

# \$. SHOWDOWN \$.

*De nouvelles règles, scénarios et campagnes pour compléter Legends of the Old West.*

*Les choix proposés aux joueurs augmentent encore avec ce supplément.*

*version française  
(non-officielle, les numéros de page dans le texte renvoient à la version anglaise)  
2007*

# ARMEMENT

## Armes de tir

**Fusil à répétition** (*Lever-action Shotgun*) :  
(voir p.40 de Old West pour les détails du shotgun).

*À partir de la fin du XIXème siècle, de nombreux fabricants développent des fusils à répétition utilisant la technologie acquise avec les carabines depuis une vingtaine d'années. Ces armes, comme la Winchster modèle 1887 sont plus difficile à trouver mais leurs effets sont incroyables.*

**Simple canon** : ce modèle n'est pas équipé d'un canon double et ignore donc les règles s'y repartant.

**Répétition** : l'arme peut contenir plusieurs balles et n'est donc pas lente à recharger.

**Puissante** : cette arme réduit la valeur « In the Way » (couvert) du terrain traversé de 1 point (voir LOTOW p.40).

**Force variable** : la force de cette arme dépend de la portée. Elle est plus puissante à portée courte.

**Arme improvisée** : l'arme peut être utilisée comme une arme improvisée au contact.

Table d'arme				
	Portée	Force	Pénalité de Mouvement	Règles spéciales
Lever-action Shotgun	12"	3 / 4	Demi	Shotgun, Canon simple, Répétition, Puissante, Force variable, Arme improvisée

## Armes de contact

**Fouet** (*Whip*):

*Bien que commune, cette arme est rarement utilisée hors des cirques et des ranchs.*

**Portée** : Techniquement c'est une arme de contact mais elle ne peut pas être utilisée en combat rapproché. Le fouet est donc considéré comme une arme de tir de portée 3" et de Force 3.

**Corde improvisée** : cet objet permet de s'agripper aux branches, barrières, etc... L'utilisateur reçoit un bonus de +1 à son résultat de dé s'il escalade ou saute. Un résultat de 1 la tentative est réussie mais le fouet est hors d'usage et doit être jeté.

**Épée de vigile** (*Vigilante Sword*) :

*Cette épée longue de type européenne était utilisée lors des guerres des gangs de San Francisco et de New York. Elle était souvent ornée de gemmes et de l'image de « l'oeil qui voit tout »*

**Épée longue** : il n'existe pas dans l'Ouest d'individus sachant réellement se servir de ce type

d'arme, elle est donc considérée comme une arme improvisée. La compétence Swordsman peut toutefois être utilisée.

## Armes d'Arts Martiaux

*Les nombreux gangs Chinois de San Francisco connaissent les Arts martiaux. Certains ont la chance de posséder des armes adéquates.*

### Règles spéciales : Arts Martiaux :

*Les Arts martiaux ne peuvent être utilisés que par les combattants Chinois. Dans les mains d'un autre, ces armes sont uniquement des armes improvisées et leurs règles particulières ne peuvent pas être utilisées.*

#### Épée Chinoise (Chinese Sword):

*Cette épée, connue sous le nom de « Dao » est très légère et permet de parer efficacement.*

Dans les mains d'un combattant Chinois, cette épée est considérée comme une arme à une main. Le guerrier peut de plus lancer un dé supplémentaire (et choisir le meilleur) pour déterminer s'il gagne le combat.

#### Bâton Chinois (Chineses Staff):

*Ce long bâton est une arme défensive excellente lorsqu'elle est utilisée par un pratiquant des arts martiaux.*

Dans les mains d'un combattant Chinois, cette arme est considérée comme une arme à une main. Le guerrier peut de plus choisir de combattre défensivement. S'il le fait, il double le nombre de dés qu'il lance pour voir s'il gagne le combat. En cas de réussite, il ne blesse pas son adversaire mais le repousse seulement.

Lors de combats multiples, le combat défensif n'est applicable que si tous les combattants d'un camp impliqué l'utilisent. Un combattant avec une arme longue (pole-arm) ne peut pas supporter un allié combattant avec un bâton.

#### Nunchaku :

*Cette arme, composée de deux (er jie) ou trois (san jie) courts bâtons reliés par une chaîne est mortelle si elle est bien utilisée.*

Dans les mains d'un combattant Chinois, cette arme est considérée comme une arme à une main. Le guerrier peut faire une « rafale » d'attaques à la place d'une attaque normale. Il doit le déclarer au début du combat, il reçoit alors un bonus d'Attaque pour toute la durée de l'engagement. S'il obtient plus de deux « 1 » lors des jets pour gagner le combat, l'arme s'emmêle et il ne peut plus frapper. Les points de Fame peuvent être utilisés pour éviter cela.

#### Lance Chinoise (Chinese pole-arm):

*Cette arme, appelée « ge » ou « ji », ressemble à une lance ou une hallebarde*

*Européenne mais est très équilibrée et sa lame est très tranchante.*

Dans les mains d'un combattant Chinois, cette arme est considérée comme une arme à une main. Le guerrier à pied peut donner une attaque s'il est en contact avec un allié engagé (et à pied), ceci étant dû à la longueur de l'arme. Il n'est pas considéré comme faisant partie du combat (Force, Attaques, Fame, etc...), il lui donne seulement un dé supplémentaire. Il ne peut pas soutenir un allié s'il est lui même en contact d'un ennemi.



# CRÉATION D'UNE BANDE

## Les Tongs

**Choix des guerriers :** au minimum 3 figurines, avec un maximum de 15. Vous disposez de 200\$ pour les recruter et les équiper. Le nombre autorisé pour chaque type est précisé dans leur profil.

**Compétences :** Ces bandes ont accès aux compétences de Tir, Déplacement et Combat.

### Règles spéciales :

**Païens :** Les Tongs sont religieux mais rarement chrétiens. Ils sont immunisés aux discours des Prêcheurs.

**Arts Martiaux :** Tout membre de cette bande connaît au moins des rudiments d'art martial. Ils peuvent donc utiliser les armes spéciales associées.

**La vie ne vaut rien :** Les Tongs sont des hommes dangereux, constamment à la recherche de pouvoir dans les lieux criminels des villes. Les membres de la bande (y compris les Mercenaires) peuvent tirer sur une cible même si un allié est sur la trajectoire. Ils peuvent également tirer dans un combat. Voir livre de règles p.25.

## Héros :

**Père Tong** (Father Tong)(1) \$24

### Règles spéciales :

**Chef :** Il peut faire bénéficier de sa valeur de Cran (*Pluck*) à toute figurine dans les 6". Si un teste de Sauve qui peut (*Head for the Hill*) est demandé, vous devez utiliser cette valeur même si elle n'est pas la plus élevée.

**Expérience de départ :** Il commence avec 8 points.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	2	4	1	2

**Manieur de haches (Hatchetmen)** (0-3) \$16

### Règles spéciales :

**Combats de haches :** Si ce guerrier est équipé de 2 armes de corps à corps il gagne une attaque lors de la phase de corps à corps. L'épée chinoise et les autres armes pouvant compter comme une arme à une main peuvent être utilisées avec ce bonus mais leurs règles spéciales ne peuvent pas être utilisées lors du même tour.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	4	3	4	1	1	3	0	1



## Acolytes :

### Combattant des Gangs (Gang Fighters) (0-5) \$8

S	F	St	G	A	W	P
5+	3	3	3	1	1	3

### Coolie \$6

S	F	St	G	A	W	P
6+	3	3	3	1	1	2

## Équipement :

### Héros :

- Arme à une main : \$2
- Épée chinoise : \$3
- Bâton chinois : \$4
- Lance chinoise : \$4
- Nunchaku : \$4
- Arme de jet : \$3
- Six coups : \$3
- Fusil : \$14

### Acolytes :

- Arme à une main : \$2
- Épée chinoise : \$4
- Bâton chinois : \$5
- Lance chinoise : \$5
- Nunchaku : \$6
- Arme de jet : \$3
- Six coups : \$6
- Fusil : \$15
- Musquet : \$8



# MERCENAIRES

## L'INCONNU

(The Unknown Gunfigther)

**Recrutement :** \$34.

**Solde :** \$12

**Règles spéciales :**

***La vie ne vaut rien :*** L'Inconnu est froid, calculateur et fera tout pour arriver à son but. I peut tirer sur une cible même si un allié est sur la trajectoire. Il peut également tirer dans un combat. Voir livre de règles p.25.

***Rapidité du Marteau (Quick on the Hammer):*** Lorsqu'il défouraille avec un six-coups, il touche sur des 5 et des 6 au lieu des 6 uniquement !

***Compétences :*** Il possède les compétences suivantes : Dégaîneur rapide (*Fast Draw*) et Gâchette facile (*Trigger Happy*). S'il gagne une compétence et reçoit l'une des deux là, il relance jusqu'à obtenir autre chose.

**Équipement :** Six coups. Il peut être équipé d'un cheval (+\$10), d'une mule (+\$7), d'un six-coups supplémentaire (+\$5), d'une plaque de fourneau (+\$5).

**Réputation :** Il ajoute 21 points à la réputation de la bande.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
3+	3	3	4	1	2	5	1	1



# LE VENGEUR MASQUÉ

**Recrutement :** \$25.

**Solde :** \$13

## Règles spéciales :

**Code de l'honneur :** Il ne suit jamais le règle « *La vie ne vaut rien* ».

**Héroïque :** Il combat dans le but d'atteindre sa Némésis, ignorant les minions sur son chemin. Dans un combat multiple, il reçoit temporairement +1 Attaque pour chaque ennemi au delà du premier.

**Pack d'Options :** Lorsque vous le recrutez pour la première fois, vous devez choisir une des deux options suivantes et payer le coût additionnel.

### L'Épéiste : +\$15

**Équipement :** Sabre espagnol, fouet.

**Option :** Cheval (+\$10).

#### Règles spéciales :

**Sabre espagnol :** ce sabre fonctionne exactement comme un sabre de cavalerie. De plus son utilisateur gagne automatiquement le combat en cas de match nul, sans devoir lancer de dé (sauf si l'adversaire est également équipé d'un sabre espagnol).

**Compétences :** Il possède les compétences : *Né sur une selle, Agile, Sens de la répartie, Épéiste*. Il ne peut pas recevoir d'autres compétences.

### Le Vigilant : +\$19

**Équipement :** 2 six-coups.

**Option :** Cheval (+\$10).

#### Règles spéciales :

**Compétences :** Il possède les compétences : *Esquive, Pugiliste, Pistolier, Dégaine rapide*. Il ne peut pas recevoir d'autres compétences.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
3+	4	4	4	2	2	6	3	2





# SCENARIOS

## Campagne :

Les trois scénarios qui suivent demandent un peu de travail pour être intégrés à une campagne en cours. Le plus facile à utiliser est « Train Robbery » qui reste un scénario classique. Une table de scénarios n'est pas nécessaire.

## Hero OF THE DAY

(Héros du jour)

## Participants :

Ce scénario est fait pour être « fun » et est prévu pour être joué sans faire partie d'une campagne. Un camp joue le Vengeur Masqué, l'autre camp prend une bande de 200\$. Si la version du Vengeur Masqué est l'Epéiste, la bande opposée doit être des hommes de loi ou des soldats mexicains (voir Alamo). Si la version Vigilant est utilisée, la bande rencontrée doit être composée de hors la loi ou de cavalerie US (voir Frontier). Le vengeur masqué peut être équipé d'un cheval si le joueur le décide.

## Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 3' sur 3'. Une ville est placée au centre, dans un carré de 18", entourée de murs. Des rochers et des collines peuvent être placés hors de la ville mais à plus de 6" de celle-ci. Le joueur qui contrôle la bande doit placer 6 innocents (les prisonniers) au centre de la table, autant que possible.

## Déploiement :

Le joueur déploie sa bande dans les 6" du centre de la table. Le vengeur masqué se déploie au bord de la table, n'importe où, mais hors de vue de l'ennemi.

**Initiative :** Le Vengeur Masqué obtient automatiquement l'initiative du premier tour.

## Gagner la partie :

Le Vengeur masqué doit libérer au moins 3 prisonniers ou réussir à faire fuir la bande ennemie. La bande gagne si le vengeur masqué ne peut plus remplir sa mission.

## Règles spéciales du Scénario :

- **Les prisonniers :** les prisonniers ont le profil des civils innocents (*innocents bystanders*, LotOW, p74). Ils ne peuvent ni bouger ni combattre dans ce scénario.
- **Exécutions :** Au début de chaque tour après le troisième, la bande exécute un prisonnier. Tout guerrier avec une arme de tir à moins de 3" d'un prisonnier peut déclarer lors de sa phase de mouvement qu'il va exécuter un prisonnier. Il ne fera alors rien à ce tour, S'il est obligé de combattre ou de se jeter à couvert, la tentative échoue. Si le combattant est toujours seul à la fin du tour, une figurine de prisonnier est retirée du jeu comme perte. Un seul prisonnier peut être exécuté par tour.
- **Surprise :** aussi longtemps que le vengeur masqué est hors d'une ligne de vue, il est considéré comme étant caché (voir LotOW p 17) tant qu'il n'est pas dans le village ou sur un des murs.
- **Sauvetage :** Le vengeur masqué peut libérer n'importe quel prisonnier en étant au contact avec lui pendant un tour complet. Un prisonnier en contact du vengeur masqué ne peut pas être

exécuté. Le vengeur masqué peut agir normalement durant le tour où il libère un prisonnier. Un prisonnier libéré est retiré du jeu (mais pas comme perte).

**Jeu de Campagne :**

**Expérience :**

Survie : Chaque guerrier survivant gagne 1 point d'expérience (même s'il était hors de combat).

Gagnant : si la bande gagne, son chef reçoit 1 XP. Si le héros solitaire gagne, il reçoit 3 xp.

**Butin** : La bande gagnante reçoit \$2D6 supplémentaires.



# DEFEND THE VILLAGE

(Défense du village)

## Participants :

Ce scénario est fait pour être « fun » et est prévu pour être joué sans faire partie d'une campagne. Le défenseur prend une bande de 250\$ qui peut être entièrement constituée de mercenaires avec un maximum de 7 figurines. La règle habituelle concernant les « doublons de mercenaires est ignorée. L'attaquant joue une bande de \$400 constituée de Hors la loi ou de Bandidos (*voir Alamo*). L'attaquant ne peut pas utiliser de mercenaires ou de Légendes.

## Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 4' sur 4'. Un village est placé dans un coin (occupant une surface d'environ 18" à 24"), une rivière traverse la table en diagonale avec un gué au milieu. La rivière est du terrain difficile, le gué du terrain dégagé.

## Déploiement :

Le défenseur se déploie à moins de 12" du coin contenant le village. L'attaquant se déploie dans les 6" du coin opposé. Dans ce scénario, on place également 12 civils innocents dans le village.

**Initiative :** L'attaquant obtient automatiquement l'initiative du premier tour.

## Gagner la partie :

L'attaquant doit anéantir les défenseurs, les forçant à fuir ou tuer au moins la moitié des civils pour gagner. Le défenseur doit faire fuir l'attaquant ou l'anéantir avant que ceci n'arrive.

## Règle spéciales :

- **Civils innocents :** voir règles LotOW p 74.

## Jeu de campagne :

### Expérience :

Survie : Chaque guerrier survivant gagne 1 point d'expérience (même s'il était hors de combat).

Chef : Le Chef de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Bain de sang : Les guerriers de l'attaquant gagnent 1 point d'expérience par adversaire ou civil mis hors de combat.

Protecteurs : Les guerriers du défenseur gagnent 1 point d'expérience par attaquant mis hors de combat.

**Butin :** La bande gagnante reçoit \$3D6 supplémentaires. En cas d'alliances, ce butin est réparti entre les gagnants.



# TRAIN ROBBERY

(Attaque du train)

## Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 6' sur 3', la ligne au centre de la table étant occupé par un chemin de fer sur toute sa longueur. De chaque côté de la voie ferrée doit contenir 6 pièces de décors d'au moins 8" de diamètre, en laissant entre eux et entre eux et la voie au moins 3".

Le train (posé sur les rails) doit être composé d'au moins 4 sections chacune mesurant 8 à 12" de long et doit avoir une locomotive avec 2 wagons de passagers et un wagon blindé à l'arrière. Les wagons de passagers doivent être à plus de 12" du côté de table de l'attaquant.

## Déploiement :

Le chef de la bande d'Hommes de loi commence la partie dans le train, dans un des wagons (au choix du joueur). L'attaquant commence sur un des petits côtés de la table qu'il choisit. Toutes les figurines (sauf le chef des Hommes de loi) commencent la partie à cheval.

**Initiative :** L'attaquant obtient automatiquement l'initiative du premier tour.

## Gagner la partie :

La partie se termine lorsque le train quitte la table ou si une des bandes fuit. L'attaquant gagne en décrochant le coffre-fort. Les défenseurs doivent éviter cela.

## Expérience :

Survie : Chaque héros ou acolyte survivant gagne 1 point d'expérience (même s'il était hors de combat, tant qu'il survit et peut combattre à nouveau... un autre jour !).

Chef : Le Chef de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tués : Les combattants gagnent 1 point d'expérience par adversaire mis hors de combat.

**Butin :** La bande gagnante reçoit \$4D6 supplémentaires.

## Règles Spéciales :

### 1. Aborder le train :

- **Mouvement :** Le train est considéré comme se déplaçant et les attaquants galopant à sa poursuite.

Au début de chaque tour après le premier, avant de déterminer qui remporte l'initiative, chaque pièce de décors est déplacée de 12" en suivant la voie ferrée. Si l'élément rencontre une figurine, le joueur qui la contrôle lance un D6, sur un résultat de 1, il est déplacé avec le terrain et posé à côté de celui-ci puis doit effectuer un jet sur la table *Thrown Rider*. Sur 2-5 il a été surpris et déduit 1 au jet de son prochain mouvement. Sur un 6, il n'est pas affecté. Si un décors sort de la table, il est placé à l'autre extrémité de celle-ci.

Quand le wagon de queue est détaché le reste du train est déplacé de 12" au lieu de déplacer les décors. Les figurines qui ne sont pas dans le train suivent les règles de déplacement spécial du scénario.

- **Déplacement des guerriers :** Les figurines qui ne sont pas dans le train se déplacent comme suit : lancez un D6 pour chaque cavalier et consultez la table suivante :



D6	Effet
1	Le cheval est épuisé, le cavalier ne bouge pas à ce tour.
2-5	Le cavalier peut se déplacer de la moitié de sa vitesse à ce tour.
6	Le cavalier peut se déplacer de la moitié de sa vitesse +2" à ce tour.

- **Tous à bord** : pour monter dans le train, une figurine doit être en contact avec celui-ci et faire un test de Saut. S'il rate il doit immédiatement faire un jet de *Thrown Rider*. S'il réussit, la figurine (sans le cheval) est placée sur le dessus ou le côté du wagon.
- **« Ils attaquent le train ! »** : Si l'attaquant monte sur le dernier wagon du train, les passagers n'ont pas le temps de réagir. À l'attaque. Par contre, si les attaquants galopent à côté du train, les passagers sont prévenus de l'attaque et essayent de se défendre. Tant qu'un attaquant est aux côtés d'un wagon (autre que le dernier), chaque wagon de passager peut tirer D3 fois avec des six-coups s'il n'y a pas d'attaquant dans ce wagon. Ces tirs réussissent sur 6+. Une fois qu'un attaquant prend pied dans un wagon, les tirs cessent. Le chef des Hommes de loi peut se déplacer et tirer normalement.
- **Lawdogs** : Les défenseurs entrent en jeu en cours de partie, depuis n'importe quel point le long de la table. À chaque début de tour, le joueur en défense lance un dé pour chaque figurine, sur 4+, elle entre en jeu. Ils sont à cheval est leurs déplacements sont gérés comme ceux des attaquants.

## 2. Combattre dans le train :

Toute figurine dans le train se déplace, tire et combat normalement. Il y a 2D6 passagers dans chaque wagon (prendre le profil des civils), mais sont trop terrifiés pour bouger ou prendre une part dans l'action. Ils peuvent être blessés s'ils sont dans une ligne de tir.

Les combattants peuvent grimper sur le toit des wagons par des échelles à l'arrière de chacun d'eux.

Le conducteur du train doit se défendre tout seul s'il est attaqué. Il ne peut pas quitter la locomotive et est contrôlé par le joueur en défense. Il est armé d'une pelle (arme à une main).

S	F	St	G	A	W	P	Move
-	3	2	3	1	1	3	6"

## 3. Pillage :

- **Le Wagon blindé** : le butin est placé dans un coffre fort en métal situé dans le premier wagon du train. Il peut être représenté par un pion ou une petite figurine de coffre. Le plan des hors la loi est de décrocher ce wagon et de voler le butin. Deux figurines sont nécessaires pour porter le coffre fort, et elles doivent être en contact avec celui-ci. Elles peuvent se déplacer à la moitié de leur mouvement et ne peuvent pas charger dans un combat. Si l'un des deux porteurs est mis hors combat, le coffre est posé là où la figurine est tombée. Le coffre peut être ramassé par tout combattant qui arrive au contact.
- **Décrocher le wagon** : le wagon de queue ne peut être dételé que si le coffre fort y est placé. Une figurine souhaitant décrocher le wagon doit être en contact avec le point d'accrochage du wagon au début de son mouvement. Au début de son mouvement, lancez un D6. Sur un 1 il ne se passe rien. Sur 2-5 il commence à bouger mais vous devez retenter au tour suivant, en ajoutant 1 au résultat du dé. Sur un 6 le wagon se décroche.  
Il est possible de tuer le conducteur de la locomotive et de prendre sa pelle, il aura alors un bonus de 1 pour dételé le wagon s'il l'utilise. Si le conducteur est tué, toute figurine dans le train lorsque ce dernier sort de la table compte comme étant hors combat.



# CAMPAGNE

## WARHAMMER HISTORICAL

Les campagnes prennent une part importante dans les wargames et ceci est tout particulièrement vrai pour *Legends of the Old West*. La plupart des campagnes utilisent les règles standard pour générer les scénarios, calculer la victoire, etc...

### BLOODBATH IN DODGE

(Bain de sang à Dodge-city)

### Choisir sa bande :

Chaque participant commence la campagne avec \$200 pour créer sa bande selon les règles de LotOW ou de ses suppléments. Les mercenaires et Légendes ne sont pas autorisés lors de la création de la bande, mais seront disponibles ensuite. Un des joueurs tiendra le rôle du Shérif (ou arbitre) et devra rester impartial.

### La carte :

La carte est fournie en page 2 de couverture de Showdown. Elle décrit Dodge-city et ses environs. Elle est divisée en 5 territoires, chacun représentant la zone d'influence d'une bande d'un type donné. Ces territoires sont divisés en Zones pour la domination desquelles les bandes vont s'affronter. Les détails sont donnés dans la table des territoires ci-dessous. Aussi longtemps que vous contrôlez au moins une zone d'un territoire, vous pouvez recruter un mercenaire qui y est attaché au coût habituel. Chaque joueur doit placer un marqueur à sa couleur sur sa zone de départ dans une des cases marquées par un X, cette zone dépendant de son type de bande.

Chacun des territoires contient une zone spéciale, qui pourra être capturée lors de la campagne, qui lui octroie un bonus particulier ou permet de trouver automatiquement une Légende (ce sera le seul moyen durant toute la campagne pour recruter une Légende).

Table des Territoires		
Territoire	Bande de départ	Mercenaire disponibles
Dodge-city : Nord	Hors-la-loi; Tonges	Soiled Dove; Prize Fighter; Chinese RailWorker; Knife Fighter
Dodge-city : Sud	Homme de loi	Gunslinger; Preacher; Reporter; Tejano Guide; Unnamed Gunfighter
Terres sauvages (Badlands)	Indiens; Texas rangers; Bandidos	Bandido; Bardache; Medecine Man; Renegade Soldier; Pony Express Rider; Vigilante
Avant-poste de Cavalerie	US Cavalerie; Armée	US Marshall, Indian Scout
Fermes	Cowboys	Cookie; Prospecteur; Swordsman
Montagnes	Montagnards, Commancheros	Free Trapper; Explosives Expert

## Tours de Campagne :

Au début de chaque tour de campagne, les joueurs sont rassemblés et appariés aléatoirement, le Shériff devant faire en sorte que deux joueurs ne se rencontrent pas lors de deux tours consécutifs. Le gagnant de chaque partie choisit une zone générique adjacente à une de celle qu'il contrôle déjà. Le perdant perd le contrôle d'une de ses zones (la zone de départ ne peut jamais être perdue). La gare (Railway Station) est sous le contrôle du Shériff au début de la campagne, un joueur (mal)chanceux peut tenter de la lui prendre... à ses risques et périls.

## Avantage des Zones :

Chaque zone générique ajoute 2 points à la renommée de la bande ainsi que \$D3.

## Événements aléatoires :

Au début de chaque partie, les joueurs doivent tirer une carte à jouer qui indiquera un événement aléatoire affectant le jeu ou une bande.

## Jeu Multi-joueurs :

A la fin de de 5 tours de campagne (ou au Jour 1) les joueurs se regroupent pour faire une partie multi-joueurs sur une table de 6' x 4' avec un objectif spécial. Le Shériff décide des figurines pouvant être utilisées, de quel côté ils seront et des objectifs.

## Gagner la campagne :

Au tour 10 (ou au Jour 2) la bande avec la plus haute valeur de renommée gagne la campagne. Le shérif peut également accorder des points et/ou faire voter pour la meilleure bande, attitude, etc...

## Règles des Zones spéciales :

Le shérif décide du moment de jouer les zones spéciales. La première fois pour les Zones mineures, la seconde pour les zones majeures. Les 2 joueurs avec la plus petite valeur de renommée prennent la première zone, les 2 suivants prennent la seconde et ainsi de suite. S'il y a plus de 10 joueurs, le Shérif devra inventer de nouvelles zones ou faire jouer des certains en alliances (voir *compétitive play* dans *Frontier*). Les scénarios devant être joués sont données dans le tableau suivant :

Zones mineures			
Rang	Nom	Effet	Scénario
1	Cabane du Chasseur	Fourrures à moitié prix, trouvé automatiquement	Stagecoach
2	Doc Simpson's	+1 sur la table des soins	High Noon
3	Mine d'Argent	+\$D3 par tour	Vendetta
4	Ferme	Chevaux et mules à moitié prix	Open Range
5	Dépôt d'armes	Les arûes rares comptent comme communes	Dawn Raid
Zones majeures			
Rang	Nom	Effet	Scénario
1	Ranch	John Chisum est trouvé automatiquement	Open Range
2	Camp Indien	Geronimo est trouvé automatiquement	Avert the Massacre
3	Fort Dodge	Benteen est trouvé automatiquement	Ambush
4	Long Branch Saloon	Wild Bill est trouvé automatiquement	Bar-room brawl
5	Gare	Peut recruter tout mercenaire et chercher n'importe quelle Légende non mentionnée dans ce tableau	High Noon*

- Le Shérif dirige une bande de \$300 entièrement composée de mercenaires et/ou de Légendes. Il doit avoir un US Marshall, Pinkerton ou une Légende équivalente comme chef et ne peut pas avoir de figurine suivant la règle « Live is cheap ». N'importe quel nombre de bandes peuvent y participer, mais il ne peut y avoir qu'un seul gagnant.

## Evénements aléatoires :

Coeurs	
A	<b>Boisson</b> : Un des hommes de main de la bande ayant la plus haute renommée (déterminé au hasard) effectue ses jets de tirs et de combat à -1, ses jets de Courage ont un bonus de +1. Cet effet agit pour toute la partie.
2	<b>Rumeurs malveillantes</b> : déterminez une bande au hasard. Elle perd 3D6 en réputation pour cette partie uniquement.
3	<b>Doc en ville</b> : toute figurine mise hors de combat lors de cette partie pourra relancer les résultats « mort ».
4	<b>Eclaireur talentueux</b> : le gagnant de la partie pourra réduire le coût de recrutement de son prochain mercenaire de \$D6.
5	<b>Motivation</b> : les femmes de Maîtresse Ruby regardent la bataille faisant impression sur les deux bandes. La bande gagnante pourra gratuitement profiter d'un « Night on the Town » après la partie.
6-9	Rien de spécial.
10	<b>Erreur d'identité</b> : Déterminez aléatoirement un des chefs de bande. Si l'adversaire le met hors de combat, il gagne \$D6 supplémentaires pour la prime. Si le héros mis à prix survit et que sa bande gagne, il reçoit 1 XP en plus pour avoir rectifié l'erreur.
J	Tirez 2 cartes supplémentaires et appliquez en les effets.
D	<b>Grand Amour</b> : déterminer aléatoirement un héros en jeu et lancez 1D6. Sur 1-3 il ne veut pas mourir avant de revoir sa belle, réduisez son Courage de -1. Sur 4+ il veut émerveiller sa nouvelle conquête : ajoutez +1 à son Courage.
R	<b>Tempête de poussière</b> : vous devez faire un test de Sang froid si un tir est effectué à moins de 6".

Trèfles	
A	<b>Fièvre</b> : Les 2 joueurs doivent prendre une figurine de leur bande au hasard. Lancer un dé, si le résultat est inférieur ou égal à sa résistance, tout va bien. Dans le cas contraire il a la fièvre et est contagieux : toute sa bande a -1 en Force et en Résistance pour la partie.
2	<b>« T'as buté mon frangin ! »</b> : déterminez aléatoirement un héros dans chaque camp. Ce héros voudra se venger d'un ennemi de son choix. S'il réussit à le mettre personnellement hors de combat, il gagnera D3 point d'expérience supplémentaire en fin de partie.
3	<b>Maladie</b> : les animaux sont malades. Aucun cheval ou mule ne peut être pris pour cette partie. Si le scénario joué est « Stagecoach » ignorez ce tirage et refaites en un nouveau.
4	<b>« Il est temps d'en finir »</b> : les deux bandes sont déterminées à régler leurs comptes une fois pour toute. Lors des tests « Hide for the Hill », lancez 3D6 et prenez les 2 plus élevés..
5	<b>Troupeau</b> : si la partie se déroule en ville, le shérif place 10 vaches au centre de la table. Elles se comportent comme celles d'« Open Range ».
6-9	Rien de spécial.
10	<b>Ptch Black</b> : utilisez les règles de visibilité du Scénario « Dawn Raid » ( <i>Frontier p.51</i> ).
J	Tirez 2 cartes supplémentaires et appliquez en les effets.
D	<b>Récompense !</b> : les deux joueurs lancent un dé. Le plus bas score doit désigner un de ses héros comme étant recherché. La bande doit immédiatement payer \$5. Si elle ne peut (ou ne veut) pas payer, la bande adverse gagnera \$2D6 si elle met ce héros hors de combat.
R	<b>Ouragan</b> : Une pluie battante et un vent violent fait que la visibilité est de 12" maximum.

Carreaux	
A	<b>Mauvaises munitions</b> : les deux joueurs lancent un D6 pour chacune de leurs figurines. Sur un résultat de 1, leurs armes s'enrayeront automatiquement à chaque fois qu'il obtiendra un 1 pour tirer.
2	<b>Maison de jeu</b> : le joueur avec la réputation la plus élevée doit désigner un héros ou un homme de main qui ratera la partie. En fin de partie, il lancera un D6, sur 4+ sa bande gagne \$D3 supplémentaires.
3	<b>Cachette</b> : le Shérif place un pion au centre de la table. Si une figurine termine la partie à cet endroit, il gagne une bouteille de Whisky pour sa bande.
4	<b>Entrepot</b> : si le jeu se passe en ville, le Shériff désigne un bâtiment. Toute bande ayant une figurine à l'intérieur, sans ennemis avec elle, gagne une arme ou un objet au hasard à la fin du jeu. Les hommes de loi, Cavalerie ou Texas rangers peuvent remplacer l'objet par une récompense de \$3D3.
5	<b>Chasseurs de gloire</b> : un mercenaire déterminé par le Shérif rejoint chaque bande pour la durée de la partie.
6-9	Rien de spécial.
10	<b>Cousin Billy-Bob</b> : Chaque joueur lance un D6. Celui qui obtient le plus petit résultat reçoit un guerrier gratuit pour la partie. Ses caractéristiques sont celles d'un Innocent avec une valeur de tir de 6+ et un six coups. S'il est tué le chef ne gagne pas d'expérience pour la partie.
J	Tirez 2 cartes supplémentaires et appliquez en les effets.
D	<b>Grève des trains</b> : les munitions n'ont pas été livrées. Si une figurine enrayer, il ne peut plus tirer avec cette arme pour le reste de la partie.
R	<b>Coup chanceux !</b> : tout l'argent gagné dans ce scénario est doublé !

Piques	
A	<b>Malchance</b> : déterminez aléatoirement un héros pour chaque bande. Lors de ses jets de Chance, les 6 sont traités comme des 1.
2	« <b>C'est toi que je veux</b> » : les chefs de bandes décident de régler leurs comptes. Ils ne peuvent que s'attaquer entre eux et ne sont pas affectés par le reste des combats, tant que l'un deux n'est pas éliminé.
3	<b>Cavalcade mortelle</b> : une bande de frimeurs locaux passe dans les rues en galopant, tirant dans tous les sens. Le Shérif détermine aléatoirement une des figurines des bandes en jeu qui subira un tir de six coups le touchant sur 4+ avant le début de la partie.
4	<b>Averse</b> : si le jeu se passe en ville, tous les lieux découverts comptent comme du terrain difficile. Seuls les intérieurs et les abords des murs des bâtiments comptent comme terrain normal..
5	<b>Artillerie lourde</b> : un bâtiment choisi au hasard par le shérif est équipé d'un canon de 6 livres qui peut tirer sur tout ce qui passe à portée.
6-9	Rien de spécial.
10	<b>La justice frappe</b> : une figurine de shérif est placée au centre de la table (profil d'un chef Homme de loi) et est armé d'un six coups. Il se déplace comme un civil innocent mais tirera sur la figurine la plus proche dans les 6". Si quelqu'un le tue, sa bande perdra D3 points de renommée de façon permanente.
J	Tirez 2 cartes supplémentaires et appliquez en les effets.
D	<b>Sang Frais</b> : les gens du cru s'intéressent à la bagarre. Le gagnant pourra recruter des hommes de main de sa liste à moitié prix après la partie.
R	<b>Showgirls !</b> : lancez un D6 pour chaque guerrier dans chaque camp. Sur un résultat de 1-2, appliquez l'effet « As de Coeur », sur 3-4 il n'y a pas d'effet, sur 5-6 appliquez l'effet « Dame de Coeur ».





# LE BAZAR

## Descriptions :

**Lunette de visée :** Celle-ci fonctionne exactement comme la lunette pour fusil (LotOW p.95), mais peut être adaptée sur toutes les armes longues.

**Laudanum :** Cet opiacé est prescrit par un médecin afin d'éradiquer la douleur. Il est très efficace. Un héros qui l'utilise avant de faire son jet sur la table des blessures considère les résultats de 16 à 35 comme « Récupération totale ». Toutefois, il existe un risque d'addiction au produit. A chaque utilisation, lancer un D6, sur un « 1 », le héros devient dépendant de cette drogue.

**Nuit en Ville :** Une nuit de distraction est le meilleur moyen pour relâcher la tension après un combat. Les rafraîchissements divers et les jolies femmes, cumulées avec les fumeries d'opium en ville sont donc idéales pour relaxer ses hommes. La bande pourra ignorer son prochain test de « Head for the Hill ». De plus, la première figurine à être mise hors de combat lors de la prochaine partie sera remise en jeu et devra se mettre à couvert à la place de perdre son PV. Après la partie, lancez 2D6 pour chaque membre de la bande. Sur un résultat de « 2 », le guerrier devient dépendant.

Armes de contact	Coût (\$)	Rareté
Épée de Vigile	2	Rare 7
Fouet	5	Rare 7
Lance chinoise	5	Rare 9
Épée chinoise	5	Rare 8 *
Bâton chinois	5	Rare 8 *
Nunchaku	7	Rare 10
Armes de tir	Coût (\$)	Rareté
Fusil à répétition (lever-action gun)	14	Rare 10
Divers	Coût (\$)	Rareté
Lunette de visée	20	Rare 9
Laudanum	20 / 12 **	Rare 5
Nuit en ville	20	Rare 6

\* ces objets sont communs pour les bandes chinoises.

\*\* le coût initial est élevé mais une fois un fournisseur trouvé, il est plus facile de s'en procurer. Lors du premier achat, prenez le tarif le plus élevé.

## Dépendance :

L'usage de drogues est risqué car il y a risque d'addiction à la substance. Chaque guerrier dépendant doit en utiliser après chaque partie. S'il ne peut pas (ou ne veut pas), lancer un D6 (pour chacun si plusieurs sont dans ce cas) et se reporter au tableau suivant :

D6	Effet
1	Le guerrier ne se sent vraiment pas bien. Diminuer de 1 ses valeurs de Tir, combat et courage pour la prochaine partie.
2-5	Le guerrier n'est pas en état de combattre... au début de chaque tour, avant de le déplacer, faites un test de Courage, s'il le rate, il ne fera rien à ce tour.
6	Fiévreux et malade, le guerrier rate la prochaine partie. Le sevrage fait qu'il n'est désormais plus dépendant à cette drogue.



## COMPÉTENCES DE PRESTIGE :

Dans certaines campagnes, les bandes deviennent très puissantes. Lorsqu'un héros a appris 6 compétences, il est proche du statut de Légende. Ce héros pourra alors prendre une (et une seul) compétence de prestige dans une des catégories qui lui sont permises.

### Déplacement :

***Cavalier émérite (Cavalryman):*** ce héros est un cavalier expert et sait tirer le meilleur de sa monture. Lorsqu'il est monté, il peut ajouter 2" à sa valeur de mouvement.

### Combat :

***Fausse reddition (Road Agent Spin) :*** cette technique est utilisée par les hors-la-loi astucieux pour échapper à la capture. En se livrant à l'homme de loi, ils feindraient de remettre leurs armes à feu avant de la faire tourner et tirer à l'envers sur leur ravisseur. Le guerrier peut tirer avec un six-coups, pistolet lourd ou pistolet à silex sur une figurine en contact avec lui. Ceci fait soit fuir l'ennemi soit le tue, désengagent le hors-la-loi du corps à corps. Cette compétence ne peut pas être combinée avec d'autres compétences de tirs, à l'exception de *Pistolier*.

### Tir :

***Pistolero :*** cette compétence est semblable à *Pistolier* mais peut être utilisée avec tout type d'armes à feu légère (Pistolet lourd, Saturday-night spécial, LeMat, pistolet à silex, ...).

### Bon sens :

***Inspirateur (Inspirational):*** cette compétence ne peut être prise que par une figurine ayant déjà *Leader*, et augmente la portée de cette compétence de 6" supplémentaires.



## JEUX ALTERNATIFS :

Les pages suivantes permettent de jouer dans d'autres lieux et dates , indiquant les modifications nécessaires pour rester cohérent. Ces règles ne sont pas officielles mais peuvent être utilisées avec l'accord de vos adversaires. Certaines bénéficient de règles mentionnées dans des suppléments antérieurs (Alamo, Frontier, ...).

### La Horde Sauvage

*Le « Far-west sauvage » cessa avec l'arrivée du train et du télégraphe, permettant de relier de longues distances. Vers 1890, le far west devint donc plus ou moins civilisé.*

*Ceux qui ne s'adaptaient pas aux changements de l'époque étaient souvent considérés comme des « dinosaures » par leurs contemporains. Au mieux, les vieux cow-boys faisaient des attractions de type rodéo... cependant un groupe marqua cette époque, ils se nommaient eux-même la Horde Sauvage.*

*Ce groupe rassembla un nombre de hors-la-loi célèbres tel Butch Cassidy, un desperado charismatique qui ne tua jamais personne, Kid Curry Elzy Lay, les frères McCarty, etc... Certains comme Butch et Sundance s'échappèrent en Bolivie.*

*La plupart des règles de LotOW sont applicables. Les armes et équipements sont toutefois plus modernes. Les armes à feu primitives sont rarement utilisées et considérées comme des reliques. Les bandes possibles sont Hommes de loi, Hors-la-loi, Texas Rangers, Cavalerie US et Infanterie US. Les troupes boliviennes peuvent être représentées par de l'infanterie US avec les caractéristiques des soldats mexicains...*

#### **Règles maison :**

Les automobiles : encore rares lors de cette période, vous pouvez les considérer comme de gros chevaux de métal croisés avec une diligence...

**Robert Leroy Parker (1866-1908)**

aka Butch Cassidy

et

**Harry Longabaugh (1867-1908)**

aka The Sundance Kid

**Recrutement :** \$85 pour la paire.

**Solde :** \$16 chacun.

	S	F	St	G	A	W	P	Fa	Ft
Butch	4+	4	4	4	2	3	5	3	2
Sundance	3+	3	3	4	2	3	5	3	2

**Équipement :** Butch porte un pistolet lourd, Sundance 2 six-coups.



**Réputation :** Les deux comparses apportent 10 points à la réputation de la bande.

**Options :** Butch peut un fusil à canon scié (+\$10) ou une carabine à répétition (+\$14). Il peut recevoir un bâton de dynamite (+\$12). Sundance peut recevoir un fusil à levier (*lever-action shotgun*) (+\$12). Les deux peuvent recevoir un cheval (+\$20 pour la paire).

#### **Règles spéciales :**

**Frères d'armes :** Ils doivent être recrutés ensemble, mais peuvent être ensuite payés à part si l'un des deux venait à mourir.

**Amis jusqu'à la mort :** si l'un des deux est tué, l'autre entre en rage et attaque l'ennemi responsable. Pour représenter ceci, juste après la mort de son compagnon, le survivant voit son courage passer à 7. De plus il se dirigera le plus vite possible vers le responsable. S'il ne peut pas le charger il devra tirer. Lorsque l'ennemi responsable est tué, le survivant retrouve son état normal.

**Compétences :** Butch Cassidy a les compétences : **Vrai Sang Froid** (*True Grit*) et **Combattant Vicieux** (*Dirty Fighter*). Sundance a **Pistolier** et **Oeil de Faucon** (*Deadeye Shot*).

## Guerre des Gangs :

*Les guerres des gangs, notamment à New York et San Francisco ont eu une certaine importance à la fin des années 1800.*

#### **Adaptation des règles :**

Les règles de base restent les mêmes que pour LotOW. La plus grande différence est que New York et San Francisco sont des grandes villes et donc le décor se doit d'être plus urbain.

## Prohibition à Chicago :

*Dans les années 1920, Chicago pullulait de gangsters, dont le célèbre Al Capone. La police et les politiciens étaient corrompus.*

#### **Adaptation des règles :**

Les gangsters peuvent s'inspirer des bandes de hors la loi et les Incorruptibles basés sur les Texas rangers. La plupart des armes étaient plus modernes qu'à LotOW. De plus les automobiles y ont pris une part importante.

#### **Arme : Mitraillette Thomsom**

Portée : spécial;

Force 3;

Pénalité de mouvement : demi;

Règle spéciale : mitraillette.

**Mitraillette :** les règles sont similaires à celles de la gatling (voir *Frontier*), mais on utilise un gabarit en forme de larve, sont extrémité avant (l'arrondi) étant au maximum à 6" du tireur. On utilise la valeur de Tir de la figurine pour déterminer



les touches.

## Guerres Franco-Indiennes :

*Ce conflit se passa à la fin des années 1700, opposant les Anglais et les Français, les Indiens pouvant être dans les deux camps.*

### Adaptation des règles :

Les règles de LotOW sont parfaites pour cette période. Celles de *Frontier* ou d'*Alamo* peuvent être utilisées pour certains scénarios comme le siège de Québec. La liste d'armée mexicaine d'*Alamo* est une bonne source d'inspiration pour les troupes françaises et Anglaises. Les tribus du Nord décrites dans *Frontier* représentant les alliés natifs. Au niveau des armes et équipement, les cartouches n'existaient pas, donc les meilleures armes à feu étaient les mousquets et les pistolets à silex.

### Robert Rogers (1731-1795)

**Recrutement :** \$80

**Solde :** \$16

S	F	St	G	A	W	P	Fa	Ft
3+	4	4	5	2	3	6	2	2

**Équipement :** Fusil à silex et couteau (arme de base).

**Réputation :** +12 points à la réputation de la bande.

**Options :** Pistolet à silex (+\$4).

### Règles spéciales :

**Rogers' Rules :** Robert Rogers a littéralement écrit le livre de tactique des rangers. Il peut être mis en réserve avec une compagnie de ses rangers et peut ajouter ou soustraire 1 point du résultat de dés lors de chaque tour pour déterminer s'ils arrivent en jeu.

**Homme des bois :** il ignore toutes les pénalités de terrain difficile.

**Compétences :** *Eclaireur* (Scout) et *Oeil de Faucon* (Dead Eye Shot).

### Rangers de Rogers (0-1 unité)

**Recrutement :** \$11 par figurine

	S	F	St	G	A	W	P
Ranger	3+	4	3	4	1	1	4
Sergent	3+	4	4	4	2	1	4
Alliés Indiens	4+	4	3	3	1	1	4

**Taille du régiment** : 10-20.

**Equipement** : Fusil à silex et arme de base.

**Options** :

Jusqu'à la moitié de l'unité peut remplacer ses fusils à silex par des Carabines à silex sans coût additionnel.

Une figurine peut être promue sergent pour +\$6.

L'unité peut être accompagnée de 0-5 Alliés Indiens pour +\$7 par figurine. Ils sont équipés de mousquets et d'armes de base.

**Règles spéciales** :

***Tirailleurs** : voir dans les règles d'Alamo.*

***Réserve** : L'unité n'est pas déployée avec le reste de l'armée. Au début de chaque tour, lancer un D6. Sur un résultat de 4+ l'unité arrive par le côté de table de son possesseur. Ils peuvent agir normalement mais pas charger lors du tour où ils arrivent.*

## Guerre d'Indépendance :

*C'est lors de ce conflit que l'Amérique s'est révoltée contre le Royaume uni afin de prendre son indépendance.*

**Adaptation des règles** :

Comme pour les guerres Franco-Indiennes, tant d'escarmouches que de batailles rangées. Les règles décrites dans *Alamo* sont parfaites.

## Guerre Civile Américaine :

*Les règles de Frontier, opposant deux armées ou des escarmouches sont possibles, comme le scénario Victory or Death d'Alamo (pour retracer la bataille de Gettysburg. Les listes d'armée US et Texas rangers sont particulièrement recommandées.*



# TABLE DES MATIÈRES

ARMEMENT.....	2
Armes de tir.....	2
Armes de contact.....	2
Armes de contact.....	2
Armes d'Arts Martiaux.....	3
CRÉATION D'UNE BANDE.....	5
Les Tonges.....	5
MERCENAIRES.....	7
L'Inconnu.....	7
Le Vengeur Masqué.....	8
SCENARIOS.....	9
Hero of the Day.....	9
Defend the Village.....	11
Train Robbery.....	12
CAMPAGNE.....	14
Bloodbath in Dodge.....	14
LE BAZAR.....	19
COMPÉTENCES DE PRESTIGE :.....	21
JEUX ALTERNATIFS :.....	22
La Horde Sauvage.....	22
Guerre des Gangs :.....	23
Prohibition à Chicago :.....	23
Guerres Franco-Indiennes :.....	24
Guerre d'Indépendance :.....	25
Guerre Civile Américaine :.....	25

