
Chaque nuit de sommeil, d'au moins 6 heures, permet ainsi à un individu moyen (minimum 9 en Constitution) de récupérer 1D3 points de vie !

NB : si le sujet possède une constitution de 16 au moins c'est un D4, si la constitution est de 18 au moins c'est un D6.



Notons encore que pour un individu faible (Constitution inférieure à 9) il faut au moins 8 heures de sommeil pour récupérer des points de vie.

On pourra dire ainsi que l'humain de REDwest est globalement aussi résistant que son homologue médiéval, mais que sa force est plus « vivace », en ce qu'elle se régénère plus vite.

Récupération par l'aptitude « Soigner les Blessures ». Les soins manuels sont une autre source de récupération de points de vie.

Spécial REDwest

Récupération par l'aptitude « Médecine ». Pour posséder cette aptitude, il faut nécessairement disposer de l'aptitude « soigner les blessures » au dégré 5 et avoir étudié la médecine auprès d'un médecin durant au moins 6 mois complets.
Un soin sous « médecine » doit être réalisé avec du matériel médical (tissus pour nettoyer la plaie, alcool pour la désinfection, bandages, …).

NB : pour tout personnage non-médecin cette aptitude ne peut progresser que d'un point par niveau au maximum.

Spécial REDwest

Récupération par médicaments. Ce sont des médicaments qui accélèrent la récupération de points de vie. Souvent disponibles sous forme de liquides concentrés qu'il faudra consommer dilués dans de l'eau, ces produits permettent de récupérer des points de vie, souvent après quelques heures de repos.

Récupération par breuvage de soin. C'est là une connaissance de certains sorciers indiens. Leur connaissance des plantes leur permet de confectionner des boissons qui redonnent des points de vie.

*

Blessure par balles.

Il arrive assez souvent (20% du temps) qu'une balle demeure logée dans le corps de la victime.
Dans de tels cas, les points de vie perdus lors de la blessure ne se régénèrent pas !
De plus, un risque d'infection s'installe alors (10% par jour) provoquant fièvres et nécroses qui peuvent mettre en péril la vie du sujet.

Infections par balle. Si une telle infection se développe, le sujet souffre d'une forte fièvre durant 1D+2 jours. Il subit durant tout ce temps une perte de 3 points dans toutes ses caractéristiques.
Il perd également chaque jour 1D6 points de vie que seules des épreuves de Médecine peuvent soigner.
Si au terme de cette fièvre le sujet a survécu, alors l'infection disparait et il n'est pas nécessaire d'extraire la balle.

Extraction de balles. Extraire une balle nécessite de disposer de l'aptitude de Chirurgie et d'un matériel minimal (scalpel ou couteau très effilé et pinces fines).
Une telle opération, réussie ou non, engendre immanquablement une perte de points de vie.
Si c'est un succès : perte de 1D6 points de vie.
Si c'est un échec : perte de 2D6+2 points de vie.

10°) Les Aptitudes

A la naissance d'un personnage, on procède toujours à un tirage de 3D20. Chaque D20 indique une Aptitude, dite « de naissance », et définit ainsi en partie le passé original du personnage.

Ensuite, à chacune de ses progressions de niveau, le personnage reçoit un capital de 3 points, avec lesquels il peut augmenter le degré de ses aptitudes ou le nombre de celles-ci…

- Acquérir une nouvelle Aptitude « coûte » 2 de ces points.
- Augmenter d'un degré une Aptitude « coûte » 1 points.

Il existe 5 degrés de développement pour chaque aptitude.

Les aptitudes de *REDwest* sont classées.

Dans le premier tableau (ci-après) figurent les aptitudes qu'on peut obtenir dès la naissance (numérotées de 1 à 20).



N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
1	**Acrobatie de Base**	15%	20%	25%	30%	35%	Sauter par une fenêtre, bondir par dessus une table, … Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
2	**Camouflage**	20%	25%	30%	40%	50%	Sert à se dissimuler à l'extérieur ou à l'intérieur de bâtiments.
3	**Chant**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Pousser la chansonnette, chanter, tenir un opéra… Aptitude de divertissement… qui peut adoucir les mœurs.
4	**Chasse**	30%	40%	50%	60%	70%	Permet de ramener du gibier en une heure de recherche. Bonus de 2% par point au dessus de 15 en Perception. Bonus de 2% par Degré de Pistage.
5	**Combat à mains nues**	+1 ép. Ad	+1 ép. Ad	+2 ép. Ad	+2 ép. Ad	+2 ép. Ad et PI	C'est l'aptitude des combats de taverne, du pugila… bref des claques, des beignes, des coups de pied et des gnons…
6	**Cuisine**	20%	35%	50%	65%	80%	Cette aptitude peut nécessiter un matériel important. Le test d'aptitude n'est exigé que pour réussir un plat "difficile", pour une cuisine raffinée…
7	**Danse**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Aptitude de divertissement… La séduction peut aussi passer par là… Bonus de 1 point à l'épreuve par point au dessus de 14 en Charisme.
8	**Déguisement**	20%	25%	30%	40%	50%	Pour parvenir à un bon résultat, le personnage doit disposer d'un matériel de déguisement
9	**Dessin**	20%	30%	40%	50%	60%	Réaliser un tableau, dessiner un plan fidèle… Bonus de 3% par point de Perception au dessus de 16. Bonus de 3% par point d'Intelligence au dessus de 18.
10	**Dressage**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Nécessite 1D3 semaines de travail. En prenant cette aptitude, le personnage indique pour quel animal elle s'applique (pour tout autre : malus de 3 pts)
11	**Escalade**	60%	65%	70%	75%	80%	Une épreuve par tranche de 3 mètres d'escalade. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
12	**Identification de Saveur et d'Odeur**	Perception +7	Perception +5	Perception +3	Perception +1	Perception	Reconnaissance des odeurs et des saveurs… Possibilité de déceler un piège, recracher un poison (malus). Degré 5 : donne des bonus en Alchimie (Cf)
13	**Illusionnisme**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Prestidigitation (aptitude non magique)
14	**Jeux de Hasard**	5/20	8/20	10/20	12/20	15/20	Connaissance des règles des jeux. C'est aussi l'aptitude du tricheur. Elle permet d'influencer le hasard par une agilité des doigts, d'abuser ses adversaires.
15	**Marchandage**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Permet de négocier un prix de vente… A la hausse ou à la baisse.
16	**Orientation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	L'orientation évite de se perdre… Utilisable en extérieur comme dans une ville ou un donjon.
17	**Pistage**	6/20	8/20	10/20	12/20	13/20	Connaissance des empreintes, des traces. Permet d'estimer l'ancienneté d'une marque, d'une empreinte.
18	**Pose de Piège**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Pour la pose d'un piège à destination d'un animal précis et si le personnage réussit un jet sous "connaissance des animaux" : bonus de 2. (nécessite du matériel)
19	**Prévision du Temps**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de prévoir la météo sur les 48 prochaines heures.
20	**Réparer les Armes**	10%	20%	30%	37%	45%	Cette aptitude permet de réparer tout type d'arme. (nécessite du matériel)
21	**Agilité Manuelle**	20%	25%	30%	35%	40%	C'est en fait le Pickpocket et plus. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 7% par degré dans l'aptitude

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
22	**Chimie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance des ingrédients et des effets des types de médications, baumes, breuvages.... Bonus de 2 si Saveur/Odeur au deg 5. Nécessite un "laboratoire" portatif
23	**Chirurgie**	10/20	11/20	13/20	14/20	15/20	*Requiert l'aptitude Médecine au degré 5.* Il faut parfois extraire des balles… C'est avec une épreuve de Chirurgie qu'on peut y parvenir. Une telle opération prend 1D4 tours.
24	**Combat Aveugle**	Perception +7 et 20%	Perception +5 et 25%	Perception +3 et 30%	Perception +1 et 35%	Perception et 40%	Si test de perception réussie : -3 / -3 seulement contre un adversaire invisible. De plus, si le % est réussi lui aussi alors -2 / -2.
25	**Connaissance des Animaux**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un animal, de ses mœurs, période de gestation, espérance de vie... (malus sur animaux rares…)
26	**Connaître les Légendes**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	C'est la connaissance des événements historiques et mythiques. Elle permet de connaître des éléments, des anecdotes, elle ne confère pas un talent de conteur.
27	**Conte et Mime**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Aptitude de divertissement. Utile pour communiquer avec des peuples dont la langue est inconnue, pour divertir un auditoire… Attention aux risques d'incompréhension…
28	**Contrefaçon**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Aptitude des faussaires… Permet d'imiter des écritures, des signatures (malus de 2), de contrefaire des documents officiels d'après modèle, des billets…
29	**Dégainer**	+1	+1	+2	+2	+3	Aptitude prisée des duellistes. Permet d'augementer la valeur du dé de dégainer. Attention ces bonus ne sont pas cumulatifs. Il faut lire ici pour un degré IV : « +2 au dégainer »
30	**Déplacement Silencieux**	10%	16%	22%	28%	35%	Aptitude de discrétion. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
31	**Equitation**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Savoir monter une créature. Equitation ne s'applique que pour un type de créature (cheval, ou chien…) : choix à l'achat de l'aptitude (malus de 3 pts pour autre race)
32	**Estimation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet d'estimer les valeurs marchandes. Intelligence à 13 : bonus de 1 Pt, Intelligence à 16 : bonus de 2, et Intelligence à 19 : bonus de 3.
33	**Forge**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	C'est l'aptitude des forgerons. Elle permet de réaliser des clous, des poignards, des boucles de ceinture…
34	**Funambulisme**	40%	48%	56%	64%	72%	C'est l'équilibriste sur son fil… Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
35	**Herboristerie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Identification des plantes et champignons. Confère un bonus de 2%/degré pour l'aptitude "Trouver les plantes". Au deg. 5 : bonus en "Traiter la fièvre" et "Alchimie".
36	**Géographie**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance théorique des régions, de leur position les unes par rapport aux autres, …
37	**Histoire**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance l'Histoire, celle avec le grand « H ».
38	**Lasso**	6/20	8/20	10/20	12/20	13/20	Permet d'attraper une vache au col, ou tout autre objet ou créature…
39	**Lecture et Ecriture**	Lettres majuscules	couramment, écriture un peu lente	très couramment	parfaitement	parfaitement et bon style écrit	Aptitude intellectuelle par excellence. Elle ne dépend pas de l'intelligence, mais de l'exercice de cet "art des lumières"…
40	**Médecine**	15/20 *pour 4 pts de vie*	15/20 *pour 6 pts de vie*	15/20 *pour 7 pts de vie*	16/20 *pour 8 pts de vie*	17/20 *pour 9 pts de vie*	*Requiert l'aptitude Soigner les Blessures au degré 5.* L'épreuve de médecine prend 15 minutes entières. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi-même. 1x /jour et par personne.
41	**Musique**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Aptitude de divertissement. Cette aptitude nécessite bien sûr un instrument, sauf pour les musiciens "siffleurs". N'oublions pas qu'elle adoucie les mœurs…
42	**Natation**	Constit. +7	Constit. +5	Constit. +3	Constit. +1	Constit.	Dès le degré I le sujet sait à peu près nager, il barbotte. Au degré II sa science de la natation est bonne. Les autres degrés concernent surtout l'endurance…
43	**Navigation**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance de la conduite d'un navire, de son fonctionnement. Permet d'étudier les courants marins, reconnaître les signes d'une terre proche, de récifs…

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
44	**Pilotage**	25%	30%	35%	40%	50%	Capacité à conduire un chariot, une locomotive, mais également un vélocypède, une motocyclette, …
45	**Pratique des Nœuds**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Connaissance des nœuds qui retiennent solidement, glissent lentement ou se défont dès la 1ère secousse. Test avec malus de 6 pour se libérer soi d'une entrave.
46	**Prêcher**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Cette aptitude permet de convertir des payens, mais également de faire valoir, avec force, une opinion contre une autre.
47	**Protocole**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance des comportements et des formules à employer. C'est l'aptitude essentielle à la cour.
48	**Réparer les Protections**	10%	20%	30%	37%	45%	Permet d'enlever 1d4 "barres témoin" sur tout type de protection (nécessite du matériel). Temps selon le type de protection… En cas d'échec : 10% d'abîmer davantage.
49	**Serrures**	19%	22%	25%	29%	33%	C'est en fait l'habilité de Crochetage. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
50	**Soigner les Blessures**	12/20 *pour 2 pts de vie*	12/20 *pour 3 pts de vie*	14/20 *pour 4 pts de vie*	14/20 *pour 5 pts de vie*	15/20 *pour 7 pts de vie*	L'épreuve de soin manuel prend 5 minutes entières. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi-même. 1x /jour et par personne.
51	**Théologie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance des textes religieux, des Dieux, de leurs sphères… Confère une estimation théorique des Points de vie d'un ange/dieu/…, de ses capacités spéciales…
52	**Torture**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	C'est l'aptitude qui permet d'obtenir des renseignements d'un individu récalcitrant… avec ou sans violence !
53	**Traiter la Fièvre**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve et redonne 1d6 + 1 pV perdus par la fièvre.



Spécial REDwest

11°) Duels et combats à distance

Dégainer

Dégainer un colt, un poignard, est une capacité particulière
C'est une case spécifique sur la feuiille de personnage N°1.

Le dégainer est réalisé comme suit :
Le joueur effectue un tirage de dé, dont la catégorie dépend du métier de son personnage. Puis il affecte au résultat un modificateur issu de ses valeurs cumulées d'Adresse et de Perception. Enfin il ajoute au résultat un éventuel bonus issu de l'aptitude « Dégainer ».

Adresse + Perc.	Bonus / Malus
Inf à 19	malus de 3 pts
19 à 23	malus de 1 pt
24 à 27	0
28 à 30	bonus de 1 pt
31 à 33	bonus de 2 pts
34 à 36	bonus de 3 pts
37 et +	bonus de 4 pts

Exemple :
Considérons deux adversaires : John « la mouise », cowboy, et Bill « mains moites », hors-la-loi.

En tant que cowboy, John « la mouise » utilise un D6 pour ses tests de dégainer.
Comme il possède une Adresse à 14 et une Perception à 16, il jouit d'un bonus de 1 point. Et comme il possède également l'aptitude « Dégainer » au degré 2, il peut ajouter encore 2 points à ses résultats.

De son côté, Bill « mains moites » utilise un D8 pour ses tests (c'est le dé utilisé par ce métier).
Son Adresse à 17 et sa perception à 15 lui assurent un bonus de 2 points et son aptitude de « Dégainer » qu'il possède au degré 4 lui permet d'ajouter encore 2 points !

Lors d'un duel au soleil John lance son D6 et obtient un résultat de 4. Il annonce donc au MdJ : « 7 » (4 + 1 + 2).
De son côté, Bill lance son D8 et obtient un résultat de 2. Il annonce alors : « 6 » (2+2+2).

C'est donc ici John qui a dégainé son arme le plus rapidement (« 7 » contre « 6 » pour Bill). Il peut alors ouvrir le feu en premier !



Spécial REDwest

12°) Tir, jet, lancer…



L'Ouest sauvage connaît un nombre assez important d'armes à distance. On distingue les armes de jet, comme le poignard, la hache de jet ou encore la lance, des armes de tir, comme le fusil, le pistolet, l'arc ou encore la fronde.
Mais ce qui préside à la gestion de ces deux « familles » d'arme, demeure l'utilisation de la Qualité majeure d'Adresse.
En effet, quelque soit l'arme utilisée, c'est TOUJOURS sous l'Adresse que s'effectuent les épreuves. On modifie simplement l'épreuve en fonction de quelques critères :
- la taille de la cible
- son éloignement
- son mouvement éventuel
- la position du tireur lui-même, ainsi que son stress éventuel…

Chaque type d'arme requiert l'utilisation d'une table des modificateurs (on en compte 8 différentes). Et c'est grâce à cette table que le Maître de Jeu informe le joueur des éventuels malus de tir ou de jet.

Exemple : Bill, cowboy de niveau 4 possède une Adresse à 14.
Il vient de dégainer son colt et veut faire feu sur un coyotte qui s'approche un peu trop de sa fidèle jument. Il l'annonce au MdJ.

Le MdJ calcule donc une épreuve comme suit :
1°) recours à la table des modificateurs pour le type particulier de revolver de Bill (ici Table D).
2°) estimation de la distance (ici le coyotte à 25 mètres lorsque bill décide de le descendre) et de la taille de la cible (ici petite pour un coyotte dont le corps est complètement visible)
3°) prise en compte du déplacement de la cible (ici le coyotte se déplace furtivement pour s'en prendre au cheval donc pas de modificateur)
Le Maître de Jeu annonce donc un malus issu de l'intersection de la ligne des distances et de la colonne des tailles de la Table D (distance Loin pour une cible Petite) : malus de 6 points sur le jet de dé !

→ Bill devra donc réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 6 points pour toucher le coyotte (soit un résultat sur le D20 qui devra être compris entre 1 et 8)

Dans cet exemple, Bill obtient un 11 sur son D20… C'est un échec.
Le coyotte effrayé par la détonation tente de fuir. En quelques bonds il est déjà à près de 30 mètres.
Bill souhaite tirer une nouvelle fois sur le Coyotte et l'annonce au MdJ.

Le MdJ calcule donc une nouvelle épreuve comme suit :
1°) recours à la même table des modificateurs (puisque Bill utilise toujours son colt)
2°) estimation de la distance (ici le coyotte à 30 mètres lorsque bill tire à nouveau) et de la taille de la cible (toujours petite évidemment)
3°) prise en compte du déplacement de la cible (le coyotte détalle en faisant des bonds rapides) pour un malus de 2 points supplémentaires.
Le Maître de Jeu annonce donc un nouveau malus issu de l'intersection de la ligne des distances et de la colonne des tailles de la Table D (distance Loin pour une cible Petite) auquel il ajoute les 2 points pour le déplacement ératique de l'animal : malus de 8 points sur le jet de dé !

→ Bill devra donc réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 8 points pour toucher le coyotte (soit un résultat sur le D20 qui devra être compris entre 1 et 6)

Tirs multiples.



Sans compétence particulière, un individu peut choisir de tirer plusieurs fois avec un revolver sur un même assaut.
Cela doit être annoncer au MdJ avant même de lancer les dés car il s'agit alors de *tirs précipités*.

Le premier tir est amputé de	**2 points**
Le deuxième tir de	**6 points**
Le troisième tir de	**9 points**

Catégories de Taille de cible.

Très petit : pièce d'argent, souris, crotale, poule, chat…
Petit : coyote, chèvre, enfant, …
Moyen : homme, ours brun, …
Grand : cheval, caribou, grizzli, …
Très grand : porte de grange, éléphant, locomotive…

Catégories d'Eloignement.

Très proche : 1~5 m (+2 Pts d'impact aux armes à feu dans cet éloignement !)
Proche : 6~10 m
Moyen : 11~20 m
Loin : 21~40 m
Très loin : 41~60 m
Grande dist. : 61~120 m

Table A – *Fus. de chasse, ptt colt / colt moy.*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+5	+3	+2	0	0
Proche	+7	+5	+3	+2	0
Moyen	+9	+7	+5	+3	+2
Loin	+11	+9	+7	+5	+4
Très loin	+13	+11	+9	+7	+6
Grande Distance	+15	+13	+11	+9	+8

Table B – *Poignard, Pierre, Lance, Fronde*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+4	+2	+1	0	0
Proche	+6	+4	+2	+1	0
Moyen	+8	+6	+4	+2	+1
Loin	+12	+10	+7	+6	+4
Très loin	+16	+14	+11	+10	+8
Grande Distance	+20	+18	+15	+14	+12

Table C - *colt moy. précis.*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+4	+2	+1	0	0
Proche	+6	+4	+2	+1	0
Moyen	+7	+5	+3	+2	+1
Loin	+9	+7	+5	+4	+3
Très loin	+12	+10	+8	+6	+5
Grande Distance	+16	+13	+10	+8	+7

Table D – *Colt puissant, fus. moy. précis*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+2	+1	0	0	0
Proche	+4	+2	+1	0	0
Moyen	+6	+4	+2	+1	0
Loin	+8	+6	+4	+2	+1
Très loin	+11	+9	+7	+5	+3
Grande Distance	+13	+11	+9	+7	+5

Table E *– Arc, colt puissant et précis*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+2	+1	0	0	0
Proche	+4	+2	+1	0	0
Moyen	+6	+4	+2	+1	0
Loin	+8	+6	+4	+2	+1
Très loin	+10	+8	+6	+4	+2
Grande Distance	+12	+10	+8	+6	+4

Table F *– Arc, colt puissant et précis*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+3	+1	0	0	0
Moyen	+5	+3	+1	0	0
Loin	+7	+5	+3	+1	0
Très loin	+9	+7	+5	+3	+1
Grande Distance	+11	+9	+7	+5	+3

Table G *- Fusil*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+2	+1	0	0	0
Moyen	+4	+2	+1	0	0
Loin	+6	+4	+2	+1	0
Très loin	+8	+6	+4	+2	+1
Grande Distance	+10	+8	+6	+4	+2

Table H *– Fusil précis*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+2	+1	0	0	0
Moyen	+3	+2	+1	0	0
Loin	+4	+3	+2	+1	0
Très loin	+6	+4	+3	+2	+1
Grande Distance	+8	+6	+4	+3	+2

Vitesse de déplacement de la cible.
Il faut encore noter que le tir sur cible mouvante doit être pénalisé, à l'appréciation du Maître de Jeu, et en considération de la vitesse de la cible.
D'ordinaire, les malus de tir sont de 1 point pour une cible se déplaçant à 4 ou 6 m/sec, de 2 points pour une cible se déplaçant à 7 ou 8 m/sec, de 3 points pour une cible se déplaçant à 9 ou 12 m/sec…
Des malus supplémentaires de tir peuvent être appliqués si la cible fait des zigzags, si elle est à contre jour…

Cible plus ou moins dissimulée.
Lorsqu'une cible est plus ou moins cachée par un obstacle, il convient de modifier en conséquence l'épreuve de tir.
Ainsi, si le marshal James Bignose veut tirer sur un hors-la-loi situé à une fenêtre, il ne tirera pas sur une cible « moyenne », mais bien sur une « petite », ce qui réduira probablement ses capacités à la toucher.

Le « Tir sous protection ».

Un personnage peut tenter de réaliser un tir ou un jet sous la protection d'un adversaire.
Bien évidemment, un tel tir n'est possible que contre des adversaires portant effectivement une protection matérielle « évitable » et pas pour éviter des protections « naturelles » (fourrure d'un ours, …).
Techniquement, le personnage doit ajouter à ses malus « normaux » (issus de la taille, de l'éloignement, du mouvement) des malus égaux à la valeur de la protection à éviter.

Exemple : Ulrich, le même guerrier que dans l'exemple ci-dessus, souhaite désormais toucher le gobelin sous sa protection. Il reçoit donc un malus de 5 points (mêmes circonstances = même malus), auquel il doit ajouter encore 3 nouveaux points (qui correspondent aux trois points de protection de la veste de cuir que porte le gobelin). Il doit donc désormais réussir une épreuve avec malus de 8 (soit un succès sur un D20 compris entre 1 et 5).

Le Viser.
Si un tireur prend le temps de « viser » tranquillement sa cible, il peut obtenir un bonus de tir de 1 point sur l'épreuve. Il lui faut viser sa cible durant au moins 1 assaut supplémentaire.



Cadence de tir et de jet.

- Arc : 1 tir tous les 2 assauts
- Fronde : 1 tir tous les 2 assauts
- Fusil à un coup : 1 tir tous les 5 à 10 assauts (1D4+6 assauts)
- Fusil à répétition (winchester, …) : 1 tir par assaut
- Revolver : 1 à 3 tirs par assaut (voir le paragraphe *tirs multiples*)

NB : pour tous, cadence de tir à considérer « si les projectiles sont facilement accessibles »

- Autres armes : 1 tir tous les 2 assauts.

Spécial REDwest

Localisation d'impacts… *(règle optionnelle)*

REDwest permet de localiser les tirs et les coups avec un D12.
Lorsque le tireur touche effectivement son adversaire, il lance alors un D12 en même temps que son ou ses dés de dégâts.
Il lit ensuite le résultat du D12 qui lui indique, en consultant la silhouette ci-contre, dans quelle partie du corps son adversaire est touché.

Table des Effets particuliers.

D12	Localisation	Conséquences
1	*Pied droit*	Dégâts divisés par deux. Difficulté à marcher, courrir, sauter, …
2	*Jambe droite*	Dégâts normaux. Gène à la marche, course, saut…
3	*Pied gauche*	Dégâts divisés par deux. Difficulté à marcher, courrir, sauter, …
4	*Jambe gauche*	Dégâts normaux. Gène à la marche, course, saut…
5	*Avant bras droit*	Dégâts diminués de 1D4 points. Si le personnage est droitier il ne peut plus tirer de cette main !
6	*Bras droit*	Dégâts normaux. Si le personnage est droitier il reçoit un malus de tir de 2 points.
7	*Avant bras gauche*	Dégâts diminués de 1D4 points. Si le personnage est gaucher il ne peut plus tirer de cette main !
8	*Bras gauche*	Dégâts normaux. Si le personnage est gaucher il reçoit un malus de tir de 2 points.
9, 10 et 11	*Tronc*	Dégâts augmentés de 1D4. 20% de risque de perforer un organe : complications ultérieures
12	*Tête*	Cf. la table des effets particuliers à la tête.

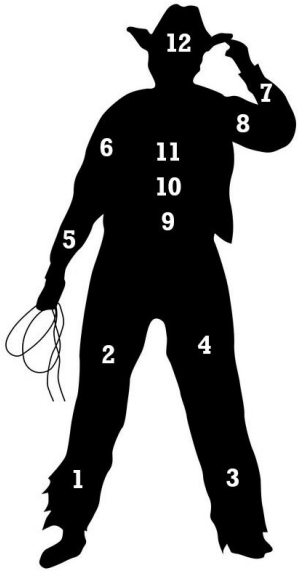


Table des Effets particuliers à la tête.

D12	Effet	Conséquences
1 à 5	*Touché*	Dégâts normaux. La balle effleure la tête. Le personnage ressent un violent mal de crâne. Il est pénalisé de 2 points sur toutes ses actions durant 1D6 assauts.
6 et 7	*Sonné*	Dégâts normaux. La balle touche violemment la tête. Le personnage est pénalisé de 4 points sur toutes ses actions durant 1D6+2 assauts.
8 et 9	*Etourdi*	Dégâts augmentés de 25%. Le personnage est pénalisé de 8 points sur toutes ses actions durant 1D6+6 assauts.
10 et 11	*Assomé*	Dégâts augmentés de 50%. Le personnage est assomé pour 2D6+5 assauts
12	*Coma*	Dégâts doublés. Le personnage tombe dans le coma pour 1D6 heures.

Dégâts spéciaux des armes à feu… *(règle optionnelle)*

Spécial REDwest

Les armes à feu et les arcs, s'ils sont magnés par un indien ou un archer professionnel, jouissent d'effets particuliers tels que décrits dans cette section.

NB : lorsqu'un tir doit être réalisé sur une valeur d'adresse affectée d'un malus au moins égal à la moitié de la note de base, alors on N'affecte AUCUN bonus, quelque soit le résultat du D20 !

Pour un résultat à l'épreuve de tir de :

Résultat du tir	Effet
1	Dégâts doublés + lancé d'un D20 (sur 19 ou 20 : on lance un D6 : 1 à 5 l'adversaire perd connaissance pour autant d'assauts - pour 6 il est tué sur le coup)
2	Dégâts doublés
Egal ou inférieur à 50% de la valeur testée	Bonus de 30%
Avec au moins 3 points de moins que la valeur testée	Bonus de 2 points

Dégâts spéciaux des armes à feu à bout portant

Spécial REDwest

Un tir d'arme à feu opéré dans la catégorie « Très Proche » (de 1 à 5 mètres), dans les tables de visée, provoque des blessures augmentées de 2 points !

Effet d'une blessure par arme de tir ou de jet

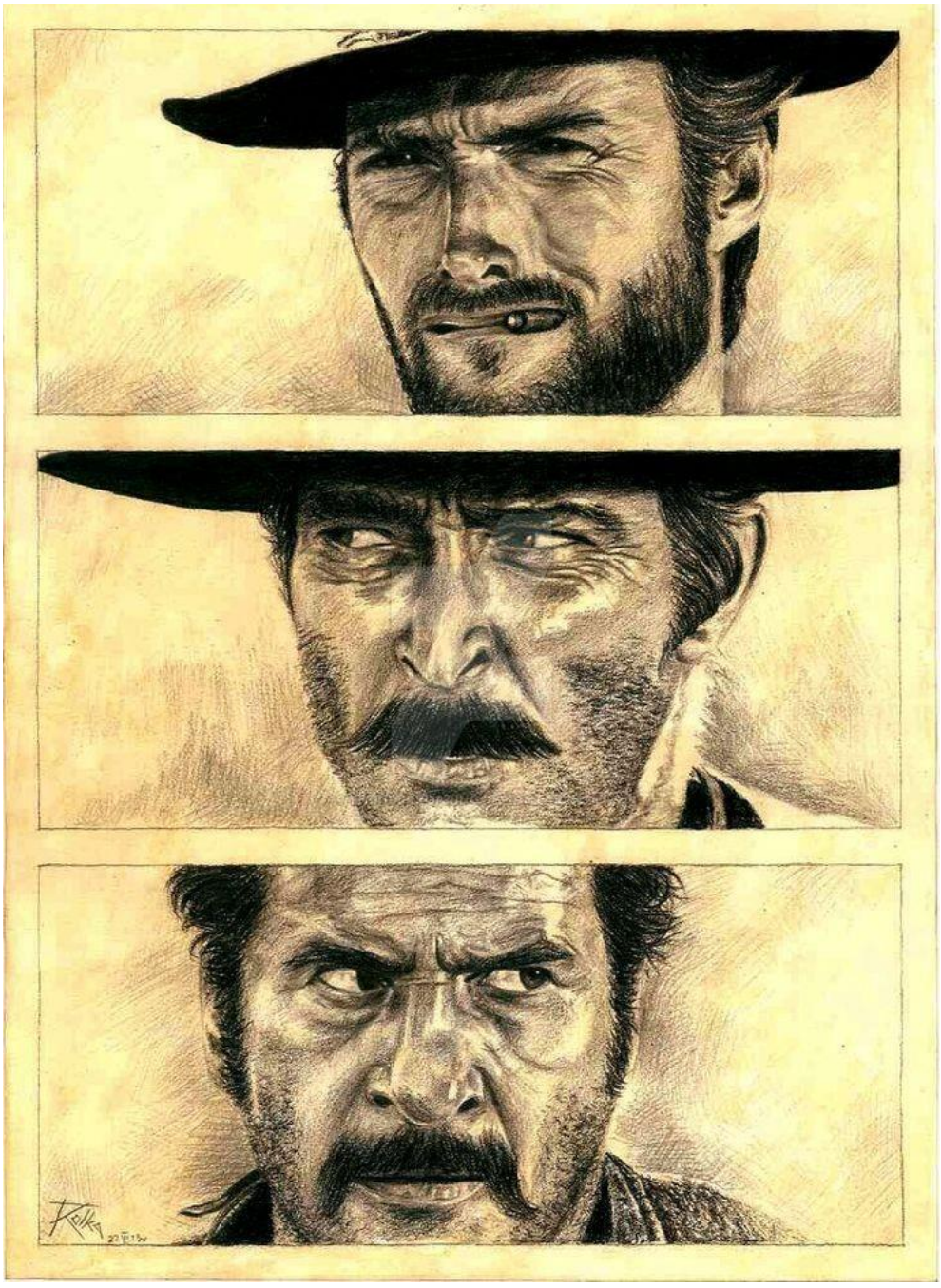
Spécial REDwest

En plus des dégâts subits, le personnage qui vient d'être touché par une arme de tir ou de jet se voit infliger sur l'assaut suivant un malus d'Adresse de 1 point.
Ce malus est porté à 2 points s'il a été blessé d'un coup indiquant « dégâts doublés » ou par un tir à bout portant !


XR

II - REDwest…
dans l'histoire de l'Ouest.

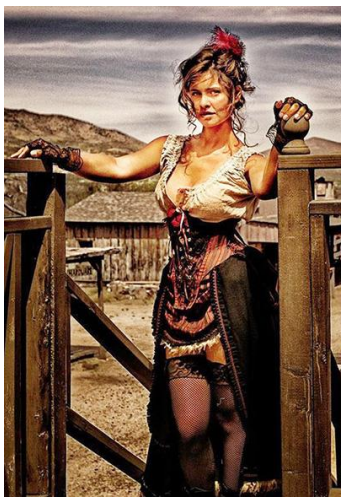
1858 à 1895… c'est la période privilégiée par les campagnes de REDwest.
Les aventures de REDwest trouvent leur place dans la période qui s'étend entre la guerre de Sécession et la toute fin du XIX^{ème} siècle.
C'est un monde encore sauvage, qui correspond parfaitement aux images d'Epinal du western populaire.



Les figures particulières de l'Ouest.

L'as de la gachette
Il est le plus souvent solitaire. Il parcourt les régions avec un but en tête : se mesurer à un adversaire plus rapide que lui.7
Pour vivre, il loue parfois ses services de tireur. Il est généralement spécialiste du *six coups* !

Le chasseur de prime
C'est un limier. Il rode souvent autour du panneau d'affichage du shériff pour y repérer un avis de recherche qui lui permettra de se mettre dans la poche une prime juteuse.
C'est un type rusé, peu sympathique, souvent solitaire.

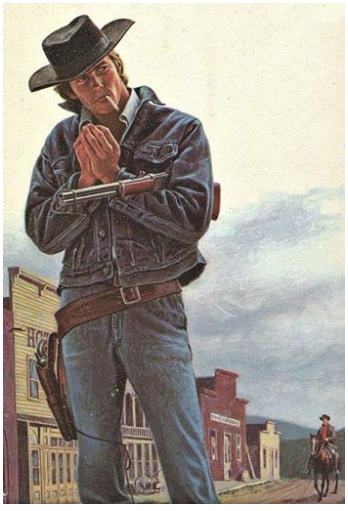


La danseuse de saloon
C'est la traditionnelle « miss Daisy ». Elle est jolie, souvent pas farouche… et parfois doté d'un solide caractère qui lui permet de garder à bonne distance les cowboys un peu trop « entreprenants ».

L'éleveur de bétail
Riche, ou moins, en fonction de ses succès dans les affaires et de son ancienneté dans celles-ci, c'est un propriétaire de troupeau. Il ne connaît qu'une chose : la loi du profit. Et pour faire des profits, il faut que « passe le bétail », coût que coûte !
Il recrute souvent des hommes pour travailler à la garde ou au convoyage de ses bêtes.

Le joueur professionnel
Généralement élégant, charismatique, le joueur professionnel parcourt l'Etat pour y trouver de nouvelles tables de poker. C'est avant tout un excellent joueur, qui possède un sang-froid exemplaire.
Certes il sait tricher, mais il n'en a le plus souvent pas besoin.

Le Juge itinérant
Vêtu d'un costume noir, portant cigare à la bouche et code pénal dans sa saccoche, le juge itinérant est affecté à un territoire qui peut comprendre une vingtaine de petites villes.
Il rend la justice, souvent assez rapidement.



Le « kid »
Un jeune homme au sang bouillonnant qui n'a pas envie de devenir garçon de ferme comme son père… Il a taté du colt tout jeune, et depuis il se rêve en *gachette renomée*.
Pour échapper à ses origines de misère, il est prêt à tout et multiplie les expédients.

Le marchand ambulant
Aux rênes de son chariot rempli de milles objets utiles ou superflus, le marchand ambulant parcourt les routes pour « apporter la civilisation aux quatre coins de l'Etat ».
C'est un habile commerçant dont la vie peut être très dangereuse car, s'il sait se servir d'une arme, il se retrouve bien souvent seul sur la route.

Le pianiste de saloon
C'est un type silencieux, avec un sourire en coin figé sur sa bouche. Il enchaîne les morceux populaires sur un piano qui aurait bien besoin d'être un peu accordé.
Il est témoin de beaucoup de choses dans le saloon, car il fait partie du décor et tout le monde a tendance à simplement l'oublier.

Le prédicateur
La bible à la main, la crois au revers de la veste, le prédicateur est un pasteur itinérant. Il va dans les fermes isolées, les petits villages, pour y apporter la parole de dieu. C'est souvent un puritain bon taint qui dégaine facilement son mépris pour toutes ces âmes égarées qu'il croise. Dans le message du Christ, il n'a pas très bien retenu la notion de pardon…

Le propriétaire terrien
C'est un homme riche, qui possède souvent plus de terres agricoles que tous les fermiers de la région réunis. Hier encore il avait des esclaves, mais depuis que ces « maudits Feds » ont aboli, il doit donner un salaire aux familles de noirs demeurés sur ses terres pour travailler.
Il déteste ces « crétins de Washingtown ».

Le vendeur d'elixirs miraculeux
Tout comme le marchand ambulant, le « docteur » qui vend ses elixirs est un escroc qui ne recule devant aucun mensonge pour écouler sa marchandise.
Il voyage souvent avec un ou deux comparses qui témoignent à qui veut les entendre du miraculeux des produits du Doc !




REDwest

III. Culture, Société et technologies

Si la plupart des aventuriers sont issus de la communauté blanche, protestante ou catholique, un bon nombre provient également des groupes mexicains (c'est surtout vrai dans les Etats du sud-centre et sud-ouest) et, après 1865, des groupes noirs récemment affranchis.

Les grandes villes sont rares et ce sont surtout des villages qui offrent le cadre essentiel des aventures de REDwest.

*

1°) Les technologies de l'époque

Chemin de fer – Les machines à vapeur sillonent l'Ouest dans un panache de fumée.
Le premier chemin de fer transcontinental est construit aux États-Unis entre Sacramento (Californie) à l'ouest et Omaha (Nebraska) à l'est, de 1863 à 1869, par deux compagnies de chemin de fer — l'Union Pacific et la Central Pacific1 — qui travaillent chacune à partir d'une extrémité. Sa construction s'est officiellement terminée le 10 mai 1869 par la jonction des deux compagnies à Promontory Summit (Utah). Les trois mille kilomètres de voies ferrées permettent de relier le réseau ferré de la côte atlantique du pays à celui de la côte pacifique. Il révolutionne la situation économique et démographique de la puissance américaine.
Autorisé par le Pacific Railroad Acts de 1862 et fortement soutenu par le gouvernement fédéral des États-Unis, le projet existe depuis plusieurs années lorsque Abraham Lincoln lui donne une impulsion majeure. La construction de la ligne est une œuvre de longue haleine, qui demande un effort humain considérable pour franchir les montagnes dont les Rocheuses, les canyons et les Grandes Plaines.

Elevage – Alternative à la chasse, l'élevage est pratiqué aussi bien par les colons (blancs, mexicains, noirs) que par les indiens autochtones.
L'une des différences essentielles concerne le type d'élevage.
Chez les amérindiens, ce sont les essentiellement les chèvres qui sont l'objet d'élevage et, assez rarement pourtant, les bovins pour les tribus surtout sédentaires.
Chez les colons, l'élevage concerne aussi bien les volailles, les moutons et les chèvres que les bovins.
Ce sont souvent d'assez grands élevages qui ont plus une orientation « commerciale » que « vivrière ».

Dressage – Dans l'Ouest on dresse essentiellement les chevaux et les chiens (parfois des loups, des chacals, des ours, exceptionnellement des aigles).
Un bon dresseur de chevaux peut prétendre à un salaire de 15 $ par semaine… Et jusqu'à 50 $ par semaine pour des experts.

Agriculture – Si on cultive de tout, parmi les peuples « non autochtones » de l'Ouest, il faut noter que les cultures suivantes sont les plus fréquentes : pomme de terre, fèves et autre légumineux, maïs, avoine, blé.
Pour labourer les champs, on utilise des charrues tractées par une mule, un âne, un bœuf ou un cheval.

Forge – Dans les villages et petites villes de l'Ouest, la forge est presque toujours celle du Maréchal-Ferrand. Spécialisé dans les fers pour les chevaux, les mules, il est également capable de réparer ou de créer un matériel agricole simple (pioche, pelle, soc de charrue, clous…).
Sa forge lui permet de travailler le cuivre, le bronze, le fer… Parfois la fonte avec les plus grosses forges.

Les matériels en acier sont assez rares, même en 1870. Ils viennent des villes plus industrialisées de l'Est.
Si l'acier est alors connu depuis l'antiquité, c'est au début du XVIII^{ème} siècle que l'approche devient plus scientifique. Et la révolution industrielle apparait grâce à la mise au point de nouvelles méthodes de fabrication et conversion de la fonte en acier. En 1856, le procédé Bessemer est capable d'élaborer directement l'acier à partir de la fonte. Son amélioration par Thomas et Gilchrist permet sa généralisation. Ces découvertes mènent à la fabrication en masse d'un acier de qualité (pour l'époque).

2°) Revenu moyen en 1870

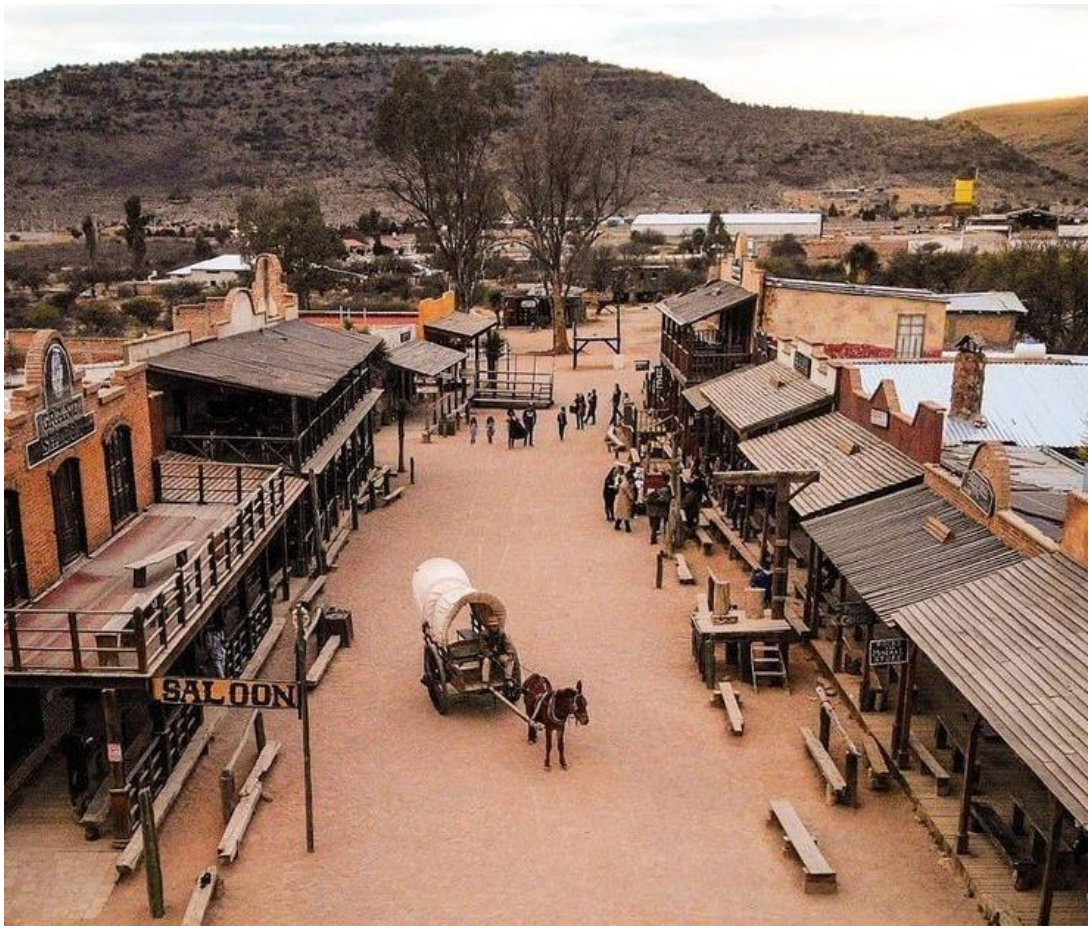
Pour les blancs des Etats Unis, le revenu annuel moyen d'un employé non agricole est de :

- en 1850 :	350 $	soit 29,17 $ par mois	(environ 95 cents par jour)
- en 1870 :	**375 $**	**soit 31,25 $ par mois**	**(environ 1,00 $ par jour)**
- en 1890 :	519 $	soit 43,25 $ par mois	(environ 1,44 $ par jour)

Le revenu d'un employé agricole est généralement très inférieur (autour de 40 cts par jour en 1870, mais comprend souvent l'usufruit d'une « chambre » et des repas).
Les cowboys sont classés dans les employés agricoles.

Notons que, la plupart du temps les blancs sont souvent mieux payés que les membres d'une autre ethnie (de l'ordre de 20 à 50%).

Une once d'or (30 gr) 1870 : 18 $
(soit 1 kg d'or = 600 $)



Les prix dans REDwest



Tous les prix indiqués dans ce chapitre sont indicatifs. Ils correspondent en gros aux prix partiqués :
- autour de l'année 1870
- dans une ville moyenne (1.200 habitants)
- située dans une région du cœur de l'Ouest
- hors période de difficultés majeures.

Il appartient évidemment au Maître de Jeu de les modifier, à la hausse ou à la baisse, en fonction de la situation de son aventure.

Nourriture et div. cons.	prix			Véhicules	prix	
Abricots secs	15 cts	*Livre (0,45 kg)*		Voiture (attelage de 2)	60 $	Pièce
Avoine	2 $	*Boisseau (35 l)*		Petit chariot	75 $	Pièce
Beurre	15 cts	*Livre (0,45 kg)*		Camion	85 $	Pièce
Blé	1,02 $	*Boisseau (35 l)*		Dilligence	180 $	Pièce
Bœuf viande	8 $	*Barrel (159 l)*				
Café	12 cts	*Livre (0,45 kg)*		Canoë	15 $	Pièce
Farine	3 $	*Barrel (159 l)*		Barque	25 $	Pièce
Farine	4 cts	*Livre (0,45 kg)*				
Figues séchées	20 cts	*Livre (0,45 kg)*		Animaux	prix	
Fromage	5 cts	*Livre (0,45 kg)*		Génisse	18,75 $	Pièce
Lard	6 cts	*Livre (0,45 kg)*		Vache	26 $	Pièce
Maïs	40 cts	*Boisseau (35 l)*		Taureau	90 $	Pièce
Mélasse	15 cts	*Gallon (3,8 l)*		Bouvillon de 3 ans	62 $	Pièce
Oranges	50 cts	*Douzaine*		Bouvillon de 2 ans	22,50 $	Pièce
Pêches fraiches	10 cts	*Les 3*		Bête de l'année	12,50 $	Pièce
Pêches séchées	12 cts	*Livre (0,45 kg)*		Veau	2,50 $	Pièce
Pommes fraiches	2	*Les 2*				
Pommes séchées	10 cts	*Livre (0,45 kg)*		Cheval (de travail) (moy.)	150 $	
Porc viande	9 $	*Barrel (159 l)*		Cheval (de selle) (moy.)	170 $	
Riz	5 cts	*Livre (0,45 kg)*		Cheval (de selle) (bon)	200 $	
Sucre	10 cts	*Livre (0,45 kg)*				
Tabac	5 cts	*100 pipes /cig.*		Ane	70 $	
Papier à rouler	10 cts	*100 feuilles*		Mûle	90 $	
Pipe	25 cts	*En bois*				



Calibre	prix			Calibres ou div.	prix	
32	1,00 $	*Cartouche / x20*		50-25	2,40 $	*Cartouche / x25*
36	1,35 $	*Cartouche / x25*		52	35 cts	*Balles / x30*
38	1,20 $	*Cartouche / x25*		56-56 *« Spencer »*	1,10 $	*Cartouche / x25*
41 *(Deringer)*	2,80 $	*Cartouche / x20*		58	40 cts	*Balles / x30*
44	1,00 $	*Cartouche / x40*		710	30 cts	*Balles / x30*
44 *Henry / 44-60*	1,00 $	*Cartouche / x40*		16	1,60 $	*Cartouche / x20*
44-40	1,15 $	*Cartouche / x25*				
45	2,30 $	*Cartouche / x25*		Poudre	1,00 $	*100 usages*
45-60	2,50 $	*Cartouche / x25*		Amorce	0,80 $	*100 usages*
50	2,15 $	*Balles / x20*		Cire	0,15 $	*100 usages*

REDwest



Services	prix			Saloon	prix	
Barbier (égalt coiffeur)	20 cts			Bière	4 cts	*33 cl*
Manucure	15 cts	*Rare*		Whisky	8 cts / 1 $	*Verre / bout.*
Massage	50 cts			Café	1 cts	
Bain	30 cts			Vin	30 cts / 3 $	*Verre / bout.*
Dentiste	50 cts			Saucisse	10 cts	*Porc + haric.*
Médecin	1 $			Ragoût	25 cts	*Bœuf +haricots*
Chirurgien	3 $			Steack (bœuf)	50 cts	*Avec légumes*
Télégramme	5 cts	*Le mot*				
				Chambre	60 cts	*Modeste*
Cordonnier	12 cts	*Répa. vêtement*		Chambre	1 $	*Confortable*
Cordonnier	50 cts	*Répa. bottes*		Chambre	2 $	*Luxueuse*
Cordonnier	5 $	*Répa. selle*		Ecurie (pour le cheval)	20 cts	*Avec fourrage*
Réparteur d'arme	2 $	*Révol. peu abimé*		Baquet d'eau chaude	50 cts	*En chambre*
Réparteur d'arme	5 $	*Révolver abimé*		Cirage des bottes	5 cts	
Réparteur d'arme	3 $	*Fusil peu abimé*				
Réparteur d'arme	10 $	*Fusil abimé*		Prostituée (tarifs horaire)	*var.*	*50 cts à 3 $ et +*



Vetements	prix			Vetements	prix	
Chapeau de ville	30 cts			Poncho	50 cts	
Chapeau de cowboy	50 cts			Gilet de soie	2 $	
Sombrero	25 cts			Gilet de coton	25 cts	
Foulard	5 cts			Pantalon	80 cts	
Foulard en soe	32 cts			Denim (Jean)	1,5 $	
Manteau fourrure	5 $			Chemise solide	90 cts	
Manteau chaud	2,25 $			Chemise simple	50 cts	
Manteau « cache poussière »	1 $			Bottes	5 $	
Veste de ville	1,20 $			Chaussures	1 $	
Veste chaude	1 $			Sous-vêtements	1,25 $	*De couleurs*
Tricot de laine	40 cts			Sous-vêtements	1 $	*Blancs*
Chale (laine)	70 cts	*Femme*		Chaussettes	1 $	*Les 6 paires*
Robe (élégante)	2 $			Bas (coton)	20 cts	*femme - 1 paire*
Robe (simple)	40 cts			Bas (soie)	1,10 $	*femme - 1 paire*
Ceinture de cuir	60 cts			Gants	90 cts	*Cuir*



General store	prix			General store	prix	
Lanterne	1,80 $	*Piece*		Corde	2 $	*20 mètres*
Bougie	12 cts	*Les 3*		Cordelette	18 cts	*100 mètres*
Torche	40 cts	*Piece*		Ficelle	12 cts	*200 mètres*
Allumette	8 cts	*Les 50 avec grat.*		Fil (bobine)	15 cts	*500 mètres*
Briquet	70 cts	*Piece*		Aiguille	35 cts	*Les 3*
Huile pour lanterne	1 $	*Gallon (3,8 l)*		Fil de fer barbelé	12 $	*100 mètres*
Charbon	80 $	*Pour une année*				
Essence	40 cts	*Gallon (3,8 l)*		Canne à pêche	40 cts	*Pièce*
				Hameçon	50 cts	*Les 5*
Etriers	3 $	*La paire (change)*		Fil de pêche	3 cts	*100 mètres*
Bride	8 $	*Pièce*		Epuisette	35 cts	*Piece*
Selle	30 $	*Pièce (10 kg)*				
Selle de cowboy	60 $	*Pièce (18 kg)*		Longue vue	5 $	*Portée x5*
Tapis de selle	2 $	*Pièce*		Jumelles	14 $	*Portée x10*
Harnais	50 $	*Pièce*		Boussole	5 $	*Pièce*
Joug (pour bœufs)	150 $	*Pour 2 boeufs*		Montre (à gousset)	8 $	*Pièce*
Fouet	90 cts	*Pièce*				
Pelle	1,20 $	*Pièce*		Papier (A4)	1 $	*Les 10 feuilles*
Pioche	1 $	*Pièce*		Crayon gras	15 cts	*Les 3*
Marteau	70 cts	*Pièce*		Craie	9 cts	*Les 10*
Scie	90 cts	*Pièce*				
Tenailles	70 cts	*Pièce*		Tissus superbe	20 $	*8 m²*
Ciseaux	50 cts	*Pièce*		Tissus fin	8 $	*8 m²*
Rabot	1,10 $	*Pièce*		Tissus commun	3 $	*8 m²*
Hache de bucheron	2,20 $	*Pièce*				
Clous	80 cts	*Les 100*		Tente	6 $	*3 personnes*
Planches (25x180x1,8)	1,80 $	*Les 5 en pin*				
Poutre (3 m de long)	3 $	*Pièce en chêne*		Sac à dos	4 $	*En cuir*
Tuiles de bois	1,80 $	*Les 20*		Besace	1,20 $	*En cuir*
				Sac en toile	40 cts	*Sac à patates*
Parfum	1,25 $	*10 cl*				
Miroir	2 $	*10x20 cm*		Outre	4 $	*12 litres*
Rasoir à main	70 cts	*Pièce*		Outre	1,80 $	*4 litres*
Blaireau	10 cts	*Pièce*		Gourde	2 $	*1 litre*
Savon	25 cts	*Les 3*				
Peigne	5 cts	*Pièce*		Couverture	80 cts	*Pièce*
Brosse à vêtements	12 cts	*Pièce*		Polochon	72 cts	*Pièce*



Foncier	prix			Foncier	prix	
Terres	5 $	*L'acre (~4.046 m²)*		Frais (de dossier propriété)	14 $	
Maison (4 chambres)	2.200 $	*Pierre env. 75 m²*				
Maison (2 chambres)	850 $	*Pierre env. 40 m²*		Charrue (+équipt. Complt)	325 $	*Tout pour la terre*
Maison (4 chambres)	700 $	*Bois environ 75 m²*				
Maison (2 chambres)	300 $	*Bois environ 40 m²*		Etable	80 $	*Pour 12 bêtes*
Cabane (1 pièce) (bois)	25 $	*9 m² - ter. battue*		Ecurie	45 $	*Pour 4 chevaux*
				Poulailler	14 $	*Pour 30 poules*
Puits	90 $	*20 m de prof.*				
Pompe	45 $	*A main*		Abreuvoir	6 $	
Eolienne	125 $	*15 m de haut*				

Mobilier	prix			Mobilier	prix	
Lit	5 $	*140x190*		Cuisinière en fonte	16 $	*Pièce*
Matelas en laine	4 $	*140x190*		Etagères	2,30 $	*Pièce*
Bureau	3 $	*Pièce*		Armoire	5,50 $	*Pièce*
Commode	4,50 $	*Pièce*		Chandelier (fer) (grand)	6 $	*Pièce*
Chaise	1,25 $	*Pièce*		Chandelier (fer) (petit)	1,50 $	*Pièce*
Table (6 pers.)	3,20 $	*Pièce*		Miroir (40x70)	20 $	*Pièce*

Peaux	prix			Produits divers	prix	
Peau de castor	50 cts	*Pièce*		Charbon de bois	8 cts	*10 litres*
Peau de loup	80 cts	*Pièce*		Graisse de castor	5 cts	*1 litre*
Peau de vache	1,60 $	*Pièce*		Graisse de bœuf	2 cts	*1 litre*
Peau de renard	60 cts	*Pièce*		Fumier	15 cts	*50 litres*
Peau de bison	2 $	*Pièce*		Minerai de fer	20 cts	*10 kg*
Peau de puma	1,40 $	*Pièce*		Minerai de cuivre	15 cts	*10 kg*
Peau de vison	70 $	*Pièce*		Minerai d'étain	14 cts	*10 kg*

Les prix des peaux sont indiqués pour des cuirs tanés ou préparées. Pour une peau « brute » il faut diviser le prix indiqué par 5.

Matériel médical	prix			Matériel médical	prix	
Alcool (75°)	4 $	*1 litre*		Scalpel	2,50 $	*Pièce*
Bandages	6 $	*5 x 4 mètres*		Pinces chirurgicales	4,20 $	*Pièce*
Compresses	1,80 $	*Les 10*		Aiguille	80 cts	*Les 5*
Opium (injectable)	12 $	*5 doses*		Fil chirurgicale	2,20 $	*Les 20 mètres*

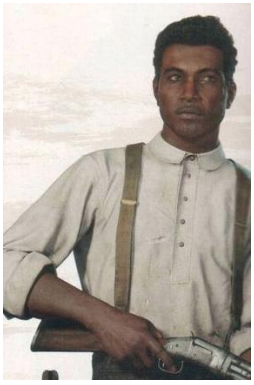


4°) Une âme de pionnier… ou de colons !

a) Les groupes ethniques.

Voici les cinq principaux groupes ethniques présents en Amérique du Nord, dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle. Ils sont présentés par ordre décroissant d'importance numérique.

1 – Les blancs protestants. Ils forment en général l'ethnie dominante. Composée e.n grande partie d'anglais, d'irlandais, d'écossais, d'allemand, de danois.
2 – Les blancs catholiques. Ils sont d'origine italienne, française, parfois espagnole.
3 – Les indiens. Ils sont divisés en un grand nombre de sous groupes ethniques et peines à s'unir pour lutter.
4 – Les mexicano-américains. Ce sont les citoyens d'origine mexicaine qui ont choisi de vivre dans l'Union. Ce sont le plus souvent des catholiques.
5 – Les noirs. Ils sont surtout nombreux avant la guerre civile dans les états du sud et de l'est.
6 – Les métis. Ils sont disparates. Il y a les métissages entre blancs et noirs (ce sont souvent des héritages de l'esclavage dans les grandes plantations du sud), entre blancs et mexicains et entre blancs et indiens. En général, ces métissages sont mal vus par les populations, des deux origines.
Ce groupe ethnique est bien sûr le moins homogène de tous.
7 – Les asiatiques. Ils sont peu nombreux, et surtout concentrés sur la côte Ouest du pays, mais la construction du chemin de fer a conduit certains d'entre-eux à aller vers le centre de l'Union.



b) Rapports entre les groupes

Il s'agit ici du rapport « moyen » entre deux individus d'un groupe donné. Bien sûr, les circonstances, l'histoire particulière d'un individu, le caractère du sujet, influenceront considérablement ce rapport.

	Blancs prot.	*Blancs cathol.*	*Indiens*	*Mexicanos*	*Noirs*	*Asiatiques*
Blancs prot.	préf	ind	hai	mef	hai	mép
Blancs cathol.	ind	préf	hai	mef	mép	mép
Indiens	mef	mef	préf	mef	ind	ind
Mexicanos	mef	ind	hai	préf	mef	mép
Noirs	mef	mef	ind	mef	préf	ind
Asiatiques	mép	mép	mef	mép	mef	préf

préf. : préférence ind. : indifférence mép. : mépris mef. : méfiance hai. : haine

c) Mœurs

Il peut être assez complexe de se plonger dans les mœurs de l'Ouest au XIX^{ème}…
L'adultère est comdamné… mais la prostitution et la fréquentation des bordels est commune.
Le meurtre est comdamné… mais les duels et la légitime défense sont monnaie courante.
Le vol est comdamné… sauf s'il s'exerce à l'encontre d'une communauté non blanche.

d) Influence de l'église protestante

Elle est très importante dans la communauté des blancs protestants. C'est une église plutôt puritaine qui parle d'un Dieu de courroux, plus que d'un Dieu d'amour.
Les Pasteurs sont des éléments très importants de la communauté. Ils sont respectés et leurs conseils sont recherchés au sein de leur congrégation.



e) Les prévaricateurs (*terme péjoratif*)

Ce sont des pasteurs sans paroisse qui parcourent une région pour y répendre SA vision de la bible, qui est souvent assez éloignée de l'esprit du texte. On les rencontre plutôt dans les régions sauvages, loin des paroisses organisées.

f) Rapport homme/femme

Notons d'abord que dans le Farwest il y a généralement une grande disproportion dans le rapport numérique Hommes/Femmes. Et plus l'Etat est à l'Ouest (hors Californie), plus cette disproportion est importante,

pouvant atteindre, dans les régions minières jusqu'à 92% d'hommes pour seulement… 8% de femmes.

Dans un couple, l'autorité est détenue par l'homme… mais plus les conditions de vie sont difficiles et plus l'équilibre est important dans le « rapport de force ».

g) Les ligues de vertu

Lorsque les femmes s'inquiètent de la violence qui sévit dans les rues des petites villes, des ravages de l'alcool sur leur prochain, des méfaits du jeu… elles se constituent en « ligue de vertu ».
Ces ligues agissent en général sur une ville en particulier, mais il n'est pas rare qu'elles puissent avoir des relations avec une ligue de vertu d'une ville voisine.
Leurs actions sont de l'ordre de la manifestation bruyante. Les femmes de la ligue de vertu se rassemble devant un « lieu de débauche » (saloon, bordel, …) pour y manifester leur indignation. Elles apostrophent quiconque se rend dans le lieu ou en sort, s'adressant à lui pour l'humilier.
Ces actions sont souvent efficaces et dissuade un bon nombre d'habitués de se rendre dans leur lieu de prédilection.



h) Le cheval comme animal « sacré » !

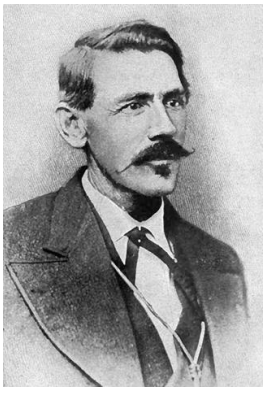
Dans un monde où le cheval est la condition pratiquement *sine qua non* du déplacement, le vol de chevaux est considéré non comme un délit, mais bien comme un crime… Et même l'un des plus graves.
Ainsi, de nombreux comités de vigilance, généralement dirigés par les hommes les plus riches du comté, se créent au XIX^{ème} siècle pour capturer et pendre les voleurs de chevaux.

i) Les compagnies de chemin de fer

A partir de la seconde moitié des années 1860, les compagnies de chemin de fer grandissent en puissance. Elles sont capables de payer une petite fortune pour l'élimination d'un « problème » dans leur développement.
Durant la grande période d'extermination des bisons, elles contribuèrent à organiser les massacres.
Notons encore que les rivalités économiques qui les opposent parfois conduisent à commanditer des opérations très illicites contre une concurrente…

j) Les grands éleveurs

Dans un monde en constante expension, la nourriture se présente comme une question essentielle. Il faut assurer la subsistance de ville dont la population peut doubler en moins de 10 années…
Certains hommes l'ont bien compris, et les premiers élevages massifs de bétails arrivent bientôt, certains troupeaux pouvant atteindre plusieurs milliers de têtes.



Le premier « grand seigneur du bétail » fut incontestablement John Chisum, qui se lança dans l'élevage au Nouveau-Mexique en 1854. Fournisseur de l'armée fédérale durant la guerre civile, sa fortune augmenta rapidement. Ses troupeaux, élevés au Nouveau-Mexique, étaient conduit vers Denver (Colorado), puis acheminés vers les grands centres urbains de l'Est.
Au plus important de son activité, ses troupeaux rassemblèrent jusqu'à 100.000 têtes de bétail et pâturaient entre le Nouveau-Mexique et l'Ouest du Texas. La stratégie d'extension de Chisum fut identique à celles que suivront la plupart des grands seigneurs du bétail : elle s'appuie tout à la fois sur le soutien de banquiers, ou d'importants investisseurs qui peuvent financer le développement de l'élevage extensif à grande échelle, et, surtout, sur le détournement éhonté des distributions de terres publiques par le gouvernement fédéral.
Décédé en 1884, à l'âge de 60 ans, J Chisum laisse à ses frères une fortune de 500 000 dollars.

5°) Comment parler durant une soirée de REDwest ?

Aide de jeu

Les échanges entre joueurs et Maître de Jeu se font comme à l'ordinaire par le biais de phrases de tous les jours. Mais **entre les personnages, ou lorsque les personnages s'adressent directement à un PNJ** (Personnage Non Joueur)**, alors il est vivement conseillé de parler dans un style assez caricaturalement farwest. Les mots sont souvent assez courts, les phrases simples et on y introduira un bon nombre de jurons.**

1 - Banissez pour les dialogues les mots de plus de deux syllabes !
Les phrases deviendront plus simplistes. Vos joueurs auront peine à exprimer certaines idées complexes.
Plus que tout, la vigilance à laquelle ils seront contraints pour leur expression ralentira leurs phrases, un peu comme s'ils ne maîtrisaient pas très bien le langage.
Vous pourrez tolérer dans les phrases des mots de trois syllabes, si l'une d'elles est muette (ou presque muette) : on pourra accepter « ennemis », « attaque », …

2 – Evitez les mots issus du langage non courant.
Sauf si vous interprétez un « pied-tendre », certains mots ne feront pas « couleur locale » en plein farwest… Evitez les !
Ainsi, ne dites pas « Puis-je avoir une chambre à l'étage avec toutes les commodités »… Mais dites plutôt « une chambre au premier avec un baquet et un saut pour pisser ».

3 – Jurez et crachez !
Dans l'imaginaire collectif, les hommes de l'ouest sauvage chiquent et crachent très souvent… On pourra donc émailler régulièrement les phrases d'un faux crachat vers le sol.
On ajoutera sur les moments d'étonnement, de surprise, un juron bien senti tel que : « maudit chacal », « non de dieu », « putain galeuse » ou encore « chien de yankee/suderon ».

4 – N'hésitez pas à utiliser des termes anglais.
Sans transformer la langue du jeu pour la faire passer à l'anglais, vous pouvez pourtant occasionnellement (une fois n'est pas coutume !) recourir au terme anglais, s'il vous est connu.

6°) les Protections dans le farwest

Vêtements de toile / de cuir		
Sont traitées ici les valeurs des simples vêtements, des vestes de cuir, …		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1 à 3	/	30%
Poids	**Prix**	**Rareté**
~	~	*commun*
La vitesse de déplacement est de 7 m/sec pour une protection de 1, de 6 m/sec pour une protection de 2 pts et de 5 m/sec pour 3pts. *Des vêtements bien épais peuvent accorder une protection augmentée de 1 pt (Cf. MdJ) mais pourront occasionner une malus d'Adresse.*		



Fourrures		
Protection en fourrures épaisses		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2 à 3	/	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
~	~	*Peu commun*
La vitesse de déplacement est de 5 à 6 m/sec. *Portées avec des vêtements de peau épais, la fourrure peut s'ajouter en protection (Cf. MdJ)*		



Protections de métal		
Protection en métal, plus ou moins élaborées		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2 à 7	0 à 4 pts	8 à 20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
~	~	*Peu commun*
La vitesse de déplacement est de 1 à 5 m/sec. *Ce sont des protection plus ou moins englobantes.* *Elles sont efficaces contre les armes contondantes, tranchantes, les balles, les explosions…*		



La plaque de fonte utilisée par le personnage principal dans « Pour une poignée de dollars » (illustration ci-contre) protège de 2 pts sans malus d'adresse.
Pour toutes les estimations de protection, de handicape, de vitesse… Cf. le MdJ.



7°) Armes de tir / de jet

https://www.mariellebrie.com/histoire-du-revolver/



a) Revolvers

Un révolver est une arme de petite taille dont les balles sont présentées successivement au percuteur par le biais d'un barillet qui opère une rotation (par opposition au pistolet dont les balles sont installées dans un chargeur et remontées une à une par un ressort).

Types de munitions.

Capsules - Processus de rechargement. Le chargement de ce révolver à capsules (dit cap & ball) se fait par l'avant du barillet : la poudre, une bourre pour combler le vide entre poudre et balle (pour du tir sous-chargé, sur cible), la balle, posée de façon à affleurer le bord du barillet en utilisant le levier-refouloir, puis on passe au chargement de la chambre suivante. À la fin, on remplit de graisse ou de cire le creux autour des balles pour empêcher l'humidité de pénétrer en cas de long stockage, ainsi que pour empêcher la flamme issue d'une chambre voisine d'allumer plusieurs charges alors que les balles ne sont pas face au canon, puis finalement on pose les capsules.



Cartouches métalliques – d'abord en papier, la cartouche contiendra la poudre et la balle. Inventée dans la deuxième moitié du XVI^{ème} elle était encore fort peu disponible en Amérique jusqu'en 1850 environ.
La cartouche en métal apparaît puis se généralise progressivement durant la seconde moitié du XIX^{ème} siècle.

Temps de recharge d'un revolver



A capsules : 2 minutes au moins

A cartouches en papier : 10 à 20 assauts (20 à 40 secondes)

A cartouches métalliques : 6 à 10 assauts (12 à 20 secondes)

On peut aussi, sur certains modèles, changer le barillet entier, gagnant ainsi un temps précieux.

Changement barillet : 3 à 5 assauts (6 à 10 secondes)

Risque d'enraillement.

Enraillement est ici un terme générique. Il indique dans l'idée la difficulté à tirer après le tir qui indique l'enraillement (bloquage du mécanisme de rotation du barillet, chien grippé, gachette qui ne revient pas…).

Cette difficulté intervient sur un résultat de **19 ou 20 sur un tir**. Lorsqu'un tireur obtient un tel résultat il doit lancer un **D100**. Sur un résultat de **90% ou plus** son arme est enraillée (ce risque peut être plus important sur une arme vieillissante).

Pour la « désenrailler » il doit réussir un jet d'aptitude « réparer les armes » avec bonus de 5 (ou moins si son arme est vieillissante).
Cette entreprise prend 2D4 assauts.

Rappel : un tir d'arme à feu opéré dans la catégorie « Très Proche » (de 1 à 5 mètres), dans les tables de visée, provoque des blessures augmentées de 2 points !

Importants – Les prix sont indiqués pour l'année référence 1880. Si vous faites jouer dans des époques différentes, pensez éventuellement à les modifier.
Attention également aux anachronysmes : ne mettez pas en circulation des armes qui n'ont même pas encore été fabriquées !

Colt *Paterson* (1836)		
Calibre : 36 / 5 caps. *(barr. amov)*		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+3	30 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,22 kg	*15 $*	*peu commun*



Le Colt Paterson fut le premier revolver à cheminées et amorces, créé et breveté par Samuel Colt (brevet américain no 138, 25 février 1836). Les Colt Paterson étaient fabriqués entre 1837 et 1841 par la Patent Arms Mfg. Co. à Paterson dans le New Jersey. Les brevets déposés aux États-Unis, Royaume-Uni et France donnent à Colt le monopole de la fabrication des revolvers jusqu'aux années 1850.

Le Colt Paterson est un révolver à poudre noire avec les amorces placées sur les cheminées à l'arrière du barillet qui comporte cinq chambres. La rotation, l'alignement et le verrouillage du barillet sont obtenus par l'armement du chien, qui se fait à la main. C'est donc une arme à simple action, avec une détente escamotable, qui n'apparaît que lors de l'armement du chien.

Le chargement du Colt Paterson se fait par l'avant du barillet, canon enlevé. Pour le charger, on introduit tout d'abord la quantité nécessaire de poudre dans chaque chambre du barillet, le projectile légèrement surdimensionné est ensuite présenté pour être siégé, toujours par l'avant du barillet. À cette fin on utilise le levier-refouloir amovible de l'arme (voir dessin du Colt Paterson Holster Model, fig 16) qui, prenant appui sur l'axe principal du bâti de la carcasse, insère en force la balle ronde ou conique sur la charge de poudre, ce qui assure la parfaite étanchéité de la charge et sa bonne combustion. Pour finir la procédure de chargement, on remplit de graisse ou de cire le creux autour des balles pour réduire l'accumulation de calamine "sèche", produit solide de la combustion de la poudre noire dans les rayures du canon, de manière à conserver une bonne précision lors des tirs suivants. La dernière étape consiste en la pose des amorces sur les cheminées. Les amorces permettront, lors de la percussion, d'enflammer la charge de poudre contenue dans chaque chambre afin de propulser la balle de plomb. Les amorces doivent tenir fermement en place pour empêcher la flamme du tir d'allumer la charge d'une chambre voisine via sa cheminée dont l'amorce se serait dessertie (phénomène dit de "départ en chaîne").

La procédure de chargement étant lente, il n'aurait pas été possible d'effectuer un rechargement dans une situation de combat. C'est une des raisons pour lesquelles les revolvers et fusils Paterson étaient livrés généralement avec deux barillets.

Deringer (1842)		
Calibre : 41 / 2 cartouches métal		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2	10 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
200 grammes	*5,20 $*	*commun*



Le deringer est un type de petit pistolet de poche, sans barillet. Il a été développé par Henri Deringer, armurier américain, qui lui a donné son nom et l'a fabriqué entre 1835 et 1868. Ces Deringers d'origine à percussion portent une inscription avec son nom et le lieu, (exemple Deringer/Philadephia). Des copies ont ensuite été commercialisées sous ce même nom par d'autres manufactures, et il a donc subi une antonomase, désignant désormais tout pistolet de ce type. Cependant, ces fabricants l'ont souvent mal orthographié, avec deux « r » au lieu d'un, d'où la graphie actuelle.
C'est avec ce type d'arme que fut assassiné Abraham Lincoln

Colt *Walker* (1847)		
Calibre : 45 / 6 caps.		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4	80 mètres Table C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,25 kg	*15 $*	*rare*



Le Colt Walker est un revolver simple action fabriqué en 1 100 exemplaires sous la direction de Samuel Colt dans l'usine de Éli Whitney Junior en 1847. Son appellation vient du nom du capitaine Walker, officier des Texas Rangers l'ayant fait adopter par l'Armée américaine pour la Cavalerie engagée contre le Mexique à la place du Colt Paterson.

Le modèle 1847 possède les caractéristiques des revolvers Colt des années suivantes : peu de pièces mobiles, pontet en laiton coulé avec la sous-garde, refouloir, nez du chien comportant la hausse. L'imposant barillet est prévu pour 3,9 grammes de poudre noire et une balle ogivale de calibre .44 (.454 réellement, donc un .45). La charge de poudre peut monter jusqu'à 4 grammes exceptionnellement, dite

« charge de guerre ». C'est le plus gros, le plus lourd et le plus puissant revolver à poudre noire jamais fabriqué, avec un canon de 9 pouces, d'une puissance équivalente à un .357 magnum moderne !

Le chargement de ce revolver à capsules (dit « caps & balls ») se fait par l'avant du barillet : la poudre, une bourre facultative pour combler le vide entre poudre et balle, la balle, posée de façon à affleurer le bord du barillet en utilisant le levier-refouloir, puis on passe au chargement de la chambre suivante. À la fin, on remplit de graisse le creux autour des balles pour empêcher l'humidité de pénétrer en cas de long stockage, ainsi que pour empêcher la flamme issue d'une chambre voisine d'allumer plusieurs charges alors que les balles ne sont pas face au canon, puis finalement on pose les capsules. !

Colt *Dragoon* (1848)		
Calibre : 44 / 6 capsules (barr. amov.)		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+5	30 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,9 kg	*13 $*	*peu commun*



Le Dragoon Model 1848 est un revolver se chargeant à l'avant du barillet, mise à feu par des capsules à percussion, à simple action fabriqué en 19 100 exemplaires dans l'usine de Samuel Colt à Hartford, Connecticut entre 1848 et 1861.
Le Dragoon était l'arme de la troupe montée, il n'était pas porté dans un étui à la ceinture mais dans un holster devant la selle.

Le chargement de ce revolver à capsules (dit cap & ball) se fait par l'avant du barillet : la poudre, une bourre pour combler le vide entre poudre et balle, la balle, posée de façon à affleurer le bord du barillet en utilisant le levier-refouloir, puis on passe au chargement de la chambre suivante.

Colt 1851 *Navy* (1851)		
Calibre : 36 / 6 caps. ou 6 cart.		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4	35 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,25 kg	*11 $ / 15 $*	*assez commun*



NB : en version « capsules » le barillet est souvent amovible.

Le Colt 1851 Navy (Colt Revolving Belt Pistol of Naval Caliber), conçu par Samuel Colt , est un révolver se chargeant par l'avant du barillet, mise à feu par des capsules à percussion, à simple action fabriqué en 215 348 exemplaires dans l'usine de Samuel Colt à Hartford, dans le Connecticut entre 1850 et 1873.
Avec son cadre ouvert, il souffrait d'une certaine fragilité.

Après 1869, les Colt 1851 Navy furent parfois convertis en arme utilisant des cartouches en métal.

Colt 1855 *pocket* (1855)		
Calibre : 38 / 5 caps. ou 5 cart.		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2	20 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
740 grammes	*8 $ / 10 $*	*assez commun*



Après 1869, les Colt 1855 pocket furent parfois convertis en arme utilisant des cartouches en métal.



Révolver LeMat (1859)		
Calibre : 36 / 9 caps + 2nd canon 1 tir		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2 / 4D	35 m / 10 m Table C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,86 kg	*17 $*	*peu commun*



Le revolver LeMat est une arme de poing à percussion conçue par l'inventeur français Jean Alexandre François Le Mat en 1856 utilisé dans l'armée confédérée durant la guerre de Sécession. Du fait de la grenaille dont était chargé son canon central, le revolver LeMat était parfois nommé The Grapeshot Revolver (« le revolver mitraille »).

Ce révolver présente la particularité de disposer d'un canon supplémentaire de très fort calibre (un très inhabituel .63), situé sous le canon principal, et constituant l'axe du barillet. Chargé de grenaille, ce canon supplémentaire permettait de tirer un coup unique, mais redoutable, si l'on venait à être attaqué alors que le barillet était déchargé.
La possibilité de tirer soit le canon principal, soit le canon à grenaille était obtenue grâce à la pièce basculante située à l'extrémité du chien : dans la position standard haute, le chien venait percuter la capsule du canon supérieur, alors que lorsque cette pièce mobile était en position basse « de secours », elle venait percuter la charge du canon central

La légende rapporte que le Général confédéré Beauregard fut un utilisateur inconditionnel du revolver LeMat au combat contre les Yankees . Il en emportait huit dans un sac attaché derrière sa selle.

Sharps *Pepperbox* (1859)		
Calibre : 32 / 4 cartouches métal		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2	10 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
660 grammes	*6,50 $*	*commun*



Fabriqués entre 1859 et 1874, les « poivrières » furent vendues à plus de 100.000 exemplaires.
Le bloc de canons est mobile vers l'avant pour permettre l'introduction des cartouches en métal.
Léger, sobre, facile dissimuler sur soi, le Pepperbox de Sharps a conquis de nombreux joueurs et garni un grand nombre de sac à main de dames.

Remington *Model 1858*		
Calibre : 36 ou 44 / 6 caps (barr. amov.)		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2 ou 2D+4	30 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,18 kg	*9 $ / 14 $*	*commun*



NB : deux modèles existants, en 36 pour la vente aux civils et en 44 pour l'armée.

Disponible seulement à partir de 1863.
Le chargement de ce revolver se fait par l'avant du barillet via un refouloir situé sous le canon : une dose de poudre, une bourre (facultative selon la dose de poudre) pour combler le vide entre la poudre et la balle, puis la balle, posée de façon à affleurer le bord du barillet. Une fois toutes les chambres chargées, le tireur peut ajouter de la graisse sur les balles afin d'éviter les départs en chaîne (lorsqu'une étincelle passe de la chambre indexée face au canon à une ou plusieurs autres chambres, provoquant le départ de plusieurs coups. Un départ en chaîne peut se produire avec des balles coulées, si le méplat de celles-ci se trouve en travers de la chambre. La graisse sert surtout à conserver ses charges à l'abri de l'humidité.
Ce n'est qu'une fois ces opérations réalisées que le tireur peut ajouter ses amorces, qu'il aura eu le soin de pincer pour qu'elles tiennent en place sur les cheminées.



Remington *M-1871* (1860)		
Calibre : 50-25 / 1 cartouche		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+5	40 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,15 kg	*12 $*	*peu commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 2 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

La série de pistolets Remington Rolling Block utilisée par l'armée américaine à la fin des années 1860 et au début des années 1870 répond à une évolution technologique importante : l'utilisation des cartouches métallques autonomes à chargement par la culasse.

Colt Army *1860* (1860)		
Calibre : 44 / 6 capsules		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4	50 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,22 kg	*14 $*	*assez commun*



Le Colt 1860 Army, conçu par Samuel Colt New Model Holster Pistol en calibre .44 est un revolver se chargeant par le barillet, mise à feu par des capsules à percussion, à simple action fabriqué en 200 500 exemplaires dans l'usine de Samuel Colt à Hartford, dans le Connecticut entre 1860 et 1873.

Le chargement de ce revolver à capsules (dit cap & ball) se fait par l'avant du barillet : la poudre, une bourre pour combler le vide entre poudre et balle, la balle, posée de façon à affleurer le bord du barillet en utilisant le levier-refouloir, puis on passe au chargement de la chambre suivante. À la fin, on remplit de graisse le creux autour des balles pour empêcher l'humidité de pénétrer en cas de long stockage, ainsi que pour empêcher la flamme issue d'une chambre voisine d'allumer plusieurs charges alors que les balles ne sont pas face au canon, puis finalement on pose les capsules sur les cheminées situées à l'arrière du barillet en liaison avec les chambres.
Après l'expiration de la patente Rollin White en avril 1869, l'usine transforma un grand nombre de Colt 1860 Army en armes chargées par l'arrière du barillet : les Colt Army Richard Mason Conversion cal.44.

Remington *New Model Army* (1863)		
Calibre : 36 ou 44 / 6 caps ou 6 cart		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2 ou 2D+4	40 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,27 kg	*12 $ / 18 $*	*commun*



NB : deux modèles existants, en 36 pour la vente aux civils et en 44 pour l'armée.

Le chargement de ce revolver se fait par l'avant du barillet via un refouloir situé sous le canon.
L'utilisation de cartouches papier / cartouches combustibles (intégrant poudre, bourre, balle), parfois suiffées de surcroit (pour diminuer l'impact de l'humidité), a permis de diminuer notablement le temps de recharge.
L'utilisation alternative de barillets amovibles préchargés et amorcés, a minimisé encore plus celui-ci.

Rogers & Spencer *63* (1863)		
Calibre : 44 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4	45 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,2 kg	*25 $*	*commun*



Le RogerS & Spencer est un révolver à percussion. C'est un revolver à poudre noire. Il fut initialement produit à Willowvale, New York aux environs de 1863-1865.
Le Rogers & Spencer Army Single Action était en fait l'amélioration d'un autre revolver de la firme, le Pettingill & Freeman. Produits vers la fin des années 1850, début 1860, ceux-ci étaient des revolvers double-action.

Il fut produit à 5 800 exemplaires de 1863 à 1865 dont 5 000 exemplaires pour le gouvernement nordiste. Il ne prit pas part aux combats de la Guerre de Sécession, car arrivé beaucoup trop tard.

Smith & Wesson N°3 (1870)		
Calibre : 44 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+6	35 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,2 kg	*19 $*	*commun*



Le Smith & Wesson N°3 est un revolver avec platine simple action et un barillet à 6 coups de fort calibre, produit par la Smith & Wesson Co. à Springfield, Massachusetts et vendu entre 1870 et 1915 environ sous plusieurs variantes. Il était le concurrent direct du Colt SAA Modèle 1873. Comme tous les revolvers S&W de l'époque, il était « à carcasse basculante » avec éjection simultanée des douilles lors de l'ouverture du système.

Rogers & Spencer *Luxury* (1871)		
Calibre : 44 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+5	45 mètres Table C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,32 kg	*35 $*	*peu commun*



NB : malus de tir supplémentaire par assaut réduit de 1 pts !

Le RogerS & Spencer Luxury est une arme de prestige. Sa crosse est en noyer, le chien et la gachette sont en argent.
Fabriqué entre 1871 et 1874, il en fut vendu près de 450 exemplaires à travers tous les Etats-Unis.

Colt Model *Open Top Frontier* (1871)		
Calibre : 44 Henry / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4	50 mètres Table C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,4 kg	*20 $*	*assez commun*



C'est un revolver à chargement par la bouche à trois éléments séparés, la carcasse, le canon et le barillet,
Avec son cadre ouvert, il souffrait d'une certaine fragilité, comme tous ses prédécesseurs.
Le revolver Colt Open Top a été développé spécialement pour la cavalerie des États-Unis, afin de remplacer le Colt 1860 Army et ses conversions utilisant des cartouches métalliques, mais il ne fut jamais adopté par l'armée américaine. L'officier responsable de l' Ordnance Departement pour l'évaluation des armes, le capitaine John R. Edie préféra le Colt Single Action Army avec sa carcasse fermée et sa cartouche à percussion centrale de calibre .45 Long Colt, plus puissante.

La plupart des revolvers Colt Open Top étaient vendus dans l'ouest américain et au Mexique à des propriétaires d'un fusil Henry et Winchester Modèle 1866 qui utilisaient la même cartouche.

Colt SAA *Pacificateur* (1872)		
Calibre : 44 Henry ou 45 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4 ou 2D+6	40 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,3 kg	*17 $*	*commun*



NB : malus de tir supplémentaire par assaut réduit de 1 pts !

Le Colt Single Army était peut-être l'arme la plus répandue dans le Far West américain, coûtant à l'époque 13 dollars pièce, prix facturé à l'armée, sur le marché civil, le prix était de 17 $ en 1875 et de 16 $ en 1897.
Une arme tellement efficace et redoutable à l'époque que l'on en a dit : « Dieu a créé les hommes, Samuel Colt les a rendus égaux »

Le mécanisme du Colt SAA peut sembler quelque peu archaïque ; cependant il a, pour une arme de service, l'avantage de la simplicité et de la solidité : démontage et remontage sont aisés ; poussières et humidité sont bien tolérées. Certes une pièce peut se briser, mais il pourra quand même fonctionner. La robustesse du Single Action est surtout due à sa carcasse fermée en acier. Le chien est facile et rapide à armer grâce à sa position et à la souplesse du ressort principal. L'arme se charge par principe au cran du demi-armé, le barillet étant alors libre de tourner. Le chien du Colt comporte 3 crans :

- le cran de transport qui devrait éviter d'avoir le chien en contact direct sur une chambre pleine (la meilleure des sécurités consiste à ne charger le barillet qu'à 5 cartouches, et à laisser le chien abattu sur la chambre vide).
- le cran de chargement ayant l'inconvénient que si le chien se libère, il a assez de puissance pour percuter l'amorce efficacement.
- Il y a enfin le cran de l'armé, le chien étant tiré à fond. Il suffit alors d'une légère pression sur la queue de détente pour que parte le coup.

S&W N°3 *Schofield* (1875)		
Calibre : 45 / 6 cart.		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+6	45 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,35 kg	*28 $*	*peu commun*



Comme le modèoe N°3 S&W classique, le Schofield « à carcasse basculante » avec éjection simultanée des douilles lors de l'ouverture du système (brevet du 24 août 1869).
Historiquement… Dès 1870, le major George Schofield, du 10ème de Cavalerie, étudie des améliorations du Model S&W N°3 « American ». Il en résulte en 1875 le « Model Schofield », chambré en .45 Schofield, un calibre proche du .45 Colt. L'armée en achètera 8300, mais préfèrera le Colt Single Action Army tout en privilégiant la munition Schofield, utilisable dans les deux armes.

Remington 1875 SA Army		
Calibre : 44 ou 44-40 ou 45 / 6 cart.		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+4 ou 2D+5	40 ou 50 mètres Table C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,25 kg	*22 $*	*peu commun*



NB : trois calibres différents. Les 44 et 44-40 sont 2D+4 et 40 mètres. Le 45 est 2D+6 et 50 mètres.

Le Remington 1875 SA Army (SA pour Single Action) fut un révolver fabriqué par Remington Arms pour concurrencer le Colt 1873 SA Army sur les marchés civils et militaires.

Ce gros revolver succédait au Remington New Army/Navy Revolver à chargement par la bouche et à ses conversions conçues pour l'utilisation de cartouches métalliques. Il en reprenait la forme générale (carcasse fermée, poignée relativement courte et renfort triangulaire du canon). Néanmoins, il a été conçu uniquement pour utiliser des cartouches métalliques chargées à la poudre noire. Comme beaucoup de ses concurrents de l'époque, son barillet est de type non basculant associé avec une tige d'éjection et une portière de chargement. Il fonctionne en simple action, ce qui veut dire que chaque coup ne peut partir que si le tireur a préalablement armé lui-même le chien.

Colt Rainmaker ou Colt Thunderer (1877)		
Calibre : 32 ou 38 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+2 ou 2D+3	60 mètres Table E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,20 kg	*30 $*	*peu commun*



NB : deux calibres différents. Le 32 « Rainmaker » est 2D+3 avec une portée efficace de 45 mètres. Le 38 « Thunderer » est 2D+4 pour une portée de 60 mètres.

Les Colt 1877 Double Action Lightning/Thunderer (appellation changeant selon le calibre) furent les premiers revolvers de la firme Colt fonctionnant en double action. C'est une arme discrète, assez courte, destinée à être portée sous une veste pour être dégainée rapidement.

Il reprend du Colt SAA ses organes de visée fixes, sa portière de chargement et sa baguette d'extraction (absente sur les Lightning munis des canons les plus courts). Son mécanisme en double action était complexe et donc fragile (enraillement à 70% et supérieur pour un matériel neuf).

Colt Special Navy 78 (1878)		
Calibre : 44-40 / 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+5	55 mètres Table E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
1,38 kg	*45 $*	*peu commun*



Fabriqué de 1878 à 1905, le Colt Spécial Navy a rapidement été adopté par les tireurs soucieux d'une grande précision.





b) Fusils et carabines

Un Fusil est une arme de taille relativement importante (de 90 cm à plus d'un mètre cinquante). Le fusil est généralement une « arme à canon lisse » (intérieur du canon), tandis que la Carabine est une à canon rayé (intérieur du canon, afin d'en augmenter la portée et la précision).

Types de munitions.



Balles - Processus de rechargement. Ce sont des armes à chargement « par la bouche ». On place une charge de poudre (généralement réservée dans une « poire »), un place une balle ou une bille puis on installe une « bourre » (le plus souvent en tissu) et on tasse bien le tout pour optimiser la propulsion du projectile après la mise à feu de la poudre par une étincelle provoquée par le « chien ».



Cartouches métalliques – d'abord en papier, la cartouche contiendra la poudre et la balle. Inventée dans la deuxième moitié du XVI^{ème} elle était encore fort peu disponible en Amérique jusqu'en 1850 environ.
La cartouche en métal apparaît puis se généralise progressivement durant la seconde moitié du XIX^{ème} siècle.

Temps de recharge d'un fusil

A chargement par la bouche : 12 assauts (8 pour un individu aguéri)

A barillet cartouches papier : 10 à 20 assauts (20 à 40 secondes)

A barillet balles métalliques : 6 à 10 assauts (12 à 20 secondes)

On peut, sur certains modèles, changer le barillet entier, gagnant ainsi un temps précieux.

Changement barillet : 3 à 5 assauts (6 à 10 secondes)

A répétition (type winchester : 12 assauts (pour 15 cartouches pour un individu aguéri)

Risque d'enraillement.

Enraillement est ici un terme générique. Il indique dans l'idée la difficulté à tirer après le tir qui indique l'enraillement (bloquage du mécanisme de rotation du barillet, chien grippé, gachette qui ne revient pas…).

Cette difficulté intervient sur un résultat de **19 ou 20 sur un tir**. Lorsqu'un tireur obtient un tel résultat il doit lancer un **D100**. Sur un résultat de **90% ou plus** son arme est enraillée (ce risque peut être plus important sur une arme vieillissante).

Pour la « désenrailler » il doit réussir un jet d'aptitude « réparer les armes » avec bonus de 5 (ou moins si son arme est vieillissante).
Cette entreprise prend 2D4 assauts.

Rappel : un tir d'arme à feu opéré dans la catégorie « Très Proche » (de 1 à 5 mètres), dans les tables de visée, provoque des blessures augmentées de 2 points !



Hawken (1835)		
Calibre : 50 / 1 balle		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+9	300 mètres Table G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
6,2 kg	*18 $*	*rare*



NB : cadence de tir de 1 tous les 10 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

Le fusil Hawken est le genre d'armes à feu d'épaule typique de celles utilisées par les trappeurs et explorateurs qui parcouraient les montagnes Rocheuses de l'Amérique du Nord au XIX^{ème} siècle. Il s'agit d'une arme à chargement par la bouche. Dans les années 1820 la mise à feu était opérée par une platine à silex. À partir de 1835 ce système fut remplacé par une mise à feu par platine à percussion.
Ces carabines étaient fabriquées par Jacob et Samuel Hawken à St Louis, Missouri. La carabine Hawken marque le passage du long rifle (arme longue et lourde, de calibre variable mais souvent supérieur à 40 centièmes de pouce) aux plains rifle, à la fois plus puissant et moins encombrant, ainsi que l´abandon définitif de la mise à feu à silex au profit d'un système à percussion utilisant des amorces. Le solide canon et un calibre standardisé de 50 centièmes de pouce permettaient de tirer tous les gibiers, même les plus gros, avec une grande précision. Ce fusil devint rapidement l'arme préférée des *mountain men* et des explorateurs du continent américain.

Berdan Sharps (1848)		
Calibre : 52 (13,2 mm) / 1 balle		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+2	120 mètres Table H	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,6 kg	*9 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 9 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

Le fusil Sharps, à un coup et à chargement par la culasse, fut conçu en 1848 par l'armurier nord-américain Christian Sharps. Il est basé sur un mécanisme de fermeture de culasse dit « à bloc tombant », très fiable et robuste. Les fusils Sharps, qui ont existé dans une grande variété de versions et de calibre, ont toujours joui d'une réputation de grande fiabilité et de haute précision.
Il pouvait être rechargé facilement par un tireur couché (position favorite du sniper), alors que le rechargement par la bouche d'un rifled musket est difficile et long dans cette position.

Enfield Patern 1853		
Calibre : 710 (18 mm) / 1 balle		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+8	120 mètres Table F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4,4 kg	*8 $*	*Très commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 10 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

Fabriqué entre 1853 et 1867. Le fusil militaire Enfield Patern fut surtout utilisé par les soldats britanniques et fournis en grand nombre en Amérique, particulièrement au Sud, durant la guerre de Sécession.

Colt revolving rifle (1855)		
Calibre : 44 / 5 ou 6 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+6	120 mètres Table F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,9 kg	*35 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut.

Les fusils Colt New Model Revolving étaient les premiers fusils à répétition produits par la Colt's Manufacturing Company de 1855 à 1864. La conception était essentiellement similaire aux pistolets de type revolver, avec un cylindre rotatif qui contenait cinq ou six cartouches. Ils étaient principalement basés sur le revolver *Colt Model 1855 Sidehammer Pocket* développé par Elisha K. Root. Les pistolets et carabines rotatifs Colt étaient attrayants principalement en raison de leur cadence de tir élevée.

Ils ont été utilisés dans une mesure limitée sur le Pony Express et ont fait une brève apparition pendant la guerre civile américaine. Cependant, les fusils étaient généralement détestés par les soldats et ont finalement été abandonnés en raison de graves défauts de conception (dont un barillet qui grippait assez volontiers au bout de 3 ou 4 tirs rapprochés - moins d'une minute).

Après le 3ème tir sur moins de 20 assauts, le tireur doit réaliser un jet de D100. Si le résultat est supérieur ou égal à 70% alors le barillet est grippé et il faut réussir un jet d'Adresse avec malus de 4 pour le dégripper (jet réalisable tous les 4 assauts).

Spencer Repeating rifle (1860)		
Calibre : 56-56 / 7 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+2	150 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,6 kg	*35 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 2 assauts pour un utilisateur aguéri.

Le fusil Spencer, assez largement utilisé par les Unionistes pendant la guerre de Sécession, n'a jamais détrôné les « rifled muskets » (fusil Springfield Model 1861 en particulier) dont l'infanterie était dotée. Mais sa version à canon court, la Spencer carbine, a été bien plus largement diffusée (près de 200.000 unités !) que la version « fusil long » et a été extrêmement populaire dans la cavalerie US - puis chez les pionniers et les Amérindiens pendant la conquête de l'Ouest

Fonctionnement : abaisser le levier de sous-garde expulse l'étui vide de la chambre ; remonter le levier ferme la chambre sur la cartouche neuve qui a été poussée en avant par le ressort du magasin. Le chien n'étant pas armé lors du mouvement du levier de sous-garde, le tireur doit le tirer en arrière pour pouvoir faire feu (comme sur les revolvers single-action).

Springfield 1861		
Calibre : 58 (15 mm) / 1 balle		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+7	200 mètres Table H	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4,6 kg	*10 $*	*Très commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 10 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

Le fusil militaire nord-américain Springfield Model 1861, dérivé (comme plusieurs fusils militaires européens contemporains) du fusil Minié français de 1850 et tirant le même type de balle cylindro-conique qu'eux, correspond au type d'arme appelée aux États-Unis rifled musket : arme d'épaule à un coup, se chargeant par la bouche, à canon rayé, et à mise à feu par percussion.
Reconnu pour sa solidité, sa fiabilité et sa précision à longue portée, le fusil militaire Springfield a été l'arme la plus utilisée par le Nord pendant la Guerre de Sécession et a été produit en masse : environ 1 000 000 d'exemplaires.

Le gros projectile du Springfield a une trajectoire « en arc-en-ciel ». Les balles tirées de tout près passent alors souvent au-dessus de la tête des ennemis, surtout dans le cas d'un tir de salve.

Remington M-1871 rifle (1860)		
Calibre : 50-25 / 1 cartouche		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+3	180 mètres Table F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4,3 kg	*10 $*	*Très commun*



NB : cadence de tir de 1 tous les 3 assauts environ pour un utilisateur aguéri.

Le Remington M-1871 rifle est le pendant du pistolet du même nom. Il utilise exactement la même cartouche de 50-25.
Il a été utilisé par l'armée américaine à la fin des années 1860 et au début des années 1870. Il répond, en version fusil, à une évolution technologique importante : l'utilisation des cartouches métallques autonomes à chargement par la culasse.

Henry 1860		
Calibre : 44-60 / 16 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+3	140 mètres Table F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4,2 kg	*45 $*	*Assez commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

Le levier de sous-garde permet une répétition manuelle du feu au rythme d'un coup toutes les deux secondes dans des mains entrainées, contre 2 à 3 coups par minute pour les mousquets à chargement par la bouche. De plus le magasin tubulaire contient 16 cartouches, ce qui fait du Henry une arme dont la puissance de feu et la rapidité de tir dépassent de loin celles des fusils contemporains.

Malgré tous ses avantages, le fusil Henry posait un problème de sécurité : le chien était soit en position « armé » (fusil prêt à faire feu), soit en position « de repos », la pointe du percuteur posée sur le bord de la cartouche. Un choc accidentel sur le chien pouvait alors faire partir le coup de feu.

La New Haven Arms Company fut achetée par Oliver Winchester, devint la Winchester Repeating Arms Company, et le fusil Henry fut remanié et devint la fameuse carabine Winchester 1866, qui tirait elle aussi la cartouche à percussion annulaire de calibre .44 Henry.

Winchester 1866		
Calibre : 44-60 / 17 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+5	200 mètres Table G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,8 kg	*55 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

Après la guerre de Sécession, Oliver Winchester prend le contrôle total de la New Haven Arms Company et la renomme *Winchester Repeating Arms Company*. Sur sa demande, Nelson King fait évoluer le fusil Henry pour en faire la première carabine Winchester, le modèle Winchester 1866 surnommé Yellow Boy du fait de la couleur jaune dorée de la boîte de culasse en laiton. Ce modèle utilisait des cartouches à percussion annulaire de calibre 44-60 (« 44 Henry »), une culasse calée par une genouillère, un magasin tubulaire et une portière de chargement efficace.

La vente du Model 1866 aux civils débute au début de l'année 1867, mais il faut attendre 1868 pour que les ventes décollent. Utilisé par les colons partant à la conquête de l'Ouest, le Model 1866 se retrouve aussi rapidement entre les mains des Amérindiens, qui l'utilisent en quantité, par exemple à la bataille de Little Bighorn.

Winchester 1873		
Calibre : 44 / 15 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+6	250 mètres Table G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,9 kg	*75 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

Cette carabine à levier de sous-garde est construite en acier, crosse et avant garde en bois de noyer. L'éjection des étuis se fait par le haut de l'arme. La plupart des modèles 73 ont reçu un canon rond. Les organes de visée sont simples : hausse à crémaillère et guidon à lame. Certains modèles peuvent recevoir une lunette de visée. La plupart sont en acier bleui.

NB : les munitions de la Winchester 1873 sont les mêmes que pour certains revolvers.

Winchester 1876		
Calibre : 45-60 / 12 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+8	260 mètres Table H	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4,2 kg	*110 $*	*Peu commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

De 1876 à 1898, près, de 63.900 Winchester 1876 sortirent des usines de la sous la forme d'une carabine de chasse (canon de 0,71 à 0,76 m), d'un mousqueton polyvalent (canon de 0,56 m), ou d'un fusil de guerre (canon de 0,81 m). Mais seules les versions de chasses et le mousqueton se vendirent réellement respectivement aux chasseurs de gros gibiers (comme Theodore Roosevelt) et à quelques services de police dont la Police montée canadienne qui en assurèrent la postérité. Cette Winchester 1876 connut aussi les dernières Guerres apaches dans les mains de Geronimo. Enfin, quelques 1.800 exemplaires rejoignirent les râteliers des célèbres Texas Rangers mais les policiers US lui préférèrent la Winchester 94.

Winchester 1892		
Calibre : 44-40 / 15 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+6	300 mètres Table H	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,8 kg	*200 $*	*peu commun*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

Conçue pour remplacer la W 1873, la W 1892 coexista durant plusieurs décennies avec son aïeul. Cela tient au fait que la W 1873 utilisait les mêmes balles que plusieurs révolvers de calibre 44.

Ce robuste mécanisme remplace le trop fragile système de verrouillage pliant dit « à genouillère » des précédents modèles (voir l'éclaté du modèle 1873). Ce système à genouillère était hérité des pistolets Volcanic. Le mécanisme mis au point par John Moses Browning est en outre plus simple et moins onéreux à fabriquer. Il rend inutile le couvre-culasse protégeant la chambre d'éjection que le tireur devait refermer à la main après chaque utilisation de l'arme. Enfin le système d'alimentation est simplifié. Au lieu d'un « monte-charge » transférant les cartouches du magasin à la chambre du canon, un simple doigt élévateur fait la même fonction sur la Winchester 1892. Ce dispositif était l'invention de l'ingénieur James Mason

Mare's Leg - **Winchester** (1892)		
Calibre : 44-40 / 7 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+6	300 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
2,3 kg	*120 $*	*rare*



NB : cadence de tir de 1 par assaut pour un utilisateur aguéri.

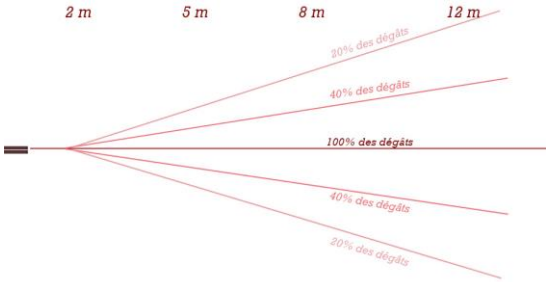
La Mare's Leg (« jambe de jument ») est une carabine Winchester 1892 dont on a scié la crosse et le canon.
Ce genre d'arme était souvent utilisé dans l'ouest américain car les cow-boys voulaient une arme puissante et qui puisse se dégainer rapidement. Même si cette arme n'était pas vraiment précise de loin, elle n'en était pas moins puissante de près.



Dubble barrel « Murray » (1862)		
Calibre : 16 / 2 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+2	12 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
3,2 kg	*10 $*	*commun*



NB : cadence de tir de 1 ou 2 tir sur un seul assaut.



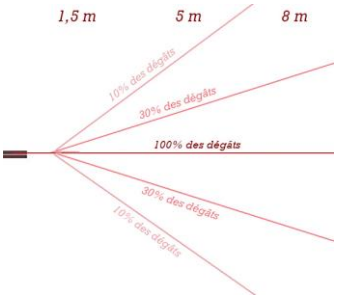
Le double canon Murray est un fusil à deux canons qu'on charge avec des cartouches de « petits plombs ». Peu précis, il est utilisé pour la chasse et les tirs à courte distance pour lesquels il est ravageur.

Notons que les cylindres courts et les projectiles eux-mêmes sont à l'origine de tirs à large dispersion. A 12 mètres, l'ouverture maximale « arrose » sur près de 5 mètres, faisant des dégâts différents selon le positionnement des cibles.
Notons que pour de tels impacts, les bonus de visés, les coups de maîtres, …, ne sont pas applicables.

Dubble barrel « shorted » (1862)		
Calibre : 16 / 2 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
3D+2	8 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
2,1 kg	*8 $*	*Peu commun*



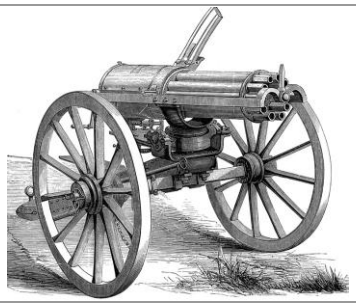
NB : cadence de tir de 1 ou 2 tir sur un seul assaut.



Le double canon en version « shorted » est comparable au Murray en tout point, à ceci près que ses canons étant beaucoup plus court il « arrose » bien plus largement.

Notons que les cylindres courts et les projectiles eux-mêmes sont à l'origine de tirs à large dispersion. A 8 mètres, l'ouverture maximale « arrose » sur près de 7 mètres, faisant des dégâts différents selon le positionnement des cibles.
Ici également, pour de tels impacts, les bonus de visés, les coups de maîtres, …, ne sont pas applicables.

Gatling gun (1861)		
Calibre : 44 / 60 cartouches		
Points d'Impact	**Portée**	
2D+5	80 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
75 kg	*550 $*	*Rare*



NB : cadence de tir de 1 à 4 tirs sur un seul assaut.

La mitrailleuse Gatling conçue en 1861 par l'inventeur américain Richard Jordan Gatling fut la première mitrailleuse efficace combinant fiabilité, puissance de feu et facilité d'alimentation.
Gatling dépose en 1862 le brevet pour une arme à plusieurs canons rotatifs. Elle utilise initialement des cartouches en papier qui limitent sa fiabilité. Les essais impressionnent néanmoins l'US Army qui achète plusieurs modèles en 1865. En 1866, elle est modifiée pour tirer des munitions à étui en laiton.
Pendant la guerre de Sécession, la mitrailleuse Gatling n'est pas encore en usage officiel dans l'armée de l'Union mais quelques exemplaires, achetés sur fonds privés, sont cependant utilisés. Deux de ces armes furent utilisées au siège de Petersburg et huit furent déployées sur des canonnières
On rencontre occasionnellement des modèles sur trépied (illustration ci-contre).



c) Autres armes de tir et de jet

Pierre		
Points d'Impact	**Portée**	
1D	10 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	/	*commun*



Poignard		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+1	10 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	30 cts	*Commun*



Fronde		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+2	20 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	10 cts	*très commun*



Epieu		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+1	20 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	/	*commun*



Epieu à pointe durcie		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+2	20 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	/	*commun*



Lance / Javelot		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	20 mètres Table B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	1,50 $	*commun*



Hache de Jet / Tomahawk		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	20 mètres Table A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	55 cts	*Peu commun*



Arc simple		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+3	40 mètres Table D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		Peu commun



NB : utiliser la table de viser de l'arc court

Arc long		
Points d'Impact	**Portée**	
1D+4	60 mètres Table E ou F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



NB : utiliser la table de viser de l'arc long



8°) Armes de corps à corps

a) lames

Couteau		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	10 cts	*très commun*



Stylet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	2,50 $	*commun*



Souvent considéré comme une arme de simple apparat, le stylet est en fait un instrument fort redoutable entre des mains expertes. Sa lame mesure environ 25 centimètres à elle seule, et sa finesse lui permet de glisser entre les cottes pour atteindre les organes vitaux du corps. Un assassin qui l'utilise dans une tentative d'assassinat bénéficie d'un bonus de 5% sur son épreuve.

Poignard		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	70 cts	*très commun*



Dague		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	2,20 $	*très commun*



Baionnette Enfield		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	1,50 $	*commun*



Lorsqu'elle est installée au bout de son fusil, la baïonnette Enfielf transforme celui-ci en arme de corps-à-corps telle que : 1D+4 (0/-1)



Baionnette Springfield		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*1,10 $*	*commun*



Lorsqu'elle est installée au bout de son fusil, la baïonnette Springfield transforme celui-ci en arme de corps-à-corps telle que : 1D+3 (0/-1)



Sabre de cavalerie légère		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	3,50 $	*Peu commun*



Sabre de dragon		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
	6 $	*rare*



b) Et haches

Tomahawk / Hache courte		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		très commun



NB : le tomahawk est 1D+3 (0/-1) entre les mains d'un indien d'une tribue spécialisée dans cette arme

Hache de bûcheron		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



c) « Contondantes »

Bâton		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Gourdin		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	-1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Massue		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Casse-tête indien		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun

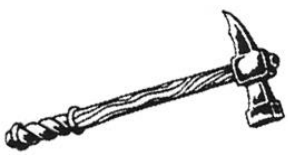


NB : efficace mais fragile (sur chaque coup porté on doit lancer 2D6 : l'arme se brise sur tous les doubles)

Fléau		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		Peu commun



Marteau de Charpentier		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



La masse est en fer, et la hampe en bois pour cette arme contondante, très prisée des nains et des gnomes.

Masse de construction		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	-3/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		peu commun



d) « Armes d'haste »

Epieu		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Elle est utilisée à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

Epieu à pointe durcie		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Elle est utilisée à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

Lance / Javelot		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		très commun



Il est utilisé à 1 ou à 2 mains (en ce cas il est 0/0).

e) « Armes spéciales »

Filet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
/	-2/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Voir le Livre des Règles, chapitre des Règles de Combat, au point « la spécialisation d'armes spéciales », pour connaître les modalités de maîtrise de cette arme.

Fouet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-6	
Poids	**Prix**	**Rareté**
		commun



Voir le Livre des Règles, chapitre des Règles de Combat, au point « la spécialisation d'armes spéciales », pour connaître les modalités de maîtrise de cette arme.

Nitroglycérine (1860)		
Arme à explosion		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
8D	/	
Volume	**Prix**	**Rareté**
250 ml	*1,00 $*	*Peu commun*



La nitroglycérine a été découverte par Ascanio Sobrero en 1847, lorsqu'il travaillait avec Théophile-Jules Pelouze à l'université de Turin. Le processus de fabrication industrielle fut élaboré par Alfred Nobel dans les années 1860 ; sa société exporta un mélange de nitroglycérine et de poudre à canon appelé « huile suédoise détonante », qui fut rapidement interdit à la suite d'accidents catastrophiques. Il découvrit également en 1866 qu'on pouvait stabiliser la nitroglycérine en la mélangeant à un sable siliceux d'origine naturelle : le kieselguhr. Ceci mena au développement de la dynamite et à d'autres mélanges similaires (dualine et lithofracteur), où l'on ajoute à la nitroglycérine des composés inertes ou des combustibles absorbants (par exemple la nitrocellulose pour fabriquer un gel de couleur jaune, la gélatine explosive).

Les points d'impacts sont indiqués pour des dégâts à proximité immédiate de la charge. Pour chaque mètre d'éloignement les dégâts sont amputés de 1D6.

Dynamite (1866)		
Arme à explosion		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
12D	/	
Poids	**Prix**	**Rareté**
400 gr	*1,00 $*	*commun*



La dynamite est un explosif fabriqué avec de la nitroglycérine. Elle est 1,25 fois plus puissante que le trinitrotoluène (TNT). Découverte par Alfred Nobel en 1866, la dynamite a été très utilisée, notamment dans l'industrie minière, jusqu'à son remplacement par des explosifs plus puissants et plus faciles à manipuler, comme ceux de la famille des plastics.

Le bâton de dynamite est un outil de travail (forage) avant d'être une arme. Il est utilisé pour fractionner la roche, mais peut également se révéler efficace pour démolir un mur, pulvériser une cabane en bois, …

Les points d'impacts sont indiqués pour des dégâts à proximité immédiate de la charge. Pour chaque mètre d'éloignement les dégâts sont amputés de 1D6.

On peut lancer un bâton de dynamite jusqu'à une distance maximale de (Force x 2).

Résumé des Armes

Armes courtes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix	Rareté

Armes contondantes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en Ta'el)	Rareté

Armes de tir ou de jet

Arme	P.I.	Portée (en mètres)	Poids (1 once = 25 g)	Table de visée	Prix (en Ta'el)	Rareté


Henry 1860
Remington Mark III
Smith And Wesson
Model No. 3 top break
Remington 1875
Sharps Pepperbox
Colt Single Action
Army (Peacemaker)
Winchester 1873
L.C. Smith Shotgun
Winchester 1886
Sharps 1874 Buffalo Gun
Colt Gatling gun
Remington No. 1 Rolling
block
Harrington and Richards
single shot
Punt gun

VI – La magie des sorciers indiens

Les actions des Puissances dans REDwest.



- Faveur d'Amitié.

En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier lance un charme de sympathie sur un animal ou sur un individu. Pour échapper à ce charme, la cible doit réussir un jet de Sagesse (avec malus de 1 point par deux niveaux du sorcier).
Si la faveur d'amitié fonctionne, alors la cible se comporte amicalement envers le sorcier. Elle ne lui obéit pas forcément, mais elle lui prête secours si besoin, elle lui vient en aide si elle le peut dans un combat, …
Cette faveur d'amitié dure deux heures par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du Brouillard

En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier provoque l'apparition d'un brouillard dense, qui enveloppe tout dans une zone demi-sphérique de 30 m autour de lui.
Le sorcier ne subit aucun malus, aucune gêne en rapport avec le voile de brume, mais toutes les autres personnes, ou créatures, présentent dans le périmètre, subissent une complète désorientation, occasionnant un malus de 2 pts en Att, en Prd, en Int.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de la Chasse.

En 5 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier place sur un groupe de Chasseur (jusqu'à 5 personnes) de son clan une faveur spécifique : +2 en Adresse et le pourcentage de chasse est augmenté de 25% pour un temps de chasse divisé par deux.
Cette faveur dure une journée entière.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de Compréhension des étrangers

En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur lui-même la capacité de parler et comprendre la langue d'un individu qui se trouve en face de lui à moins de 5 mètres.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du grand Combat.

En 3 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur un membre de son clan une faveur martiale : +1 en Attaque, Parade, Courage et Force (+2 si le sorcier est de niveau 5, +3 si le sorcier est de niveau 10).
Cette faveur dure un tour de jeu.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la grande Elévation.

En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure les yeux levés vers les cieux, le sorcier-qui-parle-avec-les-Invisibles appelle sur lui-même une faveur qui lui permet de s'élever dans les airs. Le Sorcier s'élève de 1 m par assaut jusqu'à une hauteur maximale de 2 mètres par niveau.
Cette faveur dure un tour de jeu par niveau du sorcier. Il peut pendant cette période monter et descendre à sa guise.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la Fausse Mort
En 5 assauts de paroles sacrées, murmurées à l'intention des Puissances, le sorcier provoque la léthargie d'un être vivant, présent à moins de 5 mètres de lui. Il peut également attirer cette faveur sur lui-même. Le sommeil du sujet est alors si profond qu'il est semblable à la mort pour la plupart des individus, non sorciers, qui voudraient l'approcher.
Cette faveur dure 1 tour de jeu par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de Force.
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur un membre de son clan une faveur de force : +2 en Force (+3 si le sorcier est de niveau 5, +4 si le sorcier est de niveau 10).
Cette faveur dure une minute.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de l'ennemi Foudroyé
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier obtient des Puissances qu'une colonne de feu céleste s'abatte sur un sujet ou une créature situé à moins de 30 mètres de lui.
Le feu occasionne alors (3 x niv du sorcier) blesseures par le feu.
Si le prodige est lancé en intérieur, alors les dégâts sont réduits de moitié.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la Marche sur les eaux.
En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier appelle sur lui-même une faveur qui lui permet de marcher sur l'eau. Le Sorcier peut s'y déplacer à une vitesse normale, comme s'il marchait sur le sol.
Cette faveur dure un tour de jeu par niveau du sorcier.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur du Membre perdu
En 5 minutes de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier provoque une faveur si puissante qu'un membre, désigné par lui, repousse. C'est également le cas s'il le souhaite pour 2D8 dents manquantes, un organe…
La régénération demande 3D12 heures après la demande de Faveur.
Cette faveur est permanente.
Elle coûte 3 points d'intercession.

- Faveur des Morts
En 10 assauts de paroles sacrées, qu'il prononce haut et clair à l'intention des puissances, le sorcier ouvre une communication avec l'esprit d'un cadavre. Le sujet doit être mort depuis moins de un jour par niveau du sorcier. Durant les 5 minutes qui suivent, celui-ci peut lui poser jusqu'à 3 questions auxquelles lui seront répondues : « oui », « non » ou encore « je ne sais pas ». Seul le sorcier entend dans sa tête la voix du défunt.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de la Pluie.
En 5 minutes de paroles sacrées adressées aux Puissances, le sorcier provoque l'arrivée de la pluie.
Si le ciel était totalement bleu, la pluie arrive en 1D4 heures, elle est faible (un crachin) et dure 1D6 minutes + le niveau du Sorcier.
Si le ciel portait des nuages (30% de couverture au moins) alors la pluie vient en 2D6 minutes, sous forme d'une bonne averse, qui dure 3D6+niveau minutes.
Si le ciel était assez couvert (50% de couverture au moins), la pluie survient en 1D4 minutes, sous forme d'une pluie forte et dure une heure entière + 10 minutes par niveau.
Enfin, si le ciel était très couvert (80% de couverture au moins), la pluie arrive au terme des paroles du sorcier, sous la forme d'une très fortes pluie qui dure 4 heures + 1 heure par niveau.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de Protection.
En 3 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure les yeux levés vers le haut en direction des Puissances, le sorcier-aimé-des-Puissances appelle sur un membre de son clan une faveur de protection : le sujet reçoit un bonus de 2 points sur ses jets de sauvegarde et 2 points de Protection naturelle.
Cette faveur dure un tour de jeu.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur des Puissances.
En 5 assauts de paroles sacrées qu'il murmure à l'intention des Invisibles, le sorcier-aimé-des-Puissances peut appeler sur un membre de son clan une faveur spécifique : +2 en Courage ou +2 en Adresse ou +2 en Attaque ou +2 en Parade.
Cette faveur dure une heure entière.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur de la grande Récolte
En 10 minutes de paroles sacrées, qu'il prononce haut et fort à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur un champ, un pré, des arbres fruitiers, …, une faveur particulière qui augmente de 50% la fertilité. Les végétaux croissent deux fois plus vite et deviennent deux fois plus gros à terme.
Cette faveur dure une semaine par niveau du sorcier.
Elle coûte 2 points d'intercession.

- Faveur qui Retient la vie
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier attire sur un individu désigné par lui une faveur qui permettra son retour à la vie. Le sujet doit être mort depuis moins de 10 minutes par niveau du Sorcier.
Un "Jet de résurrection" doit être réussi pour que le sujet puisse revenir effectivement à la vie. (Cf. le sortilège de "résurrection" du Livre des Sorts REDON).
Cette faveur est permanente.
Elle coûte 4 points d'intercession.

- Faveur de Soin.
Le sorcier prononce les paroles sacrées durant 5 assauts, puis il lèche la plaie du blessé de deux longs coups de langue.
Il lance alors une épreuve de Sagesse. En cas de succès, les Puissances guérissent les blessures du sujet à hauteur de 1D6 + (1 point par niveau du sorcier).
Cette faveur coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du Sommeil troublé
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier peut troubler le sommeil profond d'un individu, lui donnant une série de cauchemars terrifiants. Le sujet doit se trouver à moins de 6 mètres du sorcier. Au réveil, la victime de la faveur a perdu 10% des points de vie de sa base normale, et 1 point de Force (les malus de Fo sont cumulables sur plusieurs jours, si les nuits sont consécutives). Il faut une nuit de sommeil correcte (au moins 6 heures) pour récupérer les effets du *Sommeil troublé*.
Cette faveur coûte 2 points d'intercession.

- Faveur de Vérité
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier obtient des Puissances qu'elles obligent une personne désignée par lui à ne pas mentir !
NB : les Etres d'essence supérieure à la condition de Mortel ne sont pas affectés par cette faveur.
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.
Elle coûte 1 point d'intercession.

- Faveur du voile de Protection.
En 2 assauts de paroles sacrées, qu'il murmure à l'intention des Puissances, le sorcier appelle sur lui-même un voile qui le dissimulera à toutes les créatures hostiles présentes à portée de vue. Ces créatures doivent lancer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès : aucun effet. En cas d'échec elles ignoreront complètement le sorcier, comme s'il n'était plus présent !
Durante toute la durée de la faveur, le sorcier ne peut en aucun cas entreprendre des actions offensives sans briser la faveur !
Cette faveur dure une minute par niveau du sorcier.

Elle coûte 1 point d'intercession.

*

SPECIALE - Faveur « suggérée par le Sorcier ».
Cette Faveur n'est éventuellement accessible qu'aux Sorciers ayant atteint au moins le niveau 8.
En 5 assauts de paroles sacrées, qu'il adresse à voix hautes aux Puissances, le sorcier appelle une faveur particulière.
Le Sorcier peut demander n'importe quelle faveur. Il doit énoncer au plus clairement sa demande d'intervention. L'obtention de cette faveur, la façon dont elle se réalisera, …, dépendent directement des Puissances.
La durée de cette faveur est grandement variable.
Elle coûte de 1 à 5 points d'intercession *(à l'apréciation du MdJ)*.

*



Les contrôles élémentaires dans REDwest

Les coûts sont exprimés en PC : Points de Contrôle

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
ANKYLOSE *« Kora'to »*	4 PC	5 m	1 ass	2 ass/niv	Cette formule permet au Sorcier d'affaiblir un adversaire et de le gêner dans ses mouvements.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie ou subir un malus d'engourdissement par le froid tel que : -2 en Attaque, Parade et Adresse. Au terme du sortilège, la victime subit en outre (niv. du Sorcier) points de blessures par le froid.
BAISSE DE LA TEMPERATURE *« Nogla'ta »*	2 PC	4 m	5 ass	1 tour par niveau	Par cette formule, le Sorcier provoque une baisse de la température autour de lui.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule en tournant sur lui-même, bras écartés. Il peut ainsi abaisser la température sur 4 m autour de lui de 3 ° C pour chacun de ses niveaux (maximum).
BULLE D'AIR *« Blodo'to »*	4 PC	5 m	2 ass	1 min/n	Cette formule permet au Sorcier de créer une bulle d'air, véritable zone respirable de 3m de rayon, autour de son corps propre, ou du corps d'un autre individu.	Le Sorcier étend les bras et prononce sa formule en soufflant vers le haut. Une bulle se forme qui permet à un individu de taille moyenne de respirer durant 1 mn par niveau du Sorcier.
CHARME DE FEU *« Tu'tsi'ti »*	5 PC	15 m	1 ass.	1 mn+1/5 Niv	Par ce sortilège, le Sorcier donne à une source de feu (torche, foyer...) une propriété hypnotique. Toute créature qui la regarde, devient obnubilée par le feu, et peu attentive à ce qui l'entoure.	Le Sorcier regarde la source de feu et murmure sa formule en agitant sa main dans un mouvement ondulant. Un individu soumis à l'hypnose d'un "CHARME DE FEU", ne prêtera aucune attention à tout ce qui se déplace à plus de 3 mètres de lui. De même, sa vue tout entière accaparée par le feu il ne percevra pas distinctement une personne passant devant lui. Il en va de même pour l'ouie.
CHUTE DE PLUME *« Con'dor'ta »*	5 PC	0	1 ass	1 min	Par cette formule, le Sorcier peut réduire son poids propre, et celui de son équipement (max.10kg), à celui d'une simple plume, au point de pouvoir réduire une grande part des dégâts d'une chute.	Le Sorcier prononce sa formule en battant des mains durant un assaut, comme un oiseau. Les dégâts sont de 1pt pour une chute >10m 3pt pour >50m 4pt pour >100m 5pt pour >500m 8pt pour >1000m 12pt pour >2000m.
DESHYDRATATION *« Tshi'hoto »*	12 PC	1 m/niv.	1 ass	_	Cette formule permet au Sorcier de vider de son eau l'organisme d'un sujet !	Le sorcier se concentre et prononce sa formule en tendant vers sa cible sa main tendue qu'il resserrera immédiatement comme autour d'une éponge qu'on presse. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède le Sorcier. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (10 + 3/niv)% de sa base de point de vie. En cas de succès, les dégâts son de moitié. *NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont inopérants alors.*
DISTORSION DE MASSE *« Godro'té »*	12 PC	2m +1/niv.	1 ass	/	Cette formule permet au Sorcier d'agir sur la masse corporelle d'une créature.	Le Sorcier se concentre et tend la main vers sa cible en prononçant sa formule. Aussitôt, sa victime devra effectuer un jet de Constitution avec malus de 1 point pour chacun des 3 niveaux que possède le Sorcier. En cas d'échec, elle subie une perte correspondant à (20 + 2/niv)% de ses points de vie du moment. En cas de succès, les dégâts sont de moitié. *NB : hors soins magiques ou prodigieux, il faudra à la victime 2 fois plus de temps pour récupérer ses points de vie. Les "soins des blessures" manuels sont innopérants alors.*
ECRAN DE BROUILLARD *« Smoko'to »*	4 PC	spe	1 ass	1 tour	Cette formule permet au Sorcier de créer un écran e brouillard de 100m3, ayant la forme qu'il désir, anneau, mur, nuage...	Le Sorcier réunie ses mains en coupe et prononce sa formule en soufflant au creux de ses paumes. La portée de la brume est de 50m à la création. *N.B.: un vent fort peu la déplacer, et un vent violent la dissiper.*
EFFONDREMENT *« Carak'ta »*	2 PC par 10 m3	10 m	2 ass	/	Cette formule permet au Sorcier de provoquer l'effrondrement d'une petite structure de pierre (la pierre doit entrer pour au moins 25% dans la composition du bâtiment) ou d'une petite grotte.	Le Sorcier prononce sa formule en regardant sa cible et en tendant ses deux bras vers elle, en agitant ses mains… Des fissures apparaissent alors sur les murs, entraînant l'effondrement de la caverne dans les quelques assauts qui suivent.
ELECTRO-CHOC *« Tzit'tzi »*	4 PC	0	1 ass	_	C'est le sortilège de "soin" des Sorciers d'Air.	Le Sorcier pose sa main sur la poitrine du sujet et prononce sa formule. Par utilisation du courant électrique, il redonne 1D12+(Niv/3) Pts de vie, mais occasionne 1D6+1 Pts de Blessures.
ELEVATION STATIQUE *« Kadra'tu »*	8 PC	0	1 ass	10 ass.	Ce sort permet au Sorcier de s'élever et de voler à une vitesse de 5 m/sec.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule. Grâce au magnétisme produit par l'énergie électrique, le Sorcier peut s'élever et voler durant 10 assauts (vol à 5m/sec.). Le Sorcier peut entretenir ce sort pour poursuivre son vol.

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
FEU PUISSANT *« Tshi'ku'To »*	3 PC	5 m	1 ass	2 ass	Une source de feu, torche ou feu de camp, voit sa luminosité multipliée par vingt durant quelques secondes.	Le Sorcier-qui-commande-aux-éléments écarte les bras et cri « *tshi'ku'to* ». Aussitôt une source de feu qu'il aura ciblé de sa volonté devient incroyablement incandescante. Dans la nuit, ou l'ombre d'une caverne, toute créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglée pour 3 assauts (-3 en Att, -4 en Prd).
FISSURE *« Tomba'tu »*	4 PC	5 m	1/2 ass	10 ass	Par cette formule, le Sorcier provoque l'ouverture de fissure relativement profondes (5D10 cm) dans le sol.	Le sorcier tend ses deux mains vers la zone à affecter (un carré de 20 m² au plus) et prononce sa formule. Des fissures s'ouvrent alors, mesurant jusqu'à un demi-mètre de profondeur sur une trentaine de large. Ces fissures peuvent entraver nettement la progression d'adversaires, voire même les faire choir. *NB : les fissures en se refermant ne peuvent emprisonner quoi que ce soit…*
FOUDRE GUERRIERE *« Darak'to »*	3 PC	0	1 ass	Niv. ass	Par cette formule le Sorcier peut littéralement "électriser" un sujet pour le rendre féroce au combat.	Le Sorcier touche la peau nue du sujet et prononce sa formule. Il libère ce faisant une décharge électrique dans le corps de sa cible qui se trouvera ainsi soumis à une accélération complète de son métabolisme. Il reçoit ainsi un bonus de 2 en Attaque et de 2 en Force. A noter que le sujet soumis à cette impulsion perd chaque assaut 1D2 points de vie.
GLACIATION *« Frogo'ta »*	6 PC	spé	1 ass	2 ass/niv	Le Sorcier a recours à cette formule pour geler une surface ou paralyser par la glace un adversaire.	Appliqué sur une surface liquide, provoque la formation d'une nappe de glace de 1m² par niveau (5 cm d'épaisseur par niveau). Visant une créature, au toucher, celle-ci se trouve paralysée durant 2 assauts par niveau du Sorcier. Elle perd durant cette période 1D4 Pts de vie par assaut. Le Sorcier doit obtenir avec (niv+1 D6) auquel il ajoute son niveau, un résultat supérieur à (Résist. Magie)+3D6 de la victime. Si le Sorcier échoue, le sujet subit tout de même 1D2 Pts de Bl par le froid sur l'assaut.
INVOCATION DE LA FOUDRE *« Putshu'ti »*	8 PC	300 m	2 mn	spe	Par cette formule, le Sorcier peut ordonner à la foudre de s'abattre à l'endroit de son choix. Il peut avec ce sortilège appeler un éclair par minute, tant que les conditions sont favorables, et que ses points de contrôle le lui permettent.	Le Sorcier se concentre sur son sortilège, et après environ 2 minutes il prononce sa formule "*putshu'ti*" en désignant de la main la cible à frapper. Il doit en outre satisfaire à une épreuve de SAGESSE. Enfin, les conditions météorologiques doivent être favorables, telles que : averse importante, ciel nuageux, vent fort, temps chaud et orageux ou même tornade. Chaque éclair cause 6D6 de Bl. La cible d'un éclair à droit à un Jet de Sauvegarde contre les sorts, qui divisera les blessures par deux en cas de succès.
PARALYSIE MAGNETIQUE *« Ganga'ta »*	6 PC	6 m	1/2 ass	2D8+(1/Niv) ass.	Le Sorcier utilise cette formule pour tenter de paralyser un sujet.	Le Sorcier fixe son adversaire et prononce sa formule. Il lance ensuite autant de dés à 6 faces qu'il a de niveau et ajoute son Intelligence. Le sortilège réussit si le résultat ainsi obtenu est supérieur à la résistance à la magie (intell+2xniveau) + 3D6 de l'adversaire. *N.B. : le sujet ainsi paralysé est hautement électrique. Le moindre contact occasionne une décharge de 1D4 points de Blessures.*
PASSE MURAILLE *« Muri'tu »*	7 PC	0	4 ass	6 ass+2/niv	cette formule permet au Sorcier de rendre son corps suffisamment immatériel pour pouvoir traverser les surfaces solides (bois, métal, pierre…) ou liquides. Il devient alors insensible aux variations de température, et aux attaques. Il n'est plus affecté que par les armes « magiques », et les sortilèges de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.	Le Sorcier passe le plat de sa main devant tout son corps et prononce sa formule. *N.B: pour devenir immatériel, le Sorcier doit exister durant le sort sur 2 plans d'existence. Il devient alors susceptible d'être attaqué par des créatures du plan auquel il n'appartient pas (le plus souvent l'Astral ou l'Ether). Ces créatures, Diables, Démons, Dieux inconnus… seront invisibles pour lui. Le risque est de 1% plus 1% par 5 assauts au delà du 10em.*
PASSERELLE DE NUEES *« Hi'hu'Gu'Tu »*	5 PC	1m/niv	1D+6 ass	1T+1/3niv	Ce sortilège permet au Sorcier de créer un pont fait d'une substance gazeuse et blanchâtre, s'étendant d'un bord à l'autre d'un vide, d'un précipice, d'un fossé…	Le Sorcier se concentre durant quelques assauts st lance sa formule magique en tendant les bras, paumes tournées vers le ciel. L'énergie dépensée par le Sorcier provoque la solidification des gouttelettes d'humidité et de poussière présentent dans l'air. Le Sorcier peut créer un pont d'un mètre de long par niveau. Il fait invariablement 1 mètre de large et peut supporter le poids d'une personne par 2 niveaux du Sorcier.
PEAU DE ROCHE *« Aramu'ra »*	2 PC	0	1 ass	3 ass + 1 combat	La peau du sorcier-qui-commande-aux-éléments devient aussi résistante que la pierre.	Le sorcier touche son ventre en criant « *aramu'ra* ». Sa peau devient alors très résistante, lui offrant une protection naturelle de 2 points.
PIERRE QUI FOND *« Cayo'fu' »*	3 PC	1 m	5 ass	permanent	Ce contrôle permet de faire littéralement fondre la pierre, formant alors un boyau de 1 mètre de diamètre pour 1 mètre de profondeur.	Le Sorcier tend vers la surface de roche à faire fondre sa main, peaume en avant et dit à voit forte « *Cayo'tu* ». La pierre porte alors au rouge et s'évapore comme de l'eau, laissant derrière elle un trou.
PIERRES QUI FRAPPENT *« Pongo'Tu »*	5 PC	10 m autour du sorcier	1 ass	/	Les pierres de la taille d'un « galet qui tient dans la main » volent violemment sur la cible désignée par le sorcier.	Le Sorcier-qui-commande-aux-éléments lève une main en l'air, doigts écartés et cri : « *Pongo'tu* ». Aussitôt, autant de pierres autour de lui qu'il a de niveau volent vers une cible désignée. Cette cible ne peut être à plus de dix mètres du sorcier, mais les pierres peuvent se trouver jusqu'à 10 m derrière lui. Le touché est automatique. La cible subit 1D6 points de dégât par pierre.
PURIFICATION DE L'EAU *« Belu'belo »*	1 PC	spe	2 tour	perm	Cette formule permet au Sorcier de transformer un volume d'eau, afin de la rendre consommable sans danger.	Le Sorcier trempe son auriculaire dans l'eau à purifier, et prononce la formule "*Belu'belo*".

POUVOIR	COUT	PORT.	TPS	DUREE	EFFETS	TECHNIQUE
RAFALE DE VENT *« Fou'hou'to »*	5 PC	3m/niv	1 ass	3ass+2/n	Ce sortilège crêt un puissant courant d'air, issus du Sorcier et orienté au choix de celui-ci.	Le Sorcier étend les bras et prononce sa formule "*Fou'hou'to*". Le vent ainsi créé est capable d'éteindre toute flamme non protégée, et avec 2% de chance par niveau du sorcier, celles qui le sont. Par ailleurs, le vent empêchera toutes les créatures ayant une force inférieure au niveau du Sorcier de progresser dans sa direction. Il retardera les autres, et renversera les petits objets (3 kg par niveau). L'angle maximum du courant d'air est de 45°.
RESPIRATION AQUATIQUE *« Blop'ti blop'to »*	3 PC	0	3 ass	2 min/2niv	En utilisant cette formule, le Sorcier peut respirer sous l'eau sans difficultés.	Le Sorcier se tient la gorge d'une main, tend l'autre en prononçant sa formule. Il doit en outre réussir une épreuve d'INTELLIGENCE à +2. Le Sorcier peut permettre à une personne par niveau atteint (niveau du sorcier-1) de respirer avec lui, et ce tant qu'un contact physique est maintenu.
SECOUSSE *« Pok'ti »*	4 PC	10 m	2 ass	2 ass	Ce sortilège permet à l'Sorcier de provoquer une petite secousse sismique sur une zone très localisée.	Le Sorcier se concentre et prononce sa formule en tendant la main vers la zone à affecter. Aussitôt, la terre tremble légèrement sur une surface circulaire d'au maximum (5m +1m/niv). Toutes les créatures au sol dans cette surface doivent réussir un jet d'Adresse ou tomber au sol (comme sur une maladresse de combat).
SOIF INEXTINGUIBLE *« dolu'go »*	5 PC	3 m	2 ass	1mn/5niv	Par cette formule, le Sorcier provoque chez son sujet une sensation de soif intense, qui le conduira à consommer tout liquide potable (ou cru tel) qu'il pourra trouver. Le sujet ne pourra rien entreprendre d'autre et en cas d'absence de liquide, sa convoitise d'un breuvage pourra le conduire au meurtre.	Le Sorcier doit voir son sujet, et murmurer sa formule en tendant sa main, doigts écartés, paume en avant. Le sortilège fonctionne si le Sorcier obtient en lançant son niveau de D6, un résultat supérieur à la Résistance à la Magie du sujet. L'adversaire a droit à un jet de protection avec malus de 2.
TORCHE DES ESPRITS *« Diri'tu »*	1 PC	0	1 ass	1 tour de jeu	Un feu magique, venu de nulle part, prend place sur l'épieu ou le poignard du sorcier.	Le Sorcier brandit son épieu, comme une torche, et prononce à voix forte « diri'tu ». L'épieu semble alors s'embraser. Il donne alors une flamme de la puissance d'une torche. La flamme est une vraie flamme, brûlante, qui peut bouter le feu aux broussailles, aux torches… L'épieu n'est cependant pas consummé par le feu.

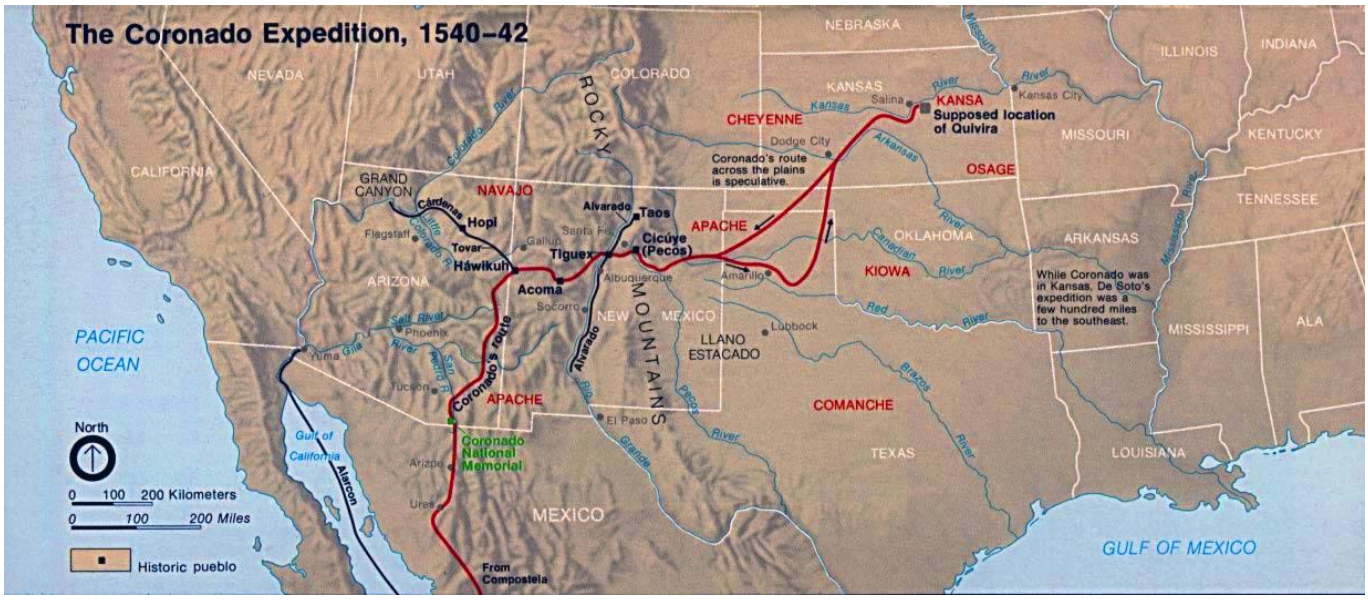


VI - Le cheval



« Un fusil, un lasso et… un cheval ».
L'Amérique est la terre des grands espaces. Et pour couvrir les distances, parfois très importantes, qui séparent deux points d'implantation humaine, les aventuriers de l'Ouest sont devenus quasiment indissociables de leur cheval.
Bien sûr, le cheval est également l'outil de travail principal du cowboy, ce vacher qui surveille ou conduit les vastes troupeaux de bêtes à cornes.

Les espèces du genre Equus auraient disparu du continent américain, il y a environ 10 000 ans. L'homme, à travers les Amérindiens et Paléoaméricains, les carnassiers comme les tigres aux dents de sabres, les éléments naturels, en particulier le volcanisme de la région centrale de Mexico et des épizooties dévastatrices, ont eu raison de la présence des équidés en Amérique.
S'il n'est donc plus présent sur le continent américain avant l'arrivée des européens, ce sont eux qui le ré-introduisent dans cette partie du globe lors des premières explorations.
Francisco Vasquez de Coronado (1510-1554), conquistador espagnol libèra notamment un grand nombre de chevaux dans la nature.



Puis, lors de la colonisation, l'implantation du cheval se fit à une bien plus grande échelle, jusqu'à cette période où des hardes de chevaux, revenus à l'état sauvage, purent se développer dans les vastes plaines.

1°) Les races – présentation détaillée

Les races issues de l'espèce chevaline sont nombreuses et variées. Cette grande diversité a pour origine leur adaptation à l'environnement (aptitude à jeûner, résistance aux hautes températures ou encore sûreté de pied en terrain montagneux) et surtout l'élevage sélectif puis les croisements opérés par l'homme sur le cheval domestique. Certains traits tels la rapidité, la capacité de portage ou encore celle à tracter de lourdes charges, ont été privilégiés.

Les races sont généralement divisées en trois grandes catégories :
- les chevaux de trait destinés à la traction
- les chevaux de selle destinés à être montés
- les poneys

Les cobs, chevaux à deux fins pouvant être montés aussi bien qu'attelés, sont parfois classés à part

- le Quarter Horse



Fréquence en Amérique en 1870 : très fréquent.
Morphologie : cheval de travail.
Taille : de 1,40 à 1,55 m – Poids : 420 à 550 kg
Robe : toutes sauf pie.
Caractère : docile, maniable, rapide, vif et courageux.

Le Quarter Horse ou American Quarter Horse est une race chevaline originaire des États-Unis, originellement sélectionnée sur sa rapidité lors de courses de sprint d'un quart de mile, d'où son nom. Ses origines remontent aux XVIe et XVIIe siècles. Les premiers colons américains réalisent des croisements entre les chevaux anglais importés, et les chevaux déjà présents sur le territoire américain, issus de la colonisation espagnole des Amériques. La race se développe grâce à l'engouement des colons pour les courses sur courtes distances. À partir du milieu du XIXe siècle, les courses sur longues distances leur sont préférées, et le Pur-sang prend de l'importance. Avec la conquête de l'Ouest, le Quarter Horse trouve de nouveaux débouchés. Il est utilisé pour le transport, l'agriculture et surtout le gardiennage du bétail, qui fait sa renommée.



Le Quarter Horse est un cheval puissant, de taille moyenne, caractérisé par une arrière-main très développée. Vif et énergique, il est capable de redescendre rapidement en pression, ce qui en fait le compagnon idéal pour l'équitation Western. Son sens du bétail est reconnu, il est de ce fait souvent utilisé en croisement.

Avec la conquête de l'Ouest, le cheval américain gagne ainsi en polyvalence, utilisé tant pour le loisir que pour le travail. Cheval de selle, il sert aussi bien pour le transport que pour l'agriculture ou le gardiennage du bétail. Cette dernière aptitude fait d'ailleurs sa renommée de cheval de travail illustrée par son appellation de cow horse. C'est également la monture utilisée par une bonne partie de l'armée au cours de la Guerre de Sécession.

- l'Appaloosa



Fréquence en Amérique en 1870 : fréquent.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,48 à 1,65 m – Poids : 400 à 450 kg
Robe : tâchetée.
Caractère : docile, volontaire, réactif.

L'Appaloosa trouve son origine dans les nombreux chevaux amenés avec les colons sur le continent américain.
L'Appaloosa est une race de chevaux de selle originaire du nord-ouest des États-Unis. Issue des montures perdues par les colons européens, elle est sélectionnée traditionnellement par les Premières nations Nimíipuu (Nez-Percés) établis près de la rivière Palouse. La grande particularité de ces chevaux est d'avoir très souvent une robe tachetée, entre autres caractéristiques physiques étonnantes.

L'Appaloosa tient son nom de la rivière Palouse, qui est la version anglicisée du mot « pelouse » que les trappeurs canadiens français avaient utilisé pour baptiser cette région des Hauts-Plateaux à herbe courte au XIXe siècle, comme ils avaient appelé « prairie », les Grandes Plaines à herbe longue. La rivière Palouse procède aussi de la même étymologie. Le « cheval de la Pelouse » devient ainsi un « palousé » qui se transforme en anglais en « Appalosey » puis en « Appaloosa »

Les Appaloosas auraient été sélectionnés également pour une allure particulière, l'Indian shuffle, proche de l'amble et très confortable permettant de couvrir de longues distances, « chevaux aux 100 miles par jour ». Pour cette allure, chaque pied frappe la terre à un temps différent, donnant au cheval une démarche par bipède latéral à quatre battues.

- le Paint Horse



Fréquence en Amérique en 1870 : fréquent.
Morphologie : cheval de travail, également utilisé en cheval de selle
Taille : de 1,48 à 1,60 m – Poids : 410 à 550 kg
Robe : presque toujours pie.
Caractère : intelligent, docile et calme.

Le Paint Horse est une race de chevaux de travail et de couleur, américaine. Caractérisé par sa robe pie, le Paint horse est très proche du Quarter Horse.

Les Indiens d'Amérique du nord aiment particulièrement les chevaux à robe pie ou tachetée qui flattent leur naturelle exubérance décorative. Cela leur permet également un meilleur camouflage à la chasse ou à la guerre.

- le Saddlebred (« Kentucky Saddlebred »)



Fréquence en Amérique en 1870 : assez fréquent.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,60 à 1,75 m – Poids : 450 à 550 kg
Robe : principalement baie, baie-brune et alezane.
Caractère : gentil et énergique.

Le Kentucky Saddlebred est une race de chevaux de sel d'origine américaine. C'est un cheval fin et élégant qui a la particularité de posséder des allures supplémentaires nommées le slow gait et le rack. Au début du XIXe siècle, la race est connue sous le nom de Kentucky Saddlebred et commence à se distinguer en concours où l'on apprécie sa beauté, son style et son côté pratique.
Utilisé à l'origine pour le travail dans les plantations de Virginie et du Kentucky, il a ensuite été très utilisé comme cheval de cavalerie où sa robustesse et son port élégant était très appréciés

Les origines de l'American Saddlebred sont liées aux chevaux Galloway et Hobbie importés des Iles britanniques en Amérique du Nord par les colons britanniques au XVII^{ème} siècle. Ces petits chevaux robustes avaient la particularité d'ambler, ce qui leur donnait un certain confort. Ils ont prospéré en Amérique et donné naissance au Narragansett Pacer qui s'est développé le long du littoral oriental1. L'importation au début du XVII^{ème} siècle de pur-sang anglais offre de nouvelles possibilités de croisements. Le Narragansett Pacer croisé avec le Pur-sang anglais crée ainsi un nouveau cheval avec des caractéristiques spécifiques qu'on nomme American Horse ou Cheval Américain. Ce dernier a hérité de la taille et de la beauté du Pur-sang anglais mais a conservé la capacité d'apprendre l'amble

- le Morgan



Fréquence en Amérique en 1870 : assez fréquent.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,43 à 1,54 m – Poids : 400 à 525 kg
Robe : principalement Baie, baie-brune et alezane.
Caractère : énergique, intelligent et docile.

Le Morgan est une race de chevaux de selle originaire des États-Unis qui a la particularité d'être issue d'un seul étalon, propriété de l'éleveur Justin Morgan, à qui elle doit son nom.
L'une des particularités de cette race est d'être issue d'un unique étalon fondateur dont le nom est Figure. Figure est un cheval né en 1789 qu'achète Justin Morgan, un instituteur du Vermont. Les qualités naturelles de cet étalon en font une vedette locale en Nouvelle-Angleterre. Sa beauté, sa force, sa vitesse, sa vigueur et son endurance sont remarqués

C'est un cheval de petite taille, compact et élégant. Le Morgan est polyvalent et est utilisé aussi bien monté qu'attelé dans une grande variété de disciplines. Certains chevaux Morgan sont restés dans l'histoire, s'illustrant par exemple sous la selle de nombreux généraux au cours de la guerre de Sécession.

Au XIX^{ème} siècle, les chevaux sont utilisés comme animaux de trait en forêt ou dans les champs la semaine et pour tirer le boghei familial le dimanche. En 1840, plusieurs sélectionneurs dans le Vermont et le New

Hampshire commencent à concentrer les lignes de Morgan. Le nombre d'individus est ainsi suffisamment élevé pour qu'un standard de race soit défini. Dans le milieu des années 1850, les poulains sont valorisés au prix fort. Ils sont utilisés en compétition ou pour les travaux agricoles. Ils participent à l'amélioration d'autres races dont le Quarter Horse. Au cours de la guerre de Sécession, le Morgan est utilisé monté pour la cavalerie et comme cheval d'artillerie. Ainsi la Première Cavalerie du Vermont était montée uniquement sur des Morgans

- le Tennessee Walker



Fréquence en Amérique en 1870 : assez fréquent.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,50 à 1,60 m en moyenne – Poids : 400 à 550 kg
Robe : toutes les robes sont rencontrées.
Caractère : docile, gentil, volontaire et joyeux.

Le Tennessee Walker est une race de chevaux de selle originaire des États-Unis, sélectionnée pour ses allures particulières, en particulier le running walk. La race a été historiquement créée pour obtenir un cheval confortable apte à parcourir les grandes plantations du Sud.
Ce cheval a été adopté et sélectionné par les planteurs de coton qui voulaient un cheval docile et robuste, à l'allure commode.

C'est un cheval élégant au corps trapu. La tête est un peu grosse et souvent moutonnière. Ses oreilles sont droites et l'encolure est forte et arquée. Son dos est fort, court et droit. La croupe et les reins sont forts. Ses membres sont durs et secs, mais il est souvent un peu faible des postérieurs. Le sabot est bien formé, résistant et durable

- le Mustang



Fréquence en Amérique en 1870 : assez fréquent.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,32 à 1,50 m – Poids : 400 à 500 kg
Robe : toutes les robes sont rencontrées.
Caractère : indépendant, vigoureux et très vigilant.

Le mot « mustang » vient de l'espagnol et signifie « animal errant ».
Les mustangs présentent une grande variété morphologique ainsi que de robes. Très résistants et extrêmement frugaux, ils vivent en troupeaux familiaux. Les mustangs adultes ont peu de prédateurs naturels. Les adversaires des mustangs soutiennent qu'ils dégradent le pâturage et rivalisent avec le bétail et les espèces sauvages pour le fourrage.

C'est un cheval solide et frugal. Ses sabots sont très durs et n'ont pas besoin d'être ferrés.

A l'état sauvage, les Mustangs vivent en troupeau d'une quinzaine d'individus. Pour chaque horde, il y a un unique étalon dominant assurant sa protection et une jument dominante (la plus âgée) décidant de leurs déplacements. Les étalons sont exclus à 3 ans des hordes et vivent en solitaire jusqu'à récupérer des groupes de femelles, après s'être battus contre l'étalon dominant.

- le Nokota



Fréquence en Amérique en 1870 : assez rare jusqu'en 1885/90.
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,33 à 1,66 m – Poids : 400 à 450 kg
Robe : presque toujours pie.
Caractère : très intelligent, vif, bonne capacité d'apprentissage.

Les Nokotas traditionnels, Traditional Nokotas en anglais, sont petits, d'une taille moyenne comprise entre 1,40 m et 1,50 m, et sont relativement fins.
Le Nokota est une race de chevaux de selle qui descend de troupeaux libres des Badlands de la Little Missouri, situé au sud-ouest du Dakota du Nord, aux États-Unis.
Les premiers européens ont rencontré pour la première fois ces chevaux sauvages dans la région du Dakota, à la fin du XIX^{ème} siècle, quand l'industrie du bétail s'est développée vers le nord. Durant la période de l'élevage

en espaces ouverts, certains chevaux domestiques échappés se sont croisés avec les bandes sauvages, et ont sans aucun doute contribué à former ces troupeaux.

- le Standardbred



Fréquence en Amérique en 1870 : fréquent dans l'Est, assez fréquent dans le centre et l'Ouest.
Morphologie : cheval de course, utilisé également en selle.
Taille : de 1,60 à 1,65 m – Poids : 410 à 550 kg
Robe : toutes les robes simples.
Caractère : intelligent, calme, volontaire.

Le standardbred (« race standard » en français), american standardbred ou trotteur américain est une race chevaline sélectionnée aux États-Unis pour ses performances dans les courses de trot et d'amble attelé.

Le Standardbred est plus lourd et plus charpenté que le Pur Sang. Il possède des jambes solides, des épaules et une arrière main puissantes. Il peut mesurer de 1,42 m à 1,72 m, mais la plupart toisent entre 1,60 m à 1,70 m. L'encolure est musclé et légèrement arquée, d'une longueur moyenne à longue. Leurs jambes sont musclées et solides, les sabots généralement résistants.
Il est aussi plus calme que le Pur Sang. Ces chevaux de course étant davantage impliqués dans les stratégies de changements de vitesse que dans les courses de Pur Sangs, les Standardbred sont considérés comme des animaux à l'écoute et faciles à former.

- le Pur-sang



Fréquence en Amérique en 1870 : fréquent dans l'Est, peu commun dans le centre et l'Ouest.
Morphologie : cheval de course, utilisé également en selle.
Taille : de 1,57 à 1,73 m – Poids : 450 à 500 kg
Robe : généralement baie, plus rarement alezane, noire ou grise.
Caractère : délicat.

C'est une race de chevaux de course.
En anglais cette race est nommée « Thoroughbred », qui signifie littéralement « élevé dans la pureté » ou « élevé de façon pure »
Le Pur-sang résulte d'un élevage sélectif commencé aux XVII ème et XVIII ème siècles en Angleterre, lorsque des juments locales sont croisées avec des étalons importés depuis des pays arabes. Le pedigree de chaque Pur-sang peut être tracé jusqu'aux étalons fondateurs et à ces juments anglaises, justifiant le nom donné à cette race de chevaux. Les Pur-sangs se sont exportés dans de nombreux pays qui ont développé une industrie des courses hippiques, principalement en Amérique du Nord dès 1730, puis en Australie, en France, en Italie, au Japon et en Amérique du Sud, au cours du XVIIIe siècle.



Cheval réputé fragile et délicat, le Pur-sang se distingue en premier lieu par sa finesse, son agilité et sa vitesse.
Ils sont souvent croisés à d'autres races de chevaux pour en modifier le modèle, ou en créer de nouvelles. Le Pur-sang participe ainsi à la formation de l'Anglo-arabe, du Selle français, et de nombreux chevaux de sport.
Après la révolution américaine, les centres d'élevage de Pur-sang se déplacèrent vers l'ouest, notamment vers le Kentucky et le Tennessee qui devinrent d'importantes régions d'élevage.

- le Percheron



Fréquence en Amérique en 1870 : encore rare, mais en développement rapide dans la décennie.
Morphologie : cheval de trait
Taille : de 1,60 à 1,85 m – Poids : 500 à 1.200 kg
Robe : grise ou noire.
Caractère : docile.

Le Percheron est la plus connue des races de chevaux françaises. Cheval de trait issu selon la légende d'étalons arabes amenés dans le comté du Perche au VIIIe siècle, il résulte plus vraisemblablement d'une longue sélection par ses éleveurs. Sa capacité à déplacer rapidement des véhicules hippomobiles à l'attelage au trot est privilégiée dès la fin du XVIIIe siècle et au début du XIXe siècle, ce qui



lui vaut son surnom de « diligencier ». Massivement employé pour les postes et la compagnie des omnibus, avec l'arrivée du chemin de fer, il est sélectionné pour tracter de plus lourdes charges au pas et au trot, en travail agricole et au labour.

Le succès des Percherons aux États-Unis est en partie due à Mark W. Dunham, de la ferme d'Oaklawn en Illinois : il possède plus de 100 étalons qui, mis à la reproduction avec des juments locales, engendrent des chevaux métis. Dans les années 1880, ces animaux concurrencent les traits Shires, Clydesdales et Belges dans le centre et l'ouest du pays, leur supériorité s'établit, de sorte que les compagnies de tramway et d'omnibus de la région des Grands Lacs et du bassin du Mississippi n'utilisent bientôt plus que des Percherons.

- le Poney Shetland



Fréquence en Amérique en 1870 : rare.
Morphologie : poney
Taille : moins de 1,07 m au garot – Poids : 150 à 220 kg
Robe : toutes robes sauf tacheté, alezan fréquent.
Caractère : genti, généreux, mais têtu.

Le Shetland est une race de poney écossaise originaire des îles Shetland, au nord de l'Écosse. C'est l'un des plus petits équidés du monde, particularité qu'il doit à son adaptation au biotope rigoureux de son île originelle. Le Shetland connaît un grand succès dès les années 1850 grâce à sa taille réduite et son corps massif, qui lui permettent de se faufiler dans les étroites galeries minières et de transporter du charbon ou des métaux.
Les premiers poneys shetland sont importés aux États-Unis dans les années 1850.

- le Fjord



Fréquence en Amérique en 1870 : très rare.
Morphologie : poney
Taille : de 1,35 à 1,55 m – Poids : 400 à 500 kg
Robe : Dun*.
Caractère : rustique, caractère franc.

Le Fjord est une race de petits chevaux de la Norvège. Ses origines sont anciennes et il a peu connu de croisements ; c'est pourquoi le Fjord est considéré comme très pur, descendant de chevaux asiatiques primitifs arrivés en Norvège par l'Est. Les Vikings montent vraisemblablement ses ancêtres pour la guerre. Cheval de traction rustique destiné au travail agricole et au débardage forestier dans son pays d'origine, il gagne en taille au fil du temps. Son talent attelé lui vaut d'influencer la plupart des races de chevaux de trait d'Europe occidentale.

**robe dun : le gène Dun est un gène de dilution responsable des couleurs de robe dites « dun » ou « sauvages », chez le cheval. Son action donne des marques primitives, classiquement des zébrures sur les jambes et une raie de mulet, plus rarement une bande cruciale traversant l'épaule, en plus de décolorer la robe. La robe la plus classique associée à ce gène est dans les tons jaune-gris à brun-fauve avec les crins et le bas des jambes noirs, et nommée bai dun.*

- L'Arabe



Fréquence en Amérique en 1870 : très rare
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,40 à 1,60 m – Poids : 300 à 450 kg
Robe : généralement grise, baie ou alezane, rarement noire.
Caractère : familier, obéissant, intelligent, affectueux et maniable. Caractère affirmé, fort influx nerveux.

L'Arabe est une race de chevaux de selle originaire du Moyen-Orient, caractérisée par sa tête au profil concave et son port de queue relevé. Décrit comme un petit cheval de format carré au profil concave et à l'encolure courbée, l'Arabe présente une grande variabilité morphologique et génétique en fonction de ses origines.

- Le Haflinger



Fréquence en Amérique en 1870 : très rare
Morphologie : cheval de selle
Taille : de 1,37 à 1,49 m – Poids : 415 kg environ
Robe : toujours alezan aux crins lavés.
Caractère : résistant et gentil.

Le Haflinger est une race montagnarde de petit cheval de selle et de trait léger. Originaire du Tyrol, région historique désormais partagée entre le nord de l'Italie et l'Autriche, le Haflinger est peut-être issu de populations d'équidés arrivées dans la région dès le Moyen Âge. Il émerge réellement en tant que race à la fin du XIXe siècle. Il est caractérisé par sa robe, toujours alezane aux crins lavés, ses allures confortables mais énergiques, sa musculature et son élégance. De son élevage pour le travail en terrain accidenté, le Haflinger a hérité d'une grande robustesse.



2°) Tableau des races

Trois éléments sont à prendre en compte principalement :
- la race du cheval (Cf. les détails dans la partie ci-avant)
- le degré de dressage (inexpérimenté, expérimenté, éprouvé)
- la charge transportée

a) Le degré de dressage

Un cheval est soit sauvage, soit dressé. Lorsqu'il est dressé, on considère trois degrés de dressage différent. Pour dresser un cheval sauvage il faut compter environ 2 à 4 semaines. Il devient alors « inexipérimenté ». Puis, si on consacre à nouveau 2 à 3 semaines, il peut devenir « expérimenté ». Enfin, avec 2 à 4 nouvelles semaines, le cheval peut devenir une monture « éprouvée ».

Inexpérimenté : cheval à peine débourré. Il tolère un cavalier en selle, mais répond mal aux sollicitations. C'est aussi une monture particulièrement peureuse, qui ne fait pas vraiment confiance à son cavalier. Les risques sont grands de le voir s'emballer ou ruer en cas de stress important…

Expérimenté : cheval dressé et bien débourré. Il répond correctement à la sollicitation, et fait davantage confiance à l'homme.

Eprouvé : cheval dressé et pourvu d'une certaine expérience. Sa confiance en son cavalier est totale, et il ne s'effraie que difficilement ! C'est le degré d'expérience le plus haut, celui qui est nécessaire pour faire de bons chevaux de combat…

N.B. : les différences de Constitution n'interviennent pas directement dans la distance maximale que la monture peut parcourir dans une journée (les distances sont indiquées ci-après), mais indirectement.

Ce qui change essentiellement lorsqu'un cheval change de catégorie de dressage ce sont le Courage et la Constitution, ainsi que ses performances (Cf. tableau plus loin).

	Courage	Constit. race « peu endurante »	Constit. race « moyenne »	Constit. race « endurante »	Constit. race « très endurante »
Inexpérimenté	1D4 + 4	1D2 + 10	1D2 + 11	1D2 + 12	1D2 + 14
Expérimenté	1D4 + 8	1D2 + 12	1D2 + 14	1D2 + 15	1D2 + 16
Eprouvé	1D4 +12	1D2 + 14	1D2 + 16	1D2 + 17	1D2 + 18

b) La charge transportée.

On considère deux catégories : sans charge et chargé.

Sans charge : correspond à une charge « négligeable » d'un maximum de 80 à 110 kg (selon la race). Ce pourra être un cavalier peu lourd (moins de 90 kg) et un équipement léger par exemple.

Chargé : correspond à une charge « lourde », de l'ordre de 100 à 250 kg (selon la race)

c) Les allures

Il faut distinguer les allures « naturelles » (que le cheval connait spontanément), que sont le pas, le trot et le galop, des allures « artificielles » (celles que le cheval apprend à maîtriser durant un dressage).



Pas. C'est une allure marchée, à quatre temps égaux séparés. La vitesse moyenne des chevaux à cette allure est de 7 km/h (110 m/min). Lorsque le cheval évolue en liberté au pas avec les rênes entièrement flottantes, on parle de « pas libre ».
Rack. C'est un pas rapide (+2 à 3 km/h selon la monture) et très confortable pour le cavalier.

Trot. Le trot est une allure sautée, symétrique, à deux temps égaux, par bipèdes diagonaux. Chaque temps est séparé par une période de projection (deux temps, deux projections). La vitesse moyenne des chevaux à cette allure est de 14 km/h (240 m/min)

Amble. (variantes *Running walk* ou *Slow gait*) Allura à 4 temps dont un en suspension (à ne pas confondre avec l'amble commun, dit « de cochon » cf ci-dessous). Il s'obtient à partir du galop et peut atteindre la

vitesse d'un galop de course.

Galop. Le galop est une allure sautée et basculée, asymétrique, à trois temps suivis d'une période de projection. La vitesse moyenne des chevaux à cette allure est de 21 à 27 km/h (350 à 450 m/min). Il arrive que le galop soit à quatre temps, lorsque le cheval atteint une grande vitesse en course ou dans la nature2, ou lorsqu'il galope très lentement

d) les symboles d'information sous la « races »

Deux catégories, les têtes de cheval et les selles, déclinées en trois couleurs.



Les têtes de cheval donnent une indication rapide sur le caractère global de la race.
En vert, la race est aimable, douce, gentille, docile.
En orange, elle est volontiers têtue, revèche.
En rouge, c'est une espèce difficile à maîtriser, pour laquelle il fait faire montre de fermeté pour être obéit.



Les selles donnent une indication rapide sur le confort offert par la race.
En vert, c'est une race facile à manier, confortable.
En orange, la race est peu confortable, la monte en est plus fatigante.
En rouge, la race est assez inconfortable et requiert une certaine dépense d'énergie lors de la monte.

e) Considérations complémentaires et conseils

Un cheval peut marcher ou trotter pendant une heure sans trop de difficultés. En théorie, si vous allez au trot vous aurez parcouru 14 kilomètres en moyenne et au pas 7 kilomètres en moyenne.
Quant au gallop cela dépendra de sa forme physique mais ne vous attendez pas à faire une heure à cette allure. La plupart du temps, sur 2 kilomètres ce sera déjà bien.

Si vous cherchez à faire de longs voyages, allez-y lentement, plutôt que de précipiter votre animal. Il ne dira pas non si vous le laissez avancer tranquillement au pas.
Un cheval peut parcourir en moyenne jusqu'à 30 km en une journée et ce plusieurs jours de suite. La plupart du temps cela se fera au trot ou au pas.
Des chevaux bien hydratés, bien nourris et reposés peuvent aller encore un peu plus loin avec un entraînement approprié.

N.B. : lors d'une journée de déplacement, un cheval n'avance pas toujours au pas, ou au trot, encore moins au galop… La course d'une journée est constituée de différentes allures, compatibles avec la résistance du cheval considéré…

Cas particulier : le cheval d'endurance
Ces chevaux doivent faire l'objet d'un entrainement intensif et spécifique.
Certaines races peuvent alors accomplir de réelles prouesses d'endurance,
« Un cheval d'endurance, cela s'entraîne comme un marathonien. On lui fait parcourir beaucoup de kilomètres... »
Tous les chevaux ne sont pas aptes à ce sport extrême : les pur-sang arabes sont la seule race vraiment capable de briller dans la discipline. « Un trotteur pourra couvrir jusqu'à 100 km en une journée. Un anglo-arabe, aussi. Et les pur-sang anglais, on n'en parle même pas. »

Les plus endurants, et les mieux entrainés, parcourent des distances de 110 à 160 km, par étapes d'environ 30 km. « *On les pointe à environ 18 km à l'heure de moyenne. Ça veut dire qu'ils sont presque tout le temps au galop ».*
Pour couvrir la plus longue distance, il faut galoper environ cinq fois deux heures, avec une période de repos obligatoire de 40 minutes pour le cheval entre chaque étape.

Le saviez vous ? 160 kilomètres en moins de 24h c'est ce que doivent parcourir les chevaux lors de la course *Tevis Cup Race* aux États-Unis. Les premiers cavaliers qui terminent la course arrivent environ 14-15 heures après le départ. La race de cheval qui excelle dans cette course est le pur-sang arabe.

Race	charge	dressage	Avance normale (km/j)	Marche forcée (km/j)	Pas (km/h)	Trot (km/h)	Galop (km/h)	Endurance	Divers
Quarter Horse	sans	inexpérimenté	45	70	7	14	21	*Endurant*	
	sans	exp. et eprouvé	55	80	7	14	21		
	chargé	inexpérimenté	40	60	6	11	18		
	chargé	exp. et eprouvé	50	70	6	12	20		
Appaloosa	sans	inexpérimenté	50	80	7	13	20	*Très endurant*	*Toutes épreuves d'équitations bonus 2. Peut acquérir l'amble.*
	sans	exp. et eprouvé	55	95	7	13	20		
	chargé	inexpérimenté	45	65	6	10	16		
	chargé	exp. et eprouvé	50	85	6	11	18		
Paint Horse	sans	inexpérimenté	45	65	7	14	21	*Moyen.*	
	sans	exp. et eprouvé	55	80	7	14	21		
	chargé	inexpérimenté	40	60	6	10	17		
	chargé	exp. et eprouvé	50	75	6	11	19		
Saddlebred	sans	inexpérimenté	50	80	7	14	21	*Endurant*	*Bonus dressage 1 Toutes épreuves d'équitations bonus 1. Peut acquérir le rack.*
	sans	exp. et eprouvé	55	95	7	15	22		
	chargé	inexpérimenté	45	75	7	11	19		
	chargé	exp. et eprouvé	50	85	7	12	20		
Morgan	sans	inexpérimenté	45	70	7	13	22	*Endurant*	
	sans	exp. et eprouvé	45	75	7	14	24		
	chargé	inexpérimenté	40	65	6	11	19		
	chargé	exp. et eprouvé	45	75	7	12	22		
Tennesse walker	sans	inexpérimenté	50	80	7	14	20	*Endurant*	*Toutes épreuves d'équitations bonus 2*
	sans	exp. et eprouvé	55	95	7	15	21		
	chargé	inexpérimenté	45	75	6	12	17		
	chargé	exp. et eprouvé	55	90	7	13	20		
Mustang	sans	inexpérimenté	45	65	6	14	23	*Peu endurant*	*Dressage malus 2 Toutes épreuves d'équitations malus 2 Très sobre*
	sans	exp. et eprouvé	45	70	7	14	24		
	chargé	inexpérimenté	40	60	5	11	19		
	chargé	exp. et eprouvé	45	65	5	12	22		
Nokota	sans	inexpérimenté	45	70	7	14	21	*Moyen.*	*Toutes épreuves d'équitations malus 1*
	sans	exp. et eprouvé	50	75	7	15	21		
	chargé	inexpérimenté	40	65	6	12	18		
	chargé	exp. et eprouvé	50	75	6	13	20		
Standardbred	sans	inexpérimenté	45	70	7	14	21	*Endurant*	*Dressage bonus 2 Peut acquérir l'amble.*
	sans	exp. et eprouvé	50	75	7	15	22		
	chargé	inexpérimenté	40	65	6	12	18		
	chargé	exp. et eprouvé	50	70	6	13	21		
Pur-sang	sans	inexpérimenté	45	65	7	14	24	*Peu endurant*	*Dressage malus 2 Toutes épreuves d'équitations malus 1*
	sans	exp. et eprouvé	50	75	7	15	27		
	chargé	inexpérimenté	40	55	6	12	20		
	chargé	exp. et eprouvé	45	70	6	13	23		
Percheron	sans	inexpérimenté	55	80	8	14	17	*Très endurant*	
	sans	exp. et eprouvé	60	90	8	15	18		
	chargé	inexpérimenté	50	75	7	12	16		
	chargé	exp. et eprouvé	55	85	7	14	18		
Poney Shettland	sans	inexpérimenté	30	45	4	8	10	*Peu endurant*	*Dressage malus 1*
	sans	exp. et eprouvé	40	50	5	9	11		
	chargé	Inexpérimenté	32	40	3	7	9		
	chargé	exp. et eprouvé	35	45	4	8	10		
Fjord	sans	inexpérimenté	50	75	6	12	16	*Endurant*	*Dressage malus 1 Toutes épreuves d'équitations malus 1*
	sans	exp. et eprouvé	55	80	7	13	17		
	chargé	inexpérimenté	45	70	5	10	15		
	chargé	exp. et eprouvé	50	75	6	11	16		
Arabe	sans	inexpérimenté	50	75	7	14	21	*Endurant*	*Dressage bonus 1*
	sans	exp. et eprouvé	55	80	7	14	23		
	chargé	inexpérimenté	45	65	6	11	18		
	chargé	exp. et eprouvé	50	70	6	12	21		
Haflinger	sans	inexpérimenté	40	65	6	12	16	*Endurant*	
	sans	exp. et eprouvé	45	70	7	13	17		
	chargé	inexpérimenté	35	60	5	11	15		
	chargé	exp. et eprouvé	40	65	6	12	16		

N.B. : les distances indiquées forment une base, sur terrain plat. Les déplacements en collines, marécages, …, souffrent d'une pénalité (Cf. chapitre III – 3ème « les Voyages »).

3°) L'Alimentation

Le cheval se nourrit essentiellement de céréales, avec complément d'herbe et de fourrage.
Parmi ces céréales : l'Avoine, le Blé, le Son de blé, le Maïs, l'Orge.

En moyenne, un cheval adulte consomme de 7 à 15 kg de matière sèche par jour.
Voici quelques éléments pour apprécier la quantité nécessaire :
- 60 à 80 kg brut d'herbe jeune contiennent 15 % de matière sèche ;
- 12 kg brut de foin de pré contiennent 85 % de matière sèche.



Le cheval est un herbivore, qui passe en moyenne 15 à 16 heures par jour à s'alimenter dans la nature, sous la forme de multiples petits repas, de jour comme de nuit.
Lorsqu'il est au repos et peut se nourrir à volonté, un cheval de 500 kg peut ingérer entre 60 et 80 kg d'herbe jeune par jour ou près de 12 kg de foin de pré.

Selon les recommandations d'affouragement courantes, la quantité minimale de foin par cheval et par jour est de **1,5 kg de matière sèche pour 100 kg de masse corporelle**. Cela correspond donc à 1,7 kg de foin.

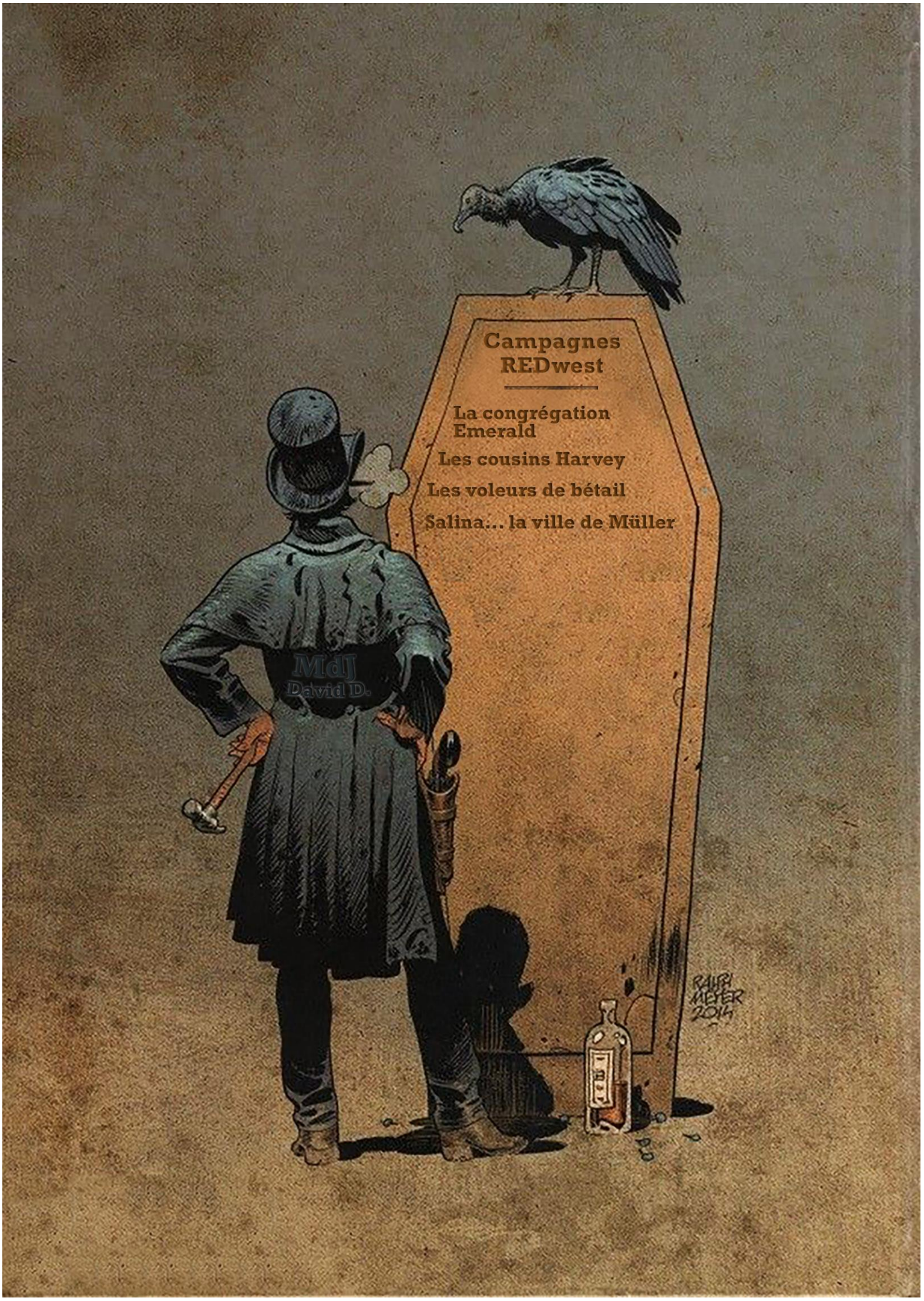
L'estomac du cheval est relativement petit. Il est adapté à de petites quantités ingérées en de multiples repas. Notons que le cheval n'est pas un ruminant et qu'il n'avale ses aliments qu'après les avoir soigneusement mâchés et humidifiés gâce à une production abondante de salive.

Alimentation concentrée.
Lorsqu'il doit accomplir de longs déplacements, on peut alimenter efficacement un cheval en lui fournissant une alimentation plus concentrée : des graines de céréales diverses ou des aliments élaborés contenants des céréales, tourteaux, co-produits, fourrages, minéraux et vitamines.
Des sacs d'avoines peuvent constituer un substitut honorable. Il conviendra de fournir alors au cheval au moins 1 à 3 kg d'avoine (selon sa masse).
Cette alimentation ne doit pourtant pas remplacer l'alimentation « normale » et le cheval devra revenir assez rapidement à des pâturages abondants pour reconstituer pleinement ses forces.

- Besoin en eau

En moyenne, un cheval adulte doit boire près de 5,2 litres d'eau par jour pour chaque 100 kg de sa masse propre.
Un cheval de 450 kg devra donc boire près de 25 litres d'eau dans une journée.


SHERIFF


Campagnes
REDwest
La congrégation Emerald
Les cousins Harvey
Les voleurs de bétail
Salina... la ville de Müller
MdJ
David D.
RALPH MEYER
2014