

# Mémo du Joueur

Plomb & Panache — tout ce qu'il faut savoir, sur une page.

## Lancer les dés

**Pool = Attribut (2–5) + Compétence (0–3) dés à 6 faces. Chaque 6 = 1 succès.**

Difficulté / Succès requis : Normale / 1, Dure / 2, Légendaire / 3

- **0 succès** → échec, ou réussite à un prix (le MJ propose).
- **Succès en rab** → des *effets* : plus fort, plus vite, plus discret, avec style, déstabiliser.
- **Opposition** : chacun lance, le plus de succès gagne. Égalité : +1 Tension chacun, et ça continue.
- **Un seul jet par intention** : si ça rate, on ne relance pas « pour voir » — on change de méthode ou on paie le prix.

## La Découpe — faire plusieurs choses à la fois

Avant de lancer, divisez librement votre pool entre plusieurs actions du tour (**au moins 1 dé** par action, chacune avec sa propre difficulté). On prends la compétence avec le plus de dés, elle est diminuée des dés alloués à d'autres actions (qui ne peuvent dépasser la compétence dans cette autre action)

| 8 dés en selle dans le troupeau : 3 pour tenir le cheval, 3 pour tirer, 2 pour rattraper le gamin.

Vos dés de Tension se répartissent **comme vous voulez** — tout miser sur une action est un pari.

## Le Panache — jetons de poker (départ 2, max 5)

**Dépenser un jeton** : +2 dés au pool, relancer les dés sans 6 (sauf les 1 de Tension), coup d'éclat cinématographique (sans jet), détail de décor opportun (« il y a forcément une trappe derrière le bar »), annuler un accroc (la balle traverse le chapeau, la montre arrête le plomb — l'objet est perdu)...

**Gagner un jeton** : réussir avec style (le lustre plutôt que l'escalier), LA réplique qui fait lever un sourcil à la table, jouer son inconvénient quand il complique la scène, accepter une complication proposée par le MJ...

## La Tension — dés d'une autre couleur (max 6)

Ils s'ajoutent à votre pool et leurs 6 comptent : **la tension rend plus fort.**

Mais chaque 1 sur un dé de Tension = **craquage** (l'action est quand même résolue) :

- **Un seul 1** → craquage mineur, *vous* choisissez :  
main qui tremble (–2 dés au prochain jet), mot de trop, geste brusque.
- **Deux 1 ou plus** → craquage majeur, *le MJ* choisit :  
panique, figé sur place, fureur, fuite, coup parti tout seul. Votre Tension retombe à 0.

**Ça monte (+1 dé)** : encaisser un accroc, voir un ami tomber, humiliation publique, soutenir un regard de tueur, égalité d'opposition.

**Ça redescend** : –1 par scène de répit (un verre au calme, une nuit, une confession) ; une vraie scène de détente efface tout.

## Initiative & Surprise

**Initiative d'une action = # de dés qui la composent** (incl. Tension)

Ordre décroissant, égalité = simultanée.

La Découpe ralentit chaque action

**sacrifier 1 dé = +1d6 d'initiative**

1 Panache = +1d6 sans sacrifice (incl. après tirages = interruption). On peut abaisser volontairement son score — sauf à 4+ Tension (doigt nerveux).

**Surprise** : 1 jet de Discrétion du meilleur embusqueur vs 1jet /cible Sang-froid / Poker / Survie

réussie = 1d6 d'initiative gratuit pour l'embusqueur

+1 Tension pour chaque surpris (mais qui ne s'appliquera pas sur l'initiative de l'action même).

## Les accrocs — pas de points de vie

**Égratignure** (narratif, la balafre qui fera une belle histoire)

→  **Sonné** (+1 Tension, –1 dé à tous les pools)

→  **Hors-jeu** (au tapis, au choix du vainqueur).

**Convention** : Un PJ « hors-jeu » ne meurt **qu'avec l'accord de son joueur** (et avec panache !).

Il mord la poussière et revient au crépuscule, plus sale et plus déterminé.

## Le duel (au pistolet ou au verbe)

À chaque échange de regards, choisissez en secret : **MONTÉ** (chacun +1 Tension) ou **DÉGAINER**. Le premier qui dégage agit le premier — avec *toute* sa Tension dans le pool. Attendre rend plus puissant... et plus instable.