

# WEIRD WEST - AIDES DE JEU

## TEST ET DIFFICULTÉ, RÈGLES ALTERNATIVES

J'avoue avoir toujours trouvé bizarre d'avoir des règles spéciales pour les actions hors combat. En combat, le succès et l'échec des attaques sont réglés par un jet de 1d20 en croisant le score de combat et de défense des protagonistes.

Pour les actions hors combat, l'auteur nous propose un jet de 1d6 où la différence entre la difficulté de l'action et le score de la caractéristique utilisée permet de calculer un bonus ou un malus selon le cas. Bien que cette règle s'inscrive pleinement dans l'optique OSR de Weird West, j'ai toujours eu un peu de mal à l'intégrer. Sa mise en pratique me semble peu intuitive et je crains qu'elle ne ralentisse le jeu et nuise à la fluidité.

Par conséquent, je me suis demandé comment je pourrais adapter ou remplacer cette règle par une mécanique plus rapide et plus naturel, quelque chose d'un peu plus cohérent avec les autres règles du jeu.

J'ai opté pour l'utilisation du d20 pour la gestion des actions hors combat. Ce choix du d20 offre plus de cohérence avec les règles de combat.

A l'instar du tableau de combat où on croise COMBAT et DÉFENSE, la réussite ou l'échec d'une action hors combat dépendra de la difficulté de l'action en question et de la caractéristique requise pour cette action.

Le Meneur de Jeu est en charge de définir la Difficulté de l'action en partant du principe qu'un personnage moyennement doué a 50% de chance de réussir une action de difficulté moyenne, soit une Difficulté de 10.

Le joueur lance 1d20 et ajoute le score de la Caractéristique mise en œuvre dans l'action.

Peuvent éventuellement venir s'ajouter/se soustraire des bonus/malus indiqués par le Meneur de Jeu ou sollicités par le joueur. Si le total est supérieur ou égal à la Difficulté, l'action est réussie. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Pour déterminer la Difficulté d'une action, le Meneur peut s'aider du tableau ci-dessous.

ACTION	SCORE
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très Difficile	20
Pratiquement impossible	25

Quelle que soit l'issue d'une action, nous vous encourageons à « jouer » les conséquences de l'action plutôt que d'annoncer un simple « réussi » ou « raté ».

## AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Dans certaines situations, si un personnage a un avantage quelconque (validé par le Meneur de Jeu), le joueur peut lancer 2D20 et garder le meilleur score.

Dans le cas d'un désavantage, le joueur lance 2D20 et conserve le résultat le moins élevé.

## LISTE DE NOMS

Quoi de plus pratique qu'une liste de noms dans laquelle piocher en cours de partie.

Ça évite que tous les tenanciers de saloon ne s'appellent Tom et les shérifs Smith.

Lancez 1d20 pour déterminer un nom et un prénom ou choisissez dans les listes ci-après.

1D20	NOM	PRÉNOM	NOM	PRÉNOM
1	Smith	Robert	Turner	Judith
2	Johnson	James	Perez	Olivia
3	Williams	John	Carter	Alice
4	Jones	Michael	Campbell	Kelly
5	Brown	William	Parker	Rachel
6	Miller	David	Morris	Joyce
7	Wilson	Richard	Sanchez	Sharon
8	Moore	Thomas	Rogers	Sarah
9	Taylor	Christopher	Murphy	Margaret
10	Anderson	Brian	Cox	Dorothy
11	Thomas	Ronald	Howard	Grace
12	Jackson	Jacob	Torres	Marilyn
13	White	Gary	Jenkins	Mary
14	Harris	Scott	Coleman	Helen
15	Thompson	Frank	Ford	Amy
16	Robinson	Justin	Dalton	Gloria
17	Walker	Dennis	Sullivan	Pamela
18	Hernandez	Douglas	Cruz	Jane
19	Green	Adam	Murray	Susan
20	Nelson	Kyle	Freeman	Angela

## LISTE DE VILLES

Même exercice mais avec des noms de villes, à tirer sur 1d20 ou à choisir arbitrairement.

1D20	1D20		
1	Red Creek	11	Old Cliff
2	Silver Lake	12	Obsidian Gate
3	Coyote's Gate	13	Iron Pass
4	Barrenridge	14	Badfield
5	Lostwood	15	Demon's Springs
6	Richriver	16	Devil Point
7	Copper Plains	17	Sandhill
8	Silent Hill	18	Serpent's Roost
9	Dustcreek	19	Serenity
10	Shadowpeaks	20	Absolution