

Introduction et Matériel Nécessaire

Legends of the Old West (les Légendes du Vieil Ouest) est un jeu simple à jouer, mais difficile à maîtriser. Avec ces règles de jeu vous pouvez prendre le contrôle d'un petit groupe de figurines qui représente une bande de l'Ouest Sauvage, et les faire combattre une autre bande. Le livret de règle est écrit de manière à être très pratique autant pour le joueur expérimenté que pour le débutant. Si vous n'avez jamais joué de jeu d'escarmouches avec des figurines auparavant, ne craignez rien : vous trouverez dans ce volume toutes les règles et les conseils dont vous aurez besoin.

Matériel Nécessaire

Dés

A six faces, parfois notés D6.

(deux dés s'écrit 2D6, 3 dés, 3D6, etc.)

Parfois vous devrez lancer un D3. Pour cela lancez un dé normal et comptez 1 ou 2 comme 1, 3 ou 4 comme 2, et 5 ou 6 comme 3.

Outils de mesure

On peut mesurer avant de décider si on déplace un Combattant par exemple. Toutes les distances sont données en pouces. Un pouce sur la table de jeu représente 2 mètres.

Gabarits et marqueurs

Certaines armes du jeu demandent l'utilisation de gabarits pour marquer la zone qu'elles affectent. Et il peut y avoir certaines situations du jeu qui réclament l'utilisation de marqueurs à placer à proximité d'une figurine, pour montrer, par exemple, qu'elle est en train de recharger son arme. Une planche de gabarits et de marqueurs est donnée pour que vous puissiez la photocopier et découper.

Feuille de marque et bloc-note

A la fin du livret vous trouverez des feuilles de marque à photocopier. Elles servent à noter tous les détails concernant votre bande. Vous aurez aussi besoin d'un bloc pour prendre des notes pendant la partie, ne serait-ce que pour noter combien de blessures a subi un Combattant.

Zone de Jeu

Tout surface suffisamment plane suffira – une table de cuisine, le sol, ou même une table de jeu conçue à cet effet. La surface de jeu moyenne est de 4 pieds sur 4 pieds (1m20 sur 1m20), mais certains scénarios demanderont une surface légèrement plus grande ou plus petite.

Figurines

N'importe quel nombre de figurines peut prendre part à une escarmouche. Il est préférable de commencer à jouer avec 5 ou 6 figurines par camp, pour se familiariser avec les règles avant de se lancer dans des batailles plus importantes. Il existe de nombreuses figurines, à plusieurs échelles. Nous utilisons des figurines à l'échelle 25-28mm.

Socler les figurines : pour les règles, toutes les figurines à pied doivent être collées sur des socles ronds de 25mm de diamètre (les socles disponibles dans le commerce ou les rondelles métalliques sont idéaux). Les figurines montées doivent être sur des socles ronds de 40mm de diamètre. Cette convention n'est pas indispensable, mais elle rend le jeu beaucoup plus clair.

Décors

Les décors apportent de la vie à vos parties. Vous pouvez choisir de jouer autour d'une petite ferme avec quelques arbres et clôtures ou dans une ville de la frontière, mais plus vous utiliserez de terrain meilleures seront vos batailles. On peut fabriquer son terrain soi-même, l'acheter dans le commerce ou l'improviser à partir d'objets que l'on a dans la maison. Plus loin dans le livre nous regarderons comment fabriquer du terrain qui apportera de la vie à vos parties.

Démarrer une Partie

Choisir sa bande

Les figurines ont toute une valeur exprimée en dollars (\$) qui reflète leur efficacité dans le jeu. Les leaders de bande et les personnages sont appelés Héros, et valent plus de dollars que les Combattants faibles et les laquais (qu'on appellera acolytes). Les règles de chaque scénario mentionnent les conditions spéciales éventuelles que doivent respecter votre bande. Dans une partie indépendante, les bandes doivent respecter un budget, le même pour les deux joueurs, à dépenser en membres du gang et en équipement. Les parties de campagne fonctionnent un peu différemment.

Choisir un Combat

Commencez par choisir ou générer un scénario de la section Scénarios. Les scénarios présentent plusieurs types d'escarmouches, et posent les bases d'une rencontre. Vous pouvez aussi essayer de créer vos propres scénarios. C'est très bien, mais nous vous recommandons de démarrer avec les scénarios du livre de règles.

Déployer votre bande

Les figurines sont placées sur la table de jeu à leurs positions de départ déterminées par les instructions du scénario.

Gagner et perdre

Dans chaque scénario, les règles précisent quand la partie s'achève. Au bout d'un nombre de tours prédéterminé, ou dès que des objectifs spéciaux sont atteints, la partie s'achève, et les joueurs regardent qui a gagné la partie.

Caractéristiques

Les figurines représentent des bons, des méchants, et des tueurs à gages : Combattants et personnages ayant des capacités différentes. Par commodité, nous qualifions toutes les figurines de « Combattants ». Certains sont plus forts, plus résistants ou plus courageux que les autres ; certains individus rares peuvent être exceptionnellement célèbres ou chanceux, et ont des capacités améliorées qui reflètent ces caractéristiques.

Comme nous admettons que tous les Combattants ne sont pas identiques, nous devons refléter ces différences dans le jeu. C'est pourquoi nous attribuons des « caractéristiques » à tous les Combattants. Il y a 6 caractéristiques différentes. Tir (S), Combat (F), Force (St), Résistance (G), Attaques (A), Blessures (W) et Cran (P). (Shootin', Fightin', Strength, Grit, Attacks, Wounds, Pluck). Chacune a une valeur notée sous la forme d'un profil comme ci-après.

Cowboy

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

Exemple : Voici le profil d'un cowboy. Ces caractéristiques sont représentatives d'un personnage moyen. Alors que la plupart des Combattants ont des valeurs de caractéristiques comparables, les Héros et autres individus

extraordinaires ont des valeurs plus importantes qui reflètent leurs capacités supérieures.

Tir (Shooting)

La valeur de Tir (S) d'un Combattant indique le nombre minimum qu'il doit obtenir sur un dé pour toucher avec un fusil ou une autre arme à distance. Une valeur de 5+ (c'est à dire 4, 5 ou 6 sur un dé à six faces) est la moyenne.

Combat (Fighting)

La valeur de Combat (F) représente le talent du Combattant au combat au corps à corps et à la bagarre . Une valeur de 3 est moyenne.

Force (Strength)

La valeur de Force (St) d'un Combattant indique avec quelle force il peut frapper ses ennemis. Une valeur de 3 est moyenne pour un homme.

Résistance (Grit)

La valeur de Résistance (G) est utilisée pour calculer à quel point un Combattant est bien protégé des coups de ses ennemis. Cela ne représente pas seulement sa résistance mais aussi ses réflexes et sa détermination. Une valeur de 3 est moyenne, mais les durs à cuire et les tireurs adroits ont une valeur plus élevée.

Attaques (Attacks)

La valeur d'Attaques (A) représente combien de coups un Combattant peut porter lorsqu'il gagne un combat. La plupart des Combattants ne peuvent frapper qu'une fois par tour et ont donc une valeur de 1. Les individus expérimentés et dangereux peuvent frapper plusieurs fois.

Blessures (Wounds)

La valeur de Blessures (W) indique combien de blessures un Combattant peut supporter avant d'être tué. Dans le cas d'un Combattant moyen, cette valeur est 1 – une seule blessure est suffisante pour les tuer. Certains Héros peuvent supporter des blessures qui mettraient hors de combat un homme ordinaire ; ils ont 2 ou 3 blessures, ou plus, pour refléter cette capacité.

Cran (Pluck)

La valeur de Cran (P) montre la bravoure et la détermination d'un Combattant. Une valeur de 3 est moyenne. Un Combattant avec un Cran (P) de 5 ou plus est très courageux ou Tête Brûlée, tandis qu'un Combattant avec une valeur de moins de 3 s'effraiera pour un rien.

Autres caractéristiques

Pour représenter leur présence inspiratrice ou leur mystérieux talent à éviter la mort, les Héros ont deux caractéristiques supplémentaires dans leur profil, qui les mettent à part des autres Combattants – la Réputation (FA/Fame) et la Chance (FT/Fortune). Elles sont abordées dans la section des règles sur les Héros.

Le Tour de Jeu

Dans la plupart des parties de LOTOW, deux bandes rivales s'affrontent. Chaque camp est représenté par plusieurs figurines contrôlées par un joueur ou plus. Voir la section sur les Bandes pour voir comment choisir ses figurines.

Il doit y avoir au moins un joueur par camp. S'il y a plus de participants, chacun contrôle une partie des figurines.

La Séquence de Jeu

Chaque tour, les deux camps se déplacent, tirent et combattent dans l'ordre indiqué ci-dessous. On appelle ça la séquence de Jeu. Chaque section de la séquence est appelée une Phase.

1. L'Initiative

Les deux camps lancent chacun un dé pour déterminer lequel gagne l'Initiative pour ce tour.

2. Déplacement

Les deux camps déplacent leurs figurines. Le camp qui a l'Initiative déplace ses figurines le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a déplacé ses figurines, l'autre camp se déplace.

3. Tirs

Les deux camps tirent. Le camp qui a l'Initiative tire le premier. Lorsque le camp avec l'Initiative a terminé ses tirs, l'autre camp tire.

4. Combats

Les deux camps résolvent les combats rapprochés. Le camp qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats.

5. Fin du Tour

Le Tour est terminé. Commencer un nouveau tour en commençant par la phase 1 : l'Initiative.

L'Initiative

Pour déterminer qui gagne l'Initiative, les deux joueurs lancent un dé à la phase d'Initiative au début du tour. Le joueur qui a le résultat le plus élevé gagne l'Initiative pour ce tour. Si les résultats des dés sont égaux, l'Initiative change automatiquement de camp – le camp qui avait l'Initiative au tour précédent perd toujours automatiquement en cas d'égalité.

Il y a quelques exceptions à la règle d'Initiative, mais nous n'avons pas à nous en préoccuper pour l'instant.

La phase de déplacement

Dès que l'on a déterminé quel camp a l'Initiative le tour passe à la phase de Déplacement. Dans cette phase, chaque camp déplace ses figurines au maximum de leur distance de mouvement - qui est indiquée plus bas. Les figurines n'ont pas à se déplacer de leur distance de mouvement maximum – ils peuvent se déplacer moins, ou pas du tout, si le joueur le préfère.

La distance que peut parcourir une figurine dépend de son type. Bien évidemment, les figurines montées se déplacent à la vitesse de leur monture. Sur du terrain dégagé, un homme ou une femme moyen(ne) se déplace de 6 pouces ; un cheval de 10 pouces, et une mule de 8 pouces. Tout autre type de figurine aura ses propres règles si elle ne rentre pas dans une de ces 4 catégories.

Quel camp se déplace le premier ?

Le camp qui a l'Initiative dans ce tour déplace toutes ses figurines d'abord. Lorsque tous les déplacements du premier camp sont terminés, l'autre camp peut déplacer toutes ses figurines.

Déplacer les Figurines

Les figurines peuvent être déplacées par le joueur qui les contrôle, dans n'importe quel ordre. La distance que parcourt une figurine est mesurée à l'aide d'un mètre ruban ou d'une règle. On peut tourner les figurines dans n'importe quelle direction à n'importe quel moment du jeu – pas uniquement pendant la phase de déplacement. Faire pivoter une figurine sur place ne compte pas comme un mouvement. Les figurines ne peuvent pas être déplacées à travers d'autres figurines, qu'elles soient amies ou ennemies – laissez donc des espaces nécessaires entre les figurines pour pouvoir passer. Le socle d'une figurine est pratique pour représenter l'espace dont elle a besoin pour se déplacer et combattre – donc les intervalles doivent être au moins aussi larges qu'un socle de figurine pour qu'un Combattant ami puisse traverser. On ne peut pas déplacer intentionnellement une figurine en dehors de la surface de jeu, sauf si le scénario le demande.

Zone de Contrôle

Une figurine ne peut pas aller à moins de 1 pouce d'un ennemi sauf s'il va au contact. Le rayon de 1 pouce est appelé « Zone de Contrôle ». Un mouvement pour aller au contact est appelé une « Charge » et est décrit plus loin. Cette restriction interdit à une figurine de s'approcher trop près d'un ennemi, sauf si elle a l'intention de l'attaquer. Cela représente la manière dont les Combattants contrôlent la zone immédiatement autour d'eux. En effet, cela permet à des figurines de bloquer le mouvement d'ennemis. Il y a quelques exceptions à la règle de Zone de Contrôle. Voir ci-dessous.

Exceptions aux Règles de Zones de Contrôle

- Les Figurines qui touchent déjà un ennemi n'ont pas de zone de contrôle – elles sont trop occupées à combattre. Dans cette situation, une figurine ennemie peut donc s'approcher à moins de 1 pouce.
- Les figurines sont parfois obligées de se rapprocher à moins de 1 pouce à cause d'une règle qui les oblige à le faire, et pas par un mouvement délibéré du joueur. Dans ce cas, une figurine peut entrer dans une zone de contrôle ennemie sans charger. Une fois le mouvement achevé, les figurines doivent être clairement séparées par une distance raisonnable, pour bien montrer qu'elles ne se touchent pas.
- Les figurines peuvent parfois débiter leur mouvement à moins de 1 pouce d'un ennemi, pour une raison ou pour une autre. Dans ce cas, l'intrus ne peut pas aller plus près de l'ennemi, sauf si c'est pour aller au contact,

mais peut se déplacer autour sans se rapprocher s'il le désire.

Charges

Une figurine ne peut combattre un ennemi que si elle est en contact avec lui socle contre socle. Si un joueur veut qu'une figurine en attaque une autre il doit la déplacer pour aller au contact. On appelle cela un « mouvement de charge » ou tout simplement une « charge ».

Dès qu'une figurine est entrée en contact socle à socle avec un ennemi, aucun des deux ne peut plus se déplacer pendant cette phase de Déplacement. Une figurine qui a été chargée avant qu'elle n'ait eu la possibilité de se déplacer ne peut plus le faire – elle est engagée en combat.

Note : il est tout à fait possible à une figurine d'aller au contact de plusieurs ennemis en même temps si elle le peut. C'est au choix du joueur.

(Illustration 1 page 12)

Le marshal et ses adjoints ne peuvent pas charger le desperado, car il se situe derrière la zone de contrôle de deux autres hors-la-loi.

(Illustration 2 page 12)

L'adjoint peut charger le premier hors-la-loi, ce qui annule sa zone de contrôle et permet au marshal d'attaquer le desperado.

Qui peut charger ?

Un Combattant ne peut pas charger une figurine ennemie qu'il ne peut pas voir au moment où il commence son déplacement. Si un Combattant ne peut pas voir un ennemi au tout début de son déplacement, il ne pourra pas aller à son contact. C'est une règle très importante car elle interdit aux Combattants de charger des ennemis qu'ils ne pourraient pas voir, et à la présence desquels ils ne pourraient donc pas réagir dans la vie réelle. Imaginez un ennemi situé de l'autre côté d'une colline, à l'intérieur d'un bâtiment, ou derrière un haut mur – dans cette situation, un vrai Combattant n'aurait aucune idée de l'endroit où se trouve son ennemi.

Visibilité

Le meilleur moyen pour déterminer si une figurine peut en voir une autre est de se pencher sur la table de jeu pour se mettre au point de vue d'une figurine. Souvenez-vous qu'une figurine peut voir autour d'elle dans toutes les directions, quelle que soit la direction vers laquelle elle est tournée. Si un ennemi est visible du « point de vue d'une figurine », alors le Combattant la voit. Dans de nombreuses situations vous pourrez voir des parties du corps d'une figurine mais pas la totalité. - dans ce cas, le Combattant peut voir si une partie du corps de la figurine est visible. Si vous ne voyez aucune partie du corps de la figurine mais pouvez voir le bout d'un canon ou d'un chapeau, ou un élément d'équipement ou de décoration, alors nous supposons que la figurine n'est pas visible. En réalité, le Combattant tiendrait son fusil près du sol, et maintiendrait ces accessoires proches de son corps pendant qu'il se déplace – mais nos figurines ne sont pas aussi souples.

Quelquefois il peut être difficile de déterminer si un Combattant voit son adversaire ou non. Si réellement vous ne savez pas si les figurines de votre ennemi sont ou non visibles, alors la meilleure manière de procéder, et la plus juste, est de lancer un dé – si vous obtenez 4, 5 ou 6 vous pouvez voir. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous ne pouvez pas.

Combats

A la fin de la phase de Déplacement, toutes les figurines qui sont en contact socle à socle avec un ennemi sont regroupées par paires pour former des combats singuliers. Dans certains situations, une figurine sera au contact

de 2 ennemis ou plus. On appelle ça un « combat multiple ». Les adversaires sont toujours regroupés par paires dans la mesure du possible, et les Combattants supplémentaires se joignent au combat contre un ennemi qu'ils touchent.

Si un de ces Combattants peut rejoindre plusieurs combats, alors le joueur avec l'Initiative décide du combat qu'il rejoint. De même, si les paires peuvent être faites de plusieurs manières, c'est le joueur avec l'Initiative qui décide de la manière dont les Combattants sont appariés. Dans les deux cas, chaque figurine au contact doit participer à un combat, et les combats multiples doivent être faits de manière à avoir un Combattant dans un camp et plusieurs dans l'autre (jamais plusieurs figurines de chaque côté). Séparez légèrement les figurines pour que la répartition des figurines entre chaque combat soit évidente.

(illustration 1 page 13)

Cette masse de Combattants a été séparée de manière à ce qu'il y ait un combat à un contre un (à gauche), et deux combats multiples (au centre et à droite)

Terrain difficile

La distance maximale de déplacement donnée l'était pour du terrain ferme et égal où rien ne gêne la progression. Evidemment ce n'est pas toujours le cas – souvent, les Combattants progressent difficilement à travers des zones de broussailles ou de forêt ou dans des éboulis rocheux. Nous appelons ces conditions et d'autres comparables « terrain difficile ».

Il n'est pas impossible de traverser une zone de terrain difficile, mais elle ralentit la progression. Pour représenter cela, la distance parcourue sur du terrain difficile compte double. Par exemple, une figurine qui se déplace normalement de 6 pouces se déplacera à un maximum de 3 pouces dans du terrain difficile.

Parfois le déplacement d'une figurine sera en partie dans du bon terrain et en partie dans du terrain difficile. Dans ce cas, la figurine se déplace normalement dans le bon terrain, et la distance parcourue dans le terrain difficile est doublée. Par exemple, une figurine avec un mouvement de 6 pouces peut se déplacer de 2 pouces à travers un torrent (qui, doublé, équivaut à 4 pouces) ce qui ne lui laisse que 2 pouces de mouvement. Arrondissez toujours toute fraction de mouvement restante au demi pouce supérieur – toute distance inférieure est bien trop petite pour qu'on s'en soucie.

Exemples de terrain difficile

Le terrain difficile comptant double pour le déplacement, il faut pouvoir dire où il commence et où il s'achève. Il est donc pratique de délimiter la zone d'une manière ou d'un autre – en utilisant par exemple un socle en carton pour matérialiser la zone.

(illustration 2 page 13)

Les forêts de pins rocheuses d'Amérique du Nord sont difficiles à traverser.

(illustration 3 page 13)

Ce gué permet d'aller de l'autre côté de la rivière mais est plus difficile à traverser qu'un pont.

Obstacles : barrières et vides

Les obstacles peuvent se présenter sous de nombreuses formes sur la table de jeu – la plupart sont des barrières en hauteur qui font obstacle au mouvement, comme une pile de tonneaux, une clôture, un affleurement rocheux ou un bouquet de cactus. Un obstacle peut aussi être quelque chose qui coupe le paysage pour former un trou, comme un ruisseau encaissé, un fossé, ou même la distance entre les toits de deux bâtiments. La différence principale entre un obstacle et une zone de terrain difficile est qu'un obstacle est quelque-chose par-dessus lequel on doit sauter, tandis qu'une zone de terrain difficile est une chose à travers laquelle on doit se frayer un

chemin. Un bon exemple est une clôture – un obstacle en hauteur par dessus lequel on doit sauter – par opposition à toute une zone de fourrés denses dans laquelle on ne peut que s'enfoncer pour se frayer un chemin. Il est important de bien faire la différence entre ces types de terrain. Voici quelques exemples de terrains.

Exemples de barrières

(illustration 1 page 14)

Des clôtures comme celles-ci sont les types de barrières les plus communément rencontrés.

(illustration 2 page 14)

On peut franchir l'intervalle entre deux bâtiments en sautant comme pour n'importe que autre obstacle.

Comment les barrières influent sur les figurines

Les effets des barrières au dessus du sol dépendent de leur hauteur. En fonction de la taille d'une barrière, une figurine pourra soit la traverser sans gêne, soit devoir sauter par-dessus elle, soit avoir à l'escalader.

- Si une barrière est très basse alors une figurine peut la traverser sans gêne – le Combattant enjambe simplement la barrière. Une figurine peut traverser automatiquement une barrière si elle mesure moins de ½ pouce en hauteur.
- Si une barrière fait entre ½ pouce et 2 pouces, alors on peut sauter par dessus, comme décrit ci-dessous.
- Si une barrière est très haute alors on ne peut pas la traverser du tout, à moins de l'escalader, comme décrit plus loin. Un modèle ne peut pas traverser une barrière de plus de 2 pouces sans l'escalader.
- On considère qu'il est impossible d'escalader certaines barrières – celles qui sont très abruptes et très lisses. Les joueurs doivent se faire leur propre opinion pour décider si une barrière est infranchissable.

Note : un terrain qui a plus d'un pouce de largeur et qui possède un espace à son sommet suffisant pour qu'une figurine puisse s'y tenir ne compte pas comme une barrière. On considère simplement qu'il s'agit d'un niveau différent de la zone de jeu. Les figurines peuvent les traverser, sauter sur eux ou les escalader exactement comme ils le feraient avec une barrière, mais peuvent se déplacer sur leur sommet et ensuite, redescendre de l'autre côté.

Comment les vides influent sur les figurines

Le effets des vides dépendent de leur largeur. En fonction de la taille du vide, une figurine pourra soit le traverser sans gêne, soit devoir sauter par-dessus lui, les vides vraiment trop larges ne pouvant pas être sautés.

- Si un vide est très étroit alors une figurine peut le traverser sans gêne – le Combattant enjambe simplement le vide. Une figurine peut traverser automatiquement un vide si il mesure moins de ½ pouce en largeur.
- Si un vide mesure entre ½ pouce et 2 pouces, alors on peut sauter par dessus, comme décrit ci-dessous.
- Si un vide mesure plus de 2 pouces en largeur, alors on ne peut pas sauter par dessus. Selon le type de terrain représenté, la figurine devra trouver un autre moyen – en prenant un chemin différent ou peut-être en descendant au fond du trou pour remonter de l'autre côté si c'est possible.

Portes et portails

Pour ouvrir ou fermer une porte ou un portail, une figurine doit sacrifier la moitié de son mouvement. Les figurines peuvent alors être placées à l'intérieur des bâtiments. Si c'est matériellement impossible, en fonction du modèle de terrain utilisé, alors on considère que la porte est verrouillée et que l'on ne peut pas entrer dans le bâtiment.

Sauter un obstacle

Parfois, une figurine n'aura d'autre choix que de négocier un obstacle pour aller au-delà, comme dans le cas d'un ruisseau par exemple. A d'autres occasions, la figurine pourrait le contourner en empruntant une route plus longue et en évitant d'avoir à affronter l'obstacle lui-même (en allant vers l'aval pour atteindre un pont par exemple).

(Illustration 1 page 16)

Le voleur de banque se dirige vers la clôture. Il obtient 5 à son jet de dé et la franchit mais s'arrête de l'autre côté, incapable de poursuivre son mouvement.

Pour traverser un obstacle, une figurine doit tout d'abord se déplacer jusqu'à lui, et doit conserver encore assez de mouvement pour atteindre l'autre côté comme si l'obstacle n'existait pas. Une figurine à qui il ne reste pas suffisamment de mouvement pour traverser l'obstacle doit attendre jusqu'au tour suivant.

On lance un simple dé pour déterminer si la tentative réussit. Plus le résultat est élevé, plus le saut est une réussite. Si la barrière est plus haute que 1 pouce, ou le vide plus large que 1 pouce, soustrayez un au résultat. Puis consultez le tableau ci-dessous.

Tableau de Saut

Dé	Résultat
1	Trébuché – la figurine ne traverse pas, et ne peut plus se déplacer dans ce tour.
1-5	Réussit – le Combattant franchit automatiquement l'obstacle et est placé de l'autre côté, avec son socle en contact avec lui. Il ne peut plus se déplacer dans ce tour.
6	Franchit l'obstacle sans effort – la figurine bondit jusqu'à l'autre côté de l'obstacle et peut poursuivre son déplacement s'il lui reste du mouvement.

Tomber dans le vide

Si l'obstacle était un vide, le prix payé en cas d'échec peut être plus grave ! Sur un 1, la figurine ne rate pas seulement son saut, elle tombe dans le trou. Une figurine tombant de plus de 2 pouces peut être blessée par le résultat – voir plus bas les règles de dégâts dus aux chutes.

Grimper

On ne peut pas sauter par dessus un terrain avec une surface verticale de plus de 2 pouces. Comme on le précisait plus haut, c'est aux joueurs de décider si un élément de terrain est escaladable ou infranchissable. S'il est escaladable, alors la surface offrira assez de prises pour pouvoir être escaladée sans interruption. Dans ce cas, traitez la surface verticale comme du terrain difficile et déplacez la figurine vers le haut ou vers le bas en comptant la distance parcourue comme double. Ainsi par exemple un cowboy grimperait de 3 pouces par tour. En plus, lancez un dé lorsque la figurine commence son escalade, puis au début de chaque phase de déplacement dans laquelle elle est encore en train de grimper, et consultez le tableau d'Escalade. Sur certaines surfaces verticales il y a des échelles ou des cordes. Grâce à elles on n'a pas besoin de réaliser de test d'escalade, mais on se déplace toujours de la moitié de la vitesse du Combattant. Bien évidemment cela n'est pas autorisé aux chevaux et aux autres animaux – ils ne peuvent pas grimper sur des échelles ou à la corde !

Tableau d'escalade

Dé	Résultat
1	Chute – la figurine glisse et tombe sur le sol.
2-5	Continue à grimper – si le haut ou le bas de l'obstacle est atteint, disposez la figurine sur le bord. La figurine ne peut plus se déplacer dans ce tour.
6	Continue à grimper - si le haut ou le bas de l'obstacle est atteint, disposez la figurine sur le bord. Elle peut terminer son déplacement.

Chute

Une figurine peut sauter vers le bas, descendre en escaladant, ou tomber, d'une hauteur de 2 pouces maximum sans encombre. Par exemple, une figurine avec un déplacement de 6 pouces peut se déplacer de 3 pouces jusqu'au bord d'une plate-forme de 1 pouce et demi de hauteur, sauter au sol, et se déplacer encore de 3 pouces. On n'a pas besoin de lancer le dé et la distance verticale ne compte pas dans le déplacement de la figurine.

Sauter en bas, ou tomber, d'une hauteur de plus de 2 pouces est dangereux. Si une figurine saute ou tombe de cette manière, on la place automatiquement couchée sur le sol à l'endroit de la chute, et elle subit un coup de force 3 pour chaque pouce entier de chute. Ainsi, une figurine tombant de 3 pouces subit 3 coups de force 3, et ainsi de suite. Référez vous à la section sur le tir pour déterminer comment gérer les dégâts.

(illustration 1 page 17)

Le cambrioleur bondit du balcon pour échapper à ses poursuivants. Le balcon étant haut de 2 pouces et demi, il est couché sur le sol et doit subir deux coups de force 3.

Il est également important de noter que pour sauter en bas d'une hauteur de plus de 2 pouces, aucun jet de dé sur le tableau de Saut n'est nécessaire, quelle que soit la hauteur. Le Combattant s'écrase sur le sol de manière incontrôlable ! Même si le Combattant survit au saut, il ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

Figurines au Sol

Les vrais Combattants peuvent se dissimuler aux regards en s'accroupissant ou se couchant derrière du couvert. De plus, certaines situations du jeu – comme plonger à couvert, ou subir une chute importante – oblige à placer les figurines au sol. Pour représenter cela, les joueurs doivent coucher leurs figurines si ils désirent qu'elles se cachent, ou si la situation l'exige. Se coucher par choix coûte la moitié du mouvement – de telle sorte qu'une figurine avec un mouvement de 6 pouces qui s'est déplacée de 3 pouces peut encore se coucher. Se coucher permet de rester plus facilement en dehors de la ligne de vue d'un ennemi, mais si la figurine est encore complètement visible de l'ennemi on peut encore la voir. Une figurine qui est couchée peut se relever au cours de sa phase de Déplacement. Là aussi, cela coûte la moitié de son déplacement. La figurine peut alors terminer son déplacement normalement.

La distance de mouvement de toutes les figurines couchées est réduite à deux pouces. Cela représente le Combattant rampant sur ses genoux et ses mains. Quand une figurine est couchée juste derrière un couvert, nous supposons qu'elle est capable de jeter un coup d'oeil à travers ou par dessus le couvert sans s'exposer à la vue. On considère donc qu'une figurine couchée derrière un couvert est capable de voir comme si elle était debout.

Tant qu'elle est sur le sol, une figurine n'a pas de zone de contrôle et ne peut pas charger un ennemi, quelle le voit ou non. De plus, les figurines au sol ont un comportement différent lors de la phase de combat. Nous l'aborderons plus loin.

Jets de Détection

Quand une figurine est sur le sol et que la ligne de vue d'un ennemi vers elle est obstruée partiellement par le décor ou par d'autres figurines alors l'ennemi ne peut la voir que si un dé est lancé et que son résultat est 4, 5 ou 6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 la figurine est invisible car elle s'est dissimulée trop habilement. On appelle cela un Jet de Détection. Il faut faire un Jet de Détection pour chaque ennemi qui tente de détecter la figurine – seuls les ennemis qui réussissent à détecter la figurine la verront.

Une figurine cachée qui tire lors de la phase de tir ne compte plus comme cachée aux yeux de tout ennemi situé à moins de 6 pouces de son emplacement, dans ce tour et le suivant. Cela signifie qu'un ennemi à moins de 6 pouces pourra charger sans faire de Jet de Détection.

Obstacles et Charges

Si une figurine est juste derrière une clôture, une mur, une barricade, un fossé ou un autre obstacle linéaire similaire, il est bien placé pour empêcher quiconque de le traverser. Les figurines ne peuvent pas franchir une barrière ou un vide si cela les amènerait dans la zone de contrôle d'un ennemi en contact avec l'obstacle. Cependant, il est quand même possible de charger l'ennemi et de combattre, avec les deux figurines de part et d'autre de l'obstacle, même si en pratique l'obstacle empêche leurs socles de se toucher.

Comme toujours, l'ennemi doit être visible de la figurine qui charge au début du déplacement de cette dernière. L'obstacle doit donc être assez bas pour qu'on puisse voir la cible. Pour charger un ennemi qui est situé derrière un obstacle, il faut amener le socle de la figurine qui charge au contact de l'obstacle et toucher ou recouvrir la zone de contrôle de l'ennemi. On considère alors que les deux Combattants sont en combat comme si leurs socles se touchaient, et ni l'un ni l'autre ne peut plus se déplacer dans ce tour. En pratique, cela veut dire que si la largeur de l'obstacle est supérieure à un pouce il va être impossible de charger sans négocier l'obstacle au préalable. Et si l'obstacle est peu épais (une clôture par exemple) alors il est possible pour 2 ou 3 figurines de charger le même ennemi.

Les règles pour combattre avec un obstacle entre les figurines sont abordées dans la section des règles sur la phase de combat.

(illustration 1 page 18)

L'adjoit a été chargé de deux côtés de la clôture. On gère le combat comme un combat multiple normal.

Combattre sur des positions élevées

Un Combattant qui grimpe et atteint le sommet d'un mur, d'un balcon, d'une falaise ou d'une autre surface verticale compte automatiquement comme chargeant le plus proche ennemi dont la zone de contrôle déborde le bord du sommet. Le grimpeur se tient juste en dessous du sommet et combat la figurine qui se trouve au-dessus de lui. Si aucune zone de contrôle ennemie ne déborde sur le bord du sommet alors le grimpeur peut se positionner au sommet – mais il ne peut pas charger une figurine au sommet car celle-ci aurait été invisible au début du mouvement. On considère que seuls les Combattants dont la zone de contrôle déborde du bord sont visibles du grimpeur qui escalade la surface verticale.

On gère le combat lui-même comme décrit dans la section sur la phase de combat, à la différence que la valeur de combat du grimpeur compte pour 1, pour représenter sa position précaire. L'autre différence est que, comme la figurine est en train de grimper, elle risque de tomber si elle ne réussit pas à battre son adversaire. Reportez-vous à la section sur les Combattants coincés dans la phase de combat.

(illustration 2 page 18)

L'adjoit doit combattre le hors-la-loi au sommet du château d'eau afin d'atteindre le sommet. Il a donc une valeur de Combat (F) de 1 pour la durée du combat.

Combattants montés

Les Combattants montés se déplacent de la même manière que les Combattants à pied, à quelques exceptions près.

Pour une figurine montée, le « point de vue de la figurine » est pris depuis le cavalier. Comme le cavalier dirige sa monture, c'est sa capacité à voir qui est importante, pas celle de sa monture. Un cavalier peut mettre pied à terre si le joueur a une figurine appropriée pour le représenter à pied. La figurine montée peut être laissée en place pour représenter la monture elle-même – mais le joueur doit indiquer clairement que le cavalier a mis pied à terre (un morceau de papier glissé sous le socle est un bon moyen de l'indiquer ; ou un cheval ou une mule sans cavalier peut être utilisé).

Monter en selle sur un cheval ou une mule est traité comme un saut. Si un 1 est obtenu au dé, la figurine ne réussit pas à monter ; 2-5 est synonyme de succès mais le déplacement de la figurine s'arrête ; sur un 6 le déplacement restant de la figurine peut être terminé par la monture.

Mettre pied à terre est automatique. Le cavalier met simplement pied à terre et son déplacement restant peut être terminé à pied. Si le cavalier met pied à terre alors que le cheval est en contact avec un élément de décor, alors le cheval peut être attaché. Cela ne consomme pas de déplacement, et empêche le cheval de se déplacer (voir la section « montures détachées »). On peut charger et attaquer de manière normale un cheval ou une mule sans cavalier, mais ils ne peuvent pas charger eux-mêmes.

Passagers

Une monture peut transporter deux personnes – le cavalier et un passager. La manière la plus pratique de le montrer est de placer le socle du passager sur le socle du cavalier, ou le plus près possible. Monter en selle et mettre à pied à terre se font exactement de la même manière pour un passager que pour un cavalier.

Si un passager met pied à terre avant le déplacement du cavalier, alors les deux peuvent se déplacer normalement. Autrement, le passager peut mettre pied à terre à tout moment lors du déplacement du cavalier, mais perd toute capacité de déplacement ce tour après avoir descendu de cheval. Si le cavalier met pied à terre, alors le passager met automatiquement pied à terre avec lui.

Les passagers ne peuvent pas tirer depuis le dos d'une monture, et ne peuvent pas combattre. Lorsque l'on tire sur le cavalier, le passager ou la monture, il faut lancer le dé de la manière normale pour voir si les autres figurines font obstacle (4+ sur le jet de dé), l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre. Si le cavalier est tué, alors le passager est automatiquement désarçonné au sol - voir le tableau sur les cavaliers désarçonnés. S'ils sont visés par une arme à gabarit, alors la monture, le cavalier et le passager comptent comme des figurines séparées pour déterminer qui est touché.

Bien qu'un passager ne puisse participer à un combat, il peut être touché si le cavalier est battu. L'ennemi peut diviser ses attaques entre la monture, le cavalier et le passager, et peut donc choisir de porter tout ou partie de ses coups contre le passager s'il le désire.

(Illustration 1 page 19)

Le hors-la-loi peut se déplacer jusqu'au cheval, mais doit passer un test de Saut avant de pouvoir se mettre en selle.

Terrain Difficile et Obstacles

Les chevaux sont idéaux pour galoper dans des plaines ouvertes, alors que les mules sont faites pour progresser dans du terrain plus inhospitalier. Les mules se déplacent à mi-vitesse dans du terrain difficile, exactement comme les Combattants à pied, tandis que les chevaux négocient le terrain difficile à un quart de leur mouvement normal. En pratique, ce la signifie que toute distance parcourue par un cheval dans du terrain difficile compte comme 4 fois la distance réelle.

(Illustration 1 page 20)

Le cheval se déplace à travers le gué de 2 pouces et demi, un quart de son déplacement normal.

Les montures ignorent les obstacles d'au plus ½ pouce de hauteur ou de largeur, exactement comme les figurines à pied. Tout ce qui est plus haut ou plus large est infranchissable par une mule. Les chevaux, en revanche, peuvent sauter les barrières d'au maximum 2 pouces de haut et les vides d'au maximum 4 pouces de large. Les figurines montées ne peuvent pas grimper et ne peuvent jamais emprunter un escalier ou une échelle. De plus, elles ne peuvent emprunter de portes que si celles-ci sont adaptées à leur taille (une porte de grange ouverte par exemple) – elles ne peuvent jamais franchir de porte dans un bâtiment de ville normal par exemple.

Les règles de saut sont les mêmes pour les Combattants montés que pour ceux à pied, à quelques exceptions près décrites ici. Utilisez le tableau qui suit pour déterminer le résultat du test de Saut :

Si la barrière est plus haute que 1 pouce ou plus large que 2 pouces, soustrayez 1 au résultat du dé, pour représenter la difficulté accrue. De plus, si en tentant un saut aussi malaisé, le résultat du dé sans modificateur est 1, alors le cavalier est désarçonné – lancez un dé sur le tableau des cavaliers désarçonnés. Si le résultat est un 2, réduisez-le à 1 à cause de la difficulté, et donc la figurine échoue à sauter, mais le cavalier réussit à rester en selle.

Tableau de Saut d'un Cheval

Dé	Résultat
1	Refuse – la figurine ne franchit pas l'obstacle et refuse de se déplacer plus loin dans ce tour.
2-6	Franchit l'obstacle sans effort – la figurine bondit jusqu'à l'autre côté de l'obstacle et peut poursuivre son déplacement s'il lui reste du mouvement.

(Illustration 2 page 20)

Le Combattant monté réussit son test de Saut : son cheval saute la clôture et poursuit son mouvement.

En selle !

Cette règle représente une méthode cinématographique de se mettre en selle – en sautant depuis un balcon sur le dos de votre fidèle destrier ! Si un Combattant est au sommet d'un élément de décor approprié qui n'est pas plus haut que 3 pouces, alors il peut tenter de sauter depuis le bord du décor sur sa monture, à condition qu'elle soit à moins de 1 pouce de la base du décor. Lancez un D6. Sur un résultat de 1 la figurine échoue et peut encaisser des dégâts, comme décrit dans le paragraphe sur les chutes dans le chapitre sur la phase de Mouvement. Sur un résultat de 2-5, la figurine atterrit sur la selle mais a la respiration coupée, ou alors prend trop de temps à détacher sa monture, et donc ne peut plus se déplacer. Sur un 6 le Combattant atterrit sur la selle et lance sa monture à pleine vitesse ! Il peut poursuivre son déplacement en utilisant le mouvement de sa monture (en se souvenant bien sûr d'enlever proportionnellement toute distance qu'il a pu parcourir avant de sauter).

Montures détachées

En plein milieu d'un combat, il est probable que les chevaux et les mules qui ne sont pas sous contrôle vont déguerpir loin de l'action. Cette règle a tendance à compliquer un peu les règles, mais ajoute un niveau supplémentaire de réalisme. Nous recommandons de la traiter comme une règle optionnelle.

Il est pratique de retirer sa monture quand un cavalier est tué. Une monture est considérée comme déliée si son cavalier met pied à terre et ne l'attache pas ni ne reste en contact avec elle, ou s'il est tué. Les joueurs doivent se mettre d'accord au début de la partie pour savoir si les montures déliées sont immédiatement retirées du jeu ou si on les laisse errer librement. On peut représenter une monture déliée en laissant la figurine montée dans le jeu et en plaçant un marqueur près d'elle, ou alors en la remplaçant par une figurine de cheval sans cavalier.

Généralement, les montures déliées ne se déplacent pas sauf si elles ratent un test de cran., qu'elles doivent passer au début de la phase de Mouvement à chaque tour. Si ce test est raté alors le joueur avec l'Initiative déplace la monture au plus de son déplacement maximal, dans n'importe quelle direction, en respectant les règles normales de déplacement. Si une monture est attachée, alors elle ne s'éloigne pas, mais d'autres figurines peuvent la détacher et la monter. Les montures n'ont pas de zone de contrôle, et donc les autres figurines peuvent facilement passer à côté. Si d'autres figurines sont gênées par la monture, alors la figurine de cheval ou de mule doit s'écarter pour laisser la place si c'est possible. Le joueur qui se déplace choisit de quel côté est poussée la monture, mais seulement de la distance la plus courte possible qui laisse assez de place au Combattant pour passer.

Une monture déliée bloque la ligne de vue exactement comme les autres figurines, et on peut l'attaquer de la manière normale. Cependant, si elle est tuée, elle ne comptera jamais comme une perte dans le calcul de qui a gagné la partie, ni pour gagner de l'expérience (voir les scénarios).

Mener une monture

Pour éviter qu'une monture erre en liberté, un Combattant peut simplement rester en contact avec son fidèle destrier pour le garder sous contrôle. Il peut également, s'il choisit de le faire, mener la monture de cette manière – les deux figurines restent en contact socle à socle et se déplacent de la moitié du déplacement normal du cavalier.

Tableau des cavaliers désarçonnés

Dé	Résultat
1	Sonné – le cavalier mord violemment la poussière et subit un coup de force 2. S'il survit, il est placé couché à côté de sa monture, si possible en contact par le socle. S'il est déjà engagé en combat, il combat couché.
2-5	Émerge de la poussière – le cavalier sort de ses étriers et glisse à terre. Le cavalier ne peut rien faire d'autre dans ce tour – s'il est déjà engagé dans un combat, il ne peut pas porter de coup s'il est vainqueur.
6	Bondit dans l'action – le cavalier saute de la selle de son cheval et confronte son ennemi. Le cavalier monté est remplacé par une figurine à pied et ne souffre pas d'autre pénalité.

La Phase de Tir

Dès que les deux camps se sont déplacés, il est temps de passer à la phase de Tir. Dans cette phase, les figurines des deux camps qui sont équipées d'armes à feu ou d'autres armes à distance peuvent tirer. Le camp qui a l'Initiative résout tous ses tirs d'abord, suivi par l'autre camp. L'ordre est important, car si un Combattant est abattu avant qu'il ait eu la possibilité de tirer alors il ne peut pas répondre au feu. Un joueur peut faire tirer ses figurines dans n'importe quel ordre. La phase de Tir elle-même peut être découpée en 3 étapes : se préparer à tirer, lancer un dé pour toucher, lancer un dé pour blesser.

Se préparer à tirer

Qui peut tirer ?

Tout Combattant équipé d'une arme de tir appropriée peut tirer dans la Phase de Tir. Le joueur commence par indiquer quelle figurine tire et sur quelle cible. Il est conseillé de tourner le tireur dans la direction de sa cible – ce n'est pas strictement nécessaire mais ça rend beaucoup mieux comme ça !

Les figurines qui touchent un ennemi pendant la phase de tir ne peuvent pas tirer dans ce tour. Elles sont déjà très occupées par leur corps à corps, Combattant avec un couteau, leurs poings ou une arme improvisée, comme la crosse d'un fusil. Le corps à corps est abordé dans la phase de combat.

(Illustration 1 page 22)

Wyatt Earp étant équipé d'un revolver lourd, il doit sacrifier la moitié de son déplacement pour pouvoir tirer sur le cowboy.

Se déplacer et tirer

Pour tirer avec certaines armes, une figurine peut être obligée de sacrifier une partie de son déplacement. Si la figurine se déplace de plus que de la distance autorisée il ne pourra pas tirer ce tour. Référez-vous à la section sur les Armes pour plus de détails. Par exemple, une figurine équipée d'un revolver lourd et avec un potentiel de déplacement de 6 pouces ne peut pas tirer si elle se déplace de plus de 3 pouces.

(Illustration 2 page 22)

Doc Holliday peut tirer deux fois en un seul tour. Ici, il tourne son attention vers deux cowboys malchanceux.

Tirs multiples

Un Combattant ne peut pas tirer sur une figurine ennemie s'il ne peut pas la voir quand c'est à son tour de tirer. Si une figurine est visible seulement partiellement (occultée par un élément de terrain comme un cactus, par exemple), on peut toujours tirer sur elle, mais l'objet est considéré comme « faisant obstacle ». Cette règle est abordée plus loin. Souvenez-vous que le meilleur moyen pour savoir si une figurine est visible est de se pencher par-dessus la table de jeu et d'adopter le point de vue de la figurine.

(Illustration 1 page 23)

Le meilleur moyen de déterminer si un Combattant peut voir sa cible est d'adopter son point de vue.

Visibilité

Généralement, il est assez facile de déterminer si un Combattant voit ou non l'ennemi qu'il souhaite prendre pour cible, mais il arrive qu'il soit assez difficile d'en avoir le coeur net. Si réellement vous ne pouvez pas vous mettre d'accord sur le fait que votre ennemi soit ou non suffisamment visible pour être pris pour cible, alors la

solution la plus juste consiste à laisser décider le dé. Lancez un D6 – sur un résultat de 1, 2 ou 3, on ne peut pas voir sa cible ; sur 4, 5 ou 6 on le peut !

Vérifier la portée

Une figurine ne peut tirer sur une figurine que si elle est à portée. Les différents types d'armes ont des portées et des propriétés différentes – certaines ont des portées plus longues que d'autres, tandis que d'autres sont plus dangereuses. La section sur les Armes indique la portée de chaque type d'arme, ainsi que la proportion de son déplacement qu'une figurine doit sacrifier pour pouvoir tirer.

Cibles en combat

Les Combattants ne peuvent pas tirer dans un combat au corps à corps dans lequel des ennemis et des amis combattent, même si ils ont une ligne de tir dégagée. Il y a de grands risques de toucher un ami dans la confusion d'une mêlée. Certains Combattants ont le droit d'ignorer cette règle. Dans ce cas, c'est indiqué sur leur profil ou dans les règles spéciales de leur bande. Ces Combattants sont libres de tenter un tel tir s'ils le désirent. Cela signifie qu'ils risquent de toucher un ami au lieu de leur cible désignée. Les règles pour gérer cela sont abordées plus loin.

Lancer un dé pour toucher

Les Combattants ne sont pas tous des tireurs égaux, et c'est reflété par la valeur de Tir (S) de leur profil. La valeur de Tir (S) indique le score minimum qu'il faut obtenir sur un dé pour réussir à toucher une cible. Ainsi, un tireur avec une valeur de Tir (S) de 4+ a besoin d'un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6 pour toucher sa cible ; un tireur avec une valeur de 5+ a besoin de 5 ou 6, etc.

Faire obstacle !

Souvent, la ligne de vue d'un tireur vers sa cible sera partiellement occultée par une autre figurine ou par un objet qui se tient entre lui et sa cible. La figurine ou l'objet font obstacle au tir.

Un Combattant ne peut pas tirer sur une cible si une figurine amie fait obstacle. Il ne voudrait pas risquer de toucher un ami, après tout. Cependant, comme indiqué ci-dessus, certains Combattants peuvent quand même tenter ces tirs. Quand la ligne de vue d'un tireur est partiellement occultée par quelqu'un ou quelque chose, il existe une possibilité pour que le tir touche ce qui fait obstacle plutôt que la cible. Appliquez la règle pratique suivant : au moins le quart de la cible doit être occultée pour qu'un jet d' « obstacle » soit nécessaire. On le joue comme indiqué ci-dessous :

Lancez d'abord un dé de la manière normale pour savoir si le tir touche. Si vous ratez, alors le coup s'égaré et ne touche rien. Si vous touchez, lancez un D6 pour la première chose qui fait obstacle. Vous devez obtenir autant ou plus que sa valeur d' « obstacle » pour l'éviter, sinon le coup touche ce qui fait obstacle. Si ce qui fait obstacle est un Combattant ou une créature, alors déterminez l'effet du tir. S'il s'agit d'un élément de décor, comme une clôture ou un arbre, le coup le touche et est arrêté ou dévié par lui. Si vous faites plus que la valeur d' « obstacle » alors le coup a raté ce qui se trouvait sur le chemin et se dirige vers sa cible désignée. Lancez à nouveau un dé pour le prochain objet qui fait obstacle, et continuez à le lancer pour chaque objet qui fait obstacle jusqu'à ce que le tir soit arrêté par quelque chose ou atteigne sa cible désignée.

Note : un Combattant, une monture détachée, un passant innocent ou une autre créature a toujours une valeur d' « obstacle » de 4+. Tout terrain qui ne correspond pas à peu près aux descriptions ci-dessous doit être identifié au début de la partie. C'est aux joueurs de se mettre d'accord sur une valeur d' « obstacle » pour ces objets avant que la partie ne commence.

(Illustration 1 page 24)

Dans cet exemple, le cowboy doit lancer un dé pour voir s'il touche chacune des deux clôtures qui font obstacle à son tir.

Tableau d'obstacle

Valeur	Type de terrain
3+	clôture de piquets, haie, cactus, corde à linge, poteaux étroits, barbelés, etc.
4+	clôture solide en bois, mur bas, rochers, chariot, porte ou fenêtre de bâtiment en bois, tonneaux et caisses, etc.
5+	Mur fortifié, grosse masse rocheuse ou éboulis, ou choses similaires.

Tirer depuis un couvert

Quand une figurine tire de derrière un couvert – un mur bas ou autre barrière, ou de derrière un rocher, buisson ou objet similaire – on considère que son propre couvert ne fait pas obstacle à son tir tant que la figurine touche le couvert et est assez grande pour voir par dessus lui ou par le côté. Dans ce genre de situations un Combattant réel se dresserait rapidement hors du couvert pour tirer – et donc la figurine peut tirer à condition que sa tête a vue vers la cible. La même chose s'applique si la figurine est située derrière un élément de terrain haut et étroit comme un tronc d'arbre. Si une partie de la figurine est visible alors elle peut tirer par le côté de l'élément.

Tirer depuis derrière des amis

Si une figurine tire de derrière une figurine amie, on considère que celle-ci ne fait pas obstacle au tir si le socle du tireur est en contact avec le socle de la figurine amie, et que le socle de la figurine amie est de la même taille que celui du tireur ou plus petit. On peut même tirer avec une arme avec un gabarit de dispersion (voir la section sur les Armes) de derrière un ami de cette manière – la figurine amie n'est pas prise dans la déflagration.

(Illustration 2 page 24)

L'homme armée d'une carabine vise par dessus l'épaule de son ami. Tant qu'ils restent en contact par le socle, il est compté comme tirant depuis un couvert.

Cibles en combat

Comme nous l'avons mentionné plus haut, certains Combattants peuvent tenter de tirer dans des combats même s'ils risquent de toucher un ami. Lancez le dé pour toucher la cible de la manière normale. Si le tir rate, alors le coup est perdu et ne cause pas de dommage. Si le résultat est une réussite, alors lancez un autre dé pour déterminer quel camp a été touché. Sur 1, 2 ou 3 vous avez touché un Combattant de votre propre camp. Sur 4, 5 ou 6 vous avez touché votre cible. Si vous avez touché votre propre camp et que deux de vos figurines ou plus sont dans le combat, vous touchez la plus proche.

(Illustration 1 page 25)

Le desperado tire sur l'adjoint, sans se préoccuper du fait qu'il risque de toucher son compagnon hors-la-loi.

Combattants montés

Lorsque l'on tire sur un cavalier, le cheval est traité comme s'il était une cible vivante faisant obstacle au tir – un dé est lancé de la même manière que pour n'importe quelle autre figurine occultant la cible. Si un joueur souhaite viser un cheval, le cavalier est traité comme faisant obstacle, de la même manière.

Si un cavalier est tué, il est conseillé de retirer la figurine, y compris la monture, sauf si vous jouez la règle optionnelle sur les montures détachées. Les tirs vers des montures sont gérés de la même manière que des tirs vers des Combattants. Si sa monture est tuée, le cavalier est automatiquement désarçonné. Il faut le remplacer

par une version à pied de la figurine. Lancez un D6 dans le tableau de cavaliers désarçonnés pour déterminer s'il est blessé par la chute.

S'enrayer et recharger

Sauf quand c'est indiqué dans leur description, les armes à feu peuvent s'enrayer de temps en temps, en raison des conditions climatiques, d'un mécanisme encrassé ou simplement d'un défaut de fabrication. Cela met le tireur dans une position délicate.

A chaque fois qu'un tireur obtient un 1 sur le dé pour toucher, alors il faut vérifier si l'arme s'enraye. Lancez un second dé. Si le résultat est 2 ou plus, alors tout va bien. Cependant, si le résultat est encore 1, alors l'arme s'est enrayée.

On ne peut pas tirer avec l'arme pendant ce tour ni pendant le tour suivant. Dans le cas où l'arme ne tire qu'un tour sur deux parce qu'elle est longue à recharger (voir la section sur les Armes), alors l'enrayage n'entraîne pas de pénalité, le simple fait de recharger dégageant le mécanisme.

Débloquer une arme enrayée ou la recharger occupe une phase de tir entière. On ne peut ni tirer ni lancer aucune autre arme dans la phase pendant laquelle la figurine recharge. Disposez un marqueur de rechargement (reload) à proximité de la figurine pour vous rappeler qu'elle ne peut pas tirer.

Note : Un Combattant dont l'arme est enrayée ou déchargée peut quand même tirer au tour suivant avec une autre arme au lieu de recharger ou débloquent son arme. Cependant, s'il veut tirer à nouveau avec son arme déchargée ou enrayée, il lui faudra passer une phase de tir sans tirer afin de la préparer. Cette simple phase de tir suffit à débloquent toutes les armes enrayées et à recharger toutes les armes qui en ont besoin.

Lancer un dé pour blesser

Quand vous avez touché votre cible, vous devez déterminer si vous l'avez blessée. Certaines armes sont plus dangereuses que d'autres, et la probabilité de blesser un ennemi dépend beaucoup de la valeur de Force (St) de l'arme. Le résultat nécessaire sur le dé dépend aussi de la valeur de Résistance (G) de la cible. Consultez le tableau des blessures sur la page suivante pour déterminer le résultat dont vous avez besoin avec un dé pour causer une blessure.

Le tableau s'utilise en croisant la valeur de Force (St) de votre arme sur la gauche du tableau avec la valeur de Résistance (G) de la cible sur le haut du tableau. Le résultat indique le résultat minimal que vous devez obtenir sur un dé pour infliger une blessure à l'ennemi. Si le résultat est insuffisant pour infliger une blessure, le perdant demeure indemne.

Valeurs élevées

Une valeur de 6/4, 6/5 ou 6/6 signifie que vous devez lancer un premier dé et obtenir une valeur de 6, puis un second et obtenir soit au moins 4, au moins 5 ou au moins 6. Un « - » signifie qu'il est impossible de blesser la cible. Elle est trop résistante !

Voici quelques exemples d'armes communes :

Arme	Portée	Force (St)	Pénalité au Déplacement
6 coups	10"	3	Aucune
Révolver lourd		12"	4 ½
Carabine	24"	4	Tout

Dégât critique

Lorsque l'on utilise une arme à feu ou un explosif (pas les armes de corps à corps ou les armes de tir primitives) un résultat non modifié de 6 au dé pour blesser peut provoquer un dégât critique sur la cible.

Si la cible a des points de Chance (FT), elle peut les utiliser avant de vérifier si un dégât critique est infligé. Si la figurine n'a pas de point de Chance (FT), ou si le jet de chance a échoué, lancez un dé avant de vérifier l'effet de la blessure. Si le résultat de ce dé est aussi un 6, alors la cible encaisse D3 blessures au lieu d'un seule. Consultez le chapitre sur les Héros pour comprendre la manière dont fonctionne la chance.

Pertes

Si une figurine possède une seule Blessure dans son profil de caractéristiques, elle est mise hors de combat dès qu'elle encaisse une blessure (la plupart des Combattants n'ont qu'une seule blessure). La figurine est alors retirée du jeu.

Blessures multiples

Certains Combattants ont plus d'une Blessure dans leur profil. Ce n'est que lorsque la figurine perd sa dernière Blessure que le Combattant est retiré du jeu.

Tableau des Blessures

		<i>Valeur de Résistance (G) de la Cible</i>									
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
<i>Force (St) de l'Arme</i>	<i>1</i>	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
	<i>2</i>	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
	<i>3</i>	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	<i>4</i>	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	<i>5</i>	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	<i>6</i>	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	<i>7</i>	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	<i>8</i>	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	<i>9</i>	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	<i>10+</i>	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

La Phase de Combat

Pendant la phase de combat les deux camps résolvent les combats des figurines en contact socle à socle. Comme indiqué dans la section sur le Mouvement, des ennemis ne sont autorisés à se toucher que lorsque l'un d'eux a chargé l'autre. La phase de combat est divisée en 3 étapes séparées : prendre le dessus, repousser et blesser. (voir ci-dessous).

Quand combattre

Le camp qui a l'Initiative ce tour décide de l'ordre dans lequel sont résolus les combats. Le joueur décide quel combat il veut résoudre le premier. Ce combat est résolu par les deux joueurs. Le joueur qui a l'Initiative désigne alors le second combat à résoudre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Note : les Combattants doivent avoir été préalablement appariés, comme décrit dans le chapitre sur les Charges.

1. Prendre le dessus

Le meilleur moyen pour expliquer comment les combats fonctionnent est de prendre l'exemple d'un combat simple, entre un défenseur de l'ordre et un hors-la-loi. Les deux attaquants ont une valeur de 1 en Attaques (A), et de 1 en Blessures (W) dans leur profil de caractéristiques, et une valeur de Combat (F) de 3. Quand des deux Combattants ont 1 Attaque, chaque joueur doit lancer un dé (1D6) pour leur Combattant. Le Combattant qui a le résultat le plus élevé gagne. Si les Combattants obtiennent le même résultat au dé, alors le Combattant qui a la plus forte caractéristique de Combat (F) l'emporte. Quand les deux Combattants ont la même valeur de Combat (F), les joueurs lancent un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, un camp gagne ; sur 4, 5, 6, c'est l'autre camp.

2. Repousser

Le perdant est déplacé de 1 pouce en s'éloignant directement de son ennemi pour montrer qu'il a perdu le combat. La figurine ne peut pas entrer en contact avec un autre ennemi pendant son recul, mais peut entrer dans la zone de contrôle de 1 pouce d'un ou plusieurs ennemis.

(Illustration 1 page 27)

Le cowboy et le sheriff sont en combat. Chacun lance un D6 – le sheriff a fait plus et gagne donc le combat.

(Illustration 2 page 27)

Comme il a perdu le combat, le cowboy recule de 1 pouce en s'éloignant du sheriff. Le sheriff doit à présent lancer un dé pour vérifier s'il blesse son adversaire (voir plus loin)

3. Blesser

En plus de battre son adversaire, le vainqueur le frappe et peut lui infliger une blessure. Lorsque le gagnant a une seule attaque, le vainqueur lance un dé et se reporte au tableau de blessures, en croisant la Force (St) de l'Attaquant avec la Résistance (G) de la cible. La valeur indique le score minimal à obtenir au dé pour infliger une blessure. Si le score est insuffisant le perdant reste indemne.

(illustration 1 page 28)

Le sheriff doit faire 4 ou plus sur un D6 pour blesser le cowboy. Il obtient un 6 et le cowboy est mis hors de combat.

Valeurs élevées

Une valeur de 6/4, 6/5 ou 6/6 signifie que vous devez lancer un premier dé et obtenir une valeur de 6, puis un second et obtenir soit au moins 4, au moins 5 ou au moins 6. Un « - » signifie qu'il est impossible de blesser la

cible. Elle est trop résistante !

Au suivant...

Lorsque les blessures ont été calculées, et que les Combattants hors de combat ont été retirés du jeu, le combat est terminé et le camp qui a l'Initiative choisit le combat à résoudre ensuite. Lorsque tous les combats ont été résolus la phase de combat est terminée.

Tableau des Blessures

Voir le tableau de blessures de la section sur les tirs

Combattant coincé

Les Combattants qui ont été vaincus doivent reculer de 1 pouce comme nous l'avons indiqué juste avant. Il arrive qu'une figurine puisse être incapable de reculer par manque de place – par exemple si le chemin du Combattant est bloqué par un élément de terrain comme une clôture ou un mur, ou par d'autres figurines. C'est forcément le cas lorsqu'un Combattant vaincu est entouré par 3 ennemis équidistants.

(Illustration 1 page 29)

Ces cowboys s'agglutinent autour du sheriff et se positionnent de manière à ce qu'il soit coincé.

Quand un Combattant vaincu ne peut pas reculer, alors il est coincé. Chaque coup porté contre un Combattant coincé compte double. Ainsi, un Combattant qui a 1 attaque portera 2 coups, un Combattant avec 2 attaques portera 4 coups, et ainsi de suite.

Le Combattant vaincu doit quand même être reculé de manière à ce que ses ennemis ne soient plus en contact – si nécessaire les autres figurines doivent être déplacées de manière à ce qu'il y ait une séparation nette.

Un Combattant vaincu ne peut pas sauter ou grimper un obstacle dans le but d'éviter d'être coincé. Quand un Combattant est coincé sur le rebord d'une falaise ou d'un précipice équivalent, et ne peut pas reculer de 1 pouce, alors on considère qu'il est coincé. Cependant il peut décider dans une telle situation de sauter, encaissant des coups normaux et non doubles, plus les dégâts dus à la chute s'il saute de plus de 2 pouces.

Figurines au sol

Quand une figurine est chargée alors qu'elle est au sol, elle ne peut pas se relever pendant la phase de Déplacement, mais tentera de le faire pendant la phase de combat. Déterminez qui gagne le combat de la manière normale. Si la figurine au sol remporte le combat elle ne pourra pas porter de coup, mais se relèvera automatiquement et le perdant devra reculer. Si la figurine au sol perd, elle est repoussée d'un pouce et est considérée comme coincée.

Attaques multiples

Certains Combattants ont une valeur d'Attaques (A) de plus de 1 dans leur profil de caractéristiques. Quand une figurine possède 2 attaques elle lance deux dés au lieu d'un pour déterminer qui gagne le combat, et choisit le meilleur résultat. Quand une figurine a 3 attaques elle lance 3 dés et choisit le meilleur résultat. Et ainsi de suite. Une figurine qui a une valeur d'Attaques (A) de plus de 1 a ainsi plus de chances de remporter un combat.

Si une figurine qui a plusieurs attaques gagne un combat elle porte autant de Coups à son ennemi qu'elle a d'attaques. Ainsi par exemple, un marshal qui a 2 attaques lancera deux dés pour vérifier s'il inflige une blessure. Chaque dé compte, et donc dans cet exemple le marshal peut infliger 2 blessures, ou une seule, ou aucune.

(Illustration 2 page 29)

Le boxeur a deux attaques. Il obtient 6 sur un de ses dés, a le résultat le plus haut de ce combat et remporte donc le combat.

(Illustration 3 page 29)

Le boxeur frappe chacun de ses ennemis, et met l'un des deux KO.

Blessures multiples

Comme pour la valeur d'Attaques (A), certains Combattants peuvent avoir plus d'1 Blessure dans leur profil. Quand un Combattant a 2 Blessures (W), il faut deux blessures pour le tuer. Avec 3 Blessures (W), il faut 3 blessures pour le mettre hors de combat, et ainsi de suite. Si un tel Combattant encaisse une seule blessure, notez-le et poursuivez le combat. Quand il perd sa dernière blessure il est hors de combat et on le retire du jeu.

Combats multiples

Quand 2 Combattants, ou 3 ou plus, combattent un seul ennemi, jetez un dé pour chaque Combattant comme précédemment. Par exemple, si 3 hors-la-loi combattent un seul cowboy, les hors-la-loi lancent 3 dés et le cowboy un seul.

Le joueur qui lance plusieurs dés retient le résultat le plus élevé et ignore les autres dés. Dans cet exemple, on compare le dé du hors-la-loi qui a le résultat le plus élevé avec celui du cowboy, et le plus élevé des deux l'emporte. Si des figurines ont une valeurs d'Attaques (A) de 2 ou plus, on additionne le nombre d'attaques pour chaque camp, et on lance un nombre de dés correspondant. Sélectionnez le dé qui a le meilleur résultat dans chaque camp. Si ces résultats sont égaux, comparez la valeur de Combat (F) de la figurine qui possède la meilleure valeur de Combat (F) du camp où il y a plusieurs Combattants. Si ces valeurs sont égales, lancez un dé. Sur 1, 2 ou 3 un camp gagne ; sur 4, 5 ou 6 c'est l'autre camp.

(Illustration 1 page 30)

Bien que l'un de cowboys obtienne moins au dé, son camp remporte quand même le combat parce que son compagnon a le score le plus haut.

Toutes les figurines du camp qui a perdu le combat son repoussées de 1 pouce. Quand une figurine seule est battue par 2 ennemis ou plus, le joueur peut la faire reculer par tout intervalle assez large pour la laisser passer – s'il n'y a pas de tel espace, la figurine est coincée. Quand plusieurs figurines sont repoussées par une seule, chacune bat en retraite comme s'il s'agissait d'un combat à un contre un, ce qui entraîne que certaines – ou toutes, ou aucune – peuvent être coincées. Le joueur qui les contrôle peut les faire reculer dans l'ordre de son choix. Dès que les figurines ont été repoussées, vérifiez les blessures. Si le camp qui a plusieurs Combattants remporte le combat, tous les Combattants frappent le perdant. On ne se soucie pas de savoir si une figurine en particulier a obtenu plus ou moins que son adversaire – si leur camp gagne, toutes les figurines portent leurs coups. Si la figurine seule remporte le combat, elle peut frapper un des ennemis au choix. Si elle a plus d'1 Attaque, elle porte un coup par attaque et peut répartir ses coups entre ses ennemis comme le joueur le désire. C'est important, car certains ennemis peuvent avoir des valeurs de Résistance (G) différentes, ou être coincés. Le joueur peut lancer les dés de blessure un par un, en choisissant au fur et à mesure sur qui il porte ses coups.

Combattre par-dessus un obstacle

Dans la section sur le Déplacement nous avons décrit comment les figurines peuvent se combattre de part et d'autre d'un obstacle, comme une clôture, une pile de caisses ou un fossé, bien que leurs socles ne se touchent pas. Les règles qui suivent abordent ce sujet.

Lancez les dés de la manière habituelle pour déterminer quel camp remporte la victoire. Le perdant recule de 1 pouce en s'éloignant de l'obstacle. Cependant, le vainqueur peut toucher l'obstacle plutôt que son ennemi. Lancez un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 le coup est intercepté par l'obstacle et ne frappe pas l'ennemi (ou ne

peut pas l'atteindre par-dessus un vide) et n'a pas d'effet. Sur 4, 5 ou 6 le coup frappe le défenseur et on le résout de la manière normale. Si le vainqueur a plus d'1 Attaque, lancez un dé par attaque pour vérifier si le coup atteint le défenseur ou est intercepté par l'obstacle.

(Illustration 2 page 30)

Ici, l'adjoint remporte le combat. Le résultat du combat n'est pas modifié par la clôture, mais le coup porté contre le hors-la-loi pourra être dévié par elle.

Au tour suivant, les Combattants peuvent se déplacer normalement. Même si le perdant a survécu, il doit maintenant y avoir un espace entre lui et l'obstacle car il a été repoussé, et donc si le vainqueur gagne l'initiative il peut tenter de sauter l'obstacle (vraisemblablement pour se retrouver en combat). Si la bande du perdant gagne l'Initiative elle peut décider de charger à nouveau l'ennemi à travers l'obstacle, le maintenant de l'autre côté.

Ennemis des deux côtés

Quand une figurine combat par dessus un obstacle et est en même temps attaquée depuis son propre côté de l'obstacle le vainqueur est déterminé de la manière normale dans un combat multiple. Evidemment, un coup ne peut être intercepté par l'obstacle que contre un ennemi qui se trouve de l'autre côté de l'obstacle. Si la figurine seule perd le combat elle est repoussée par ses ennemis et si elle ne peut pas le faire elle est alors coincée.

(Illustration 1 page 31)

L'adjoint est attaqué des deux côtés de la clôture. On le traite comme un combat multiple. Lancez le dé pour blesser séparément pour chaque coup, car certains pourront être déviés par l'obstacle et d'autres non.

Combattants montés

En combat, les Combattants montés sont gérés de la même manière que les Combattants à pied. Les cavaliers combattent mais les montures ne prennent pas part au combat. Quand un Combattant monté perd un combat, son ennemi peut choisir s'il frappe le cavalier ou la monture. C'est au choix du joueur qui porte l'attaques, et s'il a plusieurs attaques il peut choisir de frapper à la fois la monture et le cavalier.

Si la monture est tuée, le cavalier doit lancer un dé dans le tableau des cavaliers désarçonnés. Notez que contrairement aux tirs, une monture n'est pas considérée comme faisant obstacle pendant le combat. La raison en est que le Combattant est assez proche pour engager le cavalier directement, et nous lui laissons donc le choix.

Le Cran

Tester le cran

Les tests de cran se font toujours de la même manière. On lance 2 dés et on additionne leurs résultats, puis on ajoute la valeur de Cran (P) du Combattant. Si le résultat final est 10 ou plus, alors le test est réussi. S'il est inférieur à 10 alors le test est raté. Quand un test est réussi, il n'y a aucun effet négatif. Le cran est généralement testé dans une des situations suivantes : les tests de Sauve qui Peut, pour charger un adversaire qui a une réputation effrayante, ou pour plonger à couvert.

Sauve qui peut

L'utilisation la plus importante du cran dans le jeu est le test de Sauve qui Peut. Si la moitié ou plus des Combattants de votre camp sont hors de combat, alors vous devez passer un test de Sauve qui Peut chaque tour. Au début de la phase de Mouvement, faites passer un test de cran au leader de votre bande ou, s'il a été retiré du jeu, à la figurine de votre bande qui possède la valeur de Cran (P) la plus haute.

Lorsqu'un test de Sauve qui Peut est raté, la bande entière fuit hors de la table et on la retire du jeu – à partir du moment où la moitié de la bande est détruite, le moral se dégrade rapidement et c'est souvent le moment où un combat est gagné ou perdu.

Note : Les figurines qui quittent la table dans le cadre des objectifs d'un scénario ne comptent pas comme hors de combat pour le test de Sauve qui Peut. Par souci de clarté, gardez ces figurines à part de vos pertes.

Sauve qui Peut volontaire

Après avoir perdu la moitié de ses membres, un joueur peut volontairement faire faire un Sauve qui Peut à sa bande au début de la phase de mouvement de sa bande, quittant ainsi la table, ce qui met un terme à la partie. Cela représente le moment désespéré où une bande réalise qu'elle est surclassée au delà de toute espoir et se retire pour revenir se venger un autre jour.

Réputation effrayante

Quand un Combattant désire charger ou tirer sur un adversaire qui a la compétence Réputation Effrayante, il doit passer un test de cran. Si le test est réussi il peut charger ou tirer sur normalement. S'il est raté, le Combattant perd son sang froid et ne charge ni ne tire, et ne fait rien dans cette phase.

(illustration 1 page 32)

Réalisant que son adversaire n'est autre que le célèbre Doc Holliday, le hors-la-loi rate son test de cran et ne peut réunir assez de courage pour tirer !

Plonger à couvert

Subir un feu nourri de ses adversaires est une expérience effrayante, et de nombreux Combattants peuvent perdre leur sang froid et être immobilisés par le tir qu'ils reçoivent.

Quand un Combattant est touché par un tir, sans être mis hors de combat (i.e. Le jet pour blesser échoue, ou la victime n'a pas perdu toutes ses blessures) alors il doit immédiatement passer un test de cran. Il doit également passer un test si une figurine amie située à moins de 3 pouces est retirée du jeu suite à un tir. Si le test est réussi il n'y a aucun effet. Si le test échoue, la victime doit immédiatement réaliser un mouvement dont le but est de placer du décor entre elle et le tireur (i.e. du décor qui fait obstacle). Le déplacement doit se faire vers le

morceau de terrain le plus proche, par le chemin le plus court et le plus sûr. La figurine ne peut pas se déplacer de plus que de son mouvement normal.

Si la figurine était déjà derrière un élément de décor, alors elle ne doit pas bouger mais plutôt se coucher au sol, où elle sera encore au début du tour prochain. Si une figurine qui rate son test de cran et plonge à couvert n'avait pas encore tiré elle perd la possibilité de le faire – elle est trop occupée à esquiver les balles ! Une figurine peut avoir à passer plusieurs tests pour plonger à couvert pendant le même tour, car elle peut être prise pour cible par plusieurs tirs.

(Illustration 1 page 33)

Touché mais pas tué par le desperado, le lyncheur court jusqu'au couvert le plus proche.

(Illustration 2 page 33)

Etant déjà à couvert, le lyncheur plonge au sol plutôt que de s'enfuir, lorsqu'il est touché une seconde fois.

Note du concepteur

Ces critères peuvent forcer un Combattant à se rapprocher de l'adversaire qui lui tire dessus. Cela peut sembler étrange mais cela représente le Combattant paniqué cherchant aveuglément la protection d'un couvert après qu'une balle ait fait voler son chapeau ou lui ait entaillé l'oreille.

Figurines montées

Les Combattants montant un cheval ou une mule testent toujours avec le cran du cavalier, jamais celui de leur monture, même si c'est elle qui a été touchée mais pas blessée. Si le cavalier rate son test et doit plonger à couvert, alors il se déplacera vers l'élément de décor le plus proche comme dans la règle normale. Cependant, s'il était déjà derrière du couvert au moment où il rate le test, il ne faut pas le coucher au sol, mais le faire démonter et le placer de telle sorte que sa monture soit entre lui et le tireur.

Héros

Réputation (FA) et Chance (FT)

Les Héros ont un profil de caractéristiques exactement comme les Combattants ordinaires, mais ils ont en plus deux caractéristiques héroïques : la Réputation (FA) et la Chance (FT). Contrairement aux autres caractéristiques, ces deux là sont représentées par une réserve de points que l'on peut utiliser pendant la partie. Les joueurs doivent décider eux-mêmes du meilleur moment où utiliser leurs précieux points de Réputation (FA) et de Chance (FT).

Réputation (FA)

Elle représente la capacité du héros à réaliser des faits héroïques. Quand un dé est lancé pour le héros, pour tirer, combattre ou toute autre chose, son résultat peut être modifié en dépensant de la réputation. La réputation sert aussi à faire des actions héroïques, comme nous le décrivons plus bas.

Chaque point de Réputation (FA) qui est dépensé peut servir à changer le résultat du dé de 1 vers le haut ou vers le bas, sans dépasser un maximum de 6 ni un minimum de 1. Par exemple, si un joueur obtient un 3 au dé, il peut dépenser 2 points de réputation et transformer le résultat en 5.

On n'a pas à décider d'utiliser sa réputation avant que le dé ait été lancé et que son résultat soit visible, ni, quand on détermine qui a gagné une mêlée, avant que les deux camps n'aient lancé le dé. Cela signifie qu'un joueur peut toujours assurer le résultat qu'il désire tant qu'il lui reste assez de points.

Lorsque deux héros ennemis sont en mêlée et que l'un souhaite utiliser sa réputation pour remporter le combat, l'autre peut également utiliser la sienne pour contrer son ennemi. Les deux joueurs doivent noter secrètement (en utilisant des dés cachés ou une feuille de papier et un crayon) combien de réputation ils souhaitent dépenser (1 point minimum) et le révèlent en même temps.

Au début de la partie, vous devez noter le nombre de points de réputation disponible pour chacun de vos héros. Au fur et à mesure que la réputation est utilisée, vous devez noter les points qui vous restent. Lorsque tous les points d'un héros sont dépensés, il ne peut plus ajuster ses résultats de dés.

- Il faut noter qu'un héros ne peut dépenser de point de réputation que pour modifier ses propres dés. Cela signifie qu'un héros ne peut pas utiliser un de ses propres points pour modifier le résultat d'un dé lancé par une autre figurine, amie ou ennemie. Il est donc conseillé, lors d'un combat multiple, de jeter à part les dés d'attaque d'un héros, ou d'utiliser des dés de couleur différente.
- La réputation ne peut pas être utilisée pour modifier un dé de « hasard », tel que le dé de départage qu'on lance pour déterminer qui a gagné le combat en cas d'égalité des scores et des caractéristiques en combat, le dé pour détecter, ni le dé pour déterminer si un tir touche un élément de décor ou une figurine qui fait obstacle.
- Enfin, la réputation ne peut pas être utilisée pour influencer le dé lancé pour déterminer qui a l'Initiative.

Phase de mouvement

Pendant la phase de mouvement, on peut utiliser la réputation pour modifier les dés lancés pour sauter et pour grimper, ainsi que les tests de cran.

Phases de Tir et de Combat

On peut utiliser la réputation pour modifier les dés pour toucher et les dés pour blesser. Un point de réputation

utilisé sur un dé pour blesser ajoute un point à son résultat. Dans certains cas, lorsque la cible a une valeur de Résistance (G) importante, il faut lancer deux dés pour blesser. Dans ce cas, un seul point de réputation permet d'ajouter un point aux deux dés. Par exemple, avec une Force (St) de 3 contre une Résistance (G) de 8, on a besoin d'obtenir 6 à un premier dé et 4+ au second. Si vous obtenez 4 au premier dé et dépensez 2 points de réputation pour faire monter le résultat à 6, 2 points sont automatiquement ajoutés à votre second dé. Si vous obtenez 1 au dé suivant, il compterait en fait comme 3, et vous n'auriez plus qu'un point de réputation à utiliser pour blesser.

Actions héroïques

Comme nous l'avons déjà expliqué, l'Initiative est déterminée au début de chaque tour en lançant un dé. Le camp qui a le résultat le plus élevé peut réaliser tous ses mouvements et tous ses tirs le premier, et décide de l'ordre dans lequel les combats sont résolus. C'est la règle normale.

Cependant, les héros peuvent outrepasser ces limites grâce à des faits extraordinaires de courage et d'audace, et bouleverser la séquence habituelle. Au début des phases de Déplacement, de Tir et de Combat, un héros peut dépenser un point de réputation pour faire une « action héroïque ». Un joueur doit déclarer, au début de la phase, lequel de ses héros dépense un point de réputation pour faire une action héroïque. Un héros ne peut pas faire plus d'une action héroïque par phase. Il y a trois types d'actions héroïques, décrites ci-dessous :

- Yi Ho !
- Dégainer le premier
- Mettons leur une raclée !

Actions héroïques multiples

Quand les deux joueurs désirent réaliser des actions héroïques avec un ou plusieurs de leurs héros, alors lancez un dé pour déterminer qui a la main : 1, 2, 3 c'est le joueur qui avait l'Initiative ; 4, 5 ou 6 l'autre joueur. Le camp qui a la main résout l'action héroïque d'un des ses héros, puis c'est le tour d'un héros de l'autre camp, et ainsi de suite en alternant jusqu'à ce que toutes les actions héroïques aient été faites.

Yi Ho !

Un héros réalisant une action héroïque au début de la phase de Déplacement se déplace avant les autres figurines qui ne font pas d'action héroïque. En plus, le héros peut crier « Yi Ho ! » et tous les amis situés à moins de 6 pouces se déplaceront en même temps que lui. Les amis qui se déplacent de cette manière doivent terminer leur mouvement à moins de 6 pouces du héros qui accomplit l'action héroïque.

Dégainer le premier

Un héros qui accomplit une action héroïque au début de la phase de tir pourra tirer avant les autres figurines. En plus, le héros peut crier « Feu ! » et tous ses amis situés à moins de 6 pouces pourront tirer en même temps que lui, sur les cibles de leur choix sur lesquelles ils sont en position de tirer.

Note : un héros doit lui-même tirer, ou lancer une arme de jet, pour que l'action « Dégainer le premier » fonctionne.

(Illustration 1 page 35)

Le sheriff lance un « Dégainer le Premier » contre les hors-la-loi. 3 de ses 4 compagnons sont à moins de 6 pouces de lui et peuvent tirer en même temps que lui.

Mettons leur une raclée !

Au début de la phase de combat, un héros peut dépenser un point de réputation et déclarer Mettons leur une Raclée !. Son combat est résolu immédiatement, sans tenir compte de l'ordre des combats décidé par le joueur qui a l'Initiative.

Si toutes les figurines ennemies de ce combat sont tuées, alors le héros, ainsi que toutes les figurines amies qui étaient dans ce combat, peuvent se déplacer à nouveau, avant de régler les autres combats. C'est un mouvement supplémentaire, limité par la capacité de mouvement des figurines, et affecté par le terrain comme d'habitude. Les figurines peuvent même toucher d'autres ennemis pour rejoindre d'autres combats. Lorsqu'un Combattant se déplace pour rejoindre d'autres combats, on peut avoir à rediviser les mêlées.

(Illustration 1 page 36)

Le sheriff a déclaré une action de Mettons leur une Raclée ! Il tue son adversaire, ce qui lui permet, ainsi qu'au lyncheur qui participait au combat, de charger d'autres adversaires et de combattre à nouveau.

Note du concepteur

Un Combattant ne peut profiter d'une action héroïque qu'une seule fois par phase. Par exemple, un héros ne peut pas combattre avec un Mettons leur une Raclée !, puis rejoindre une autre mêlée où un autre héros a déclaré un Mettons leur une Raclée !, et ensuite se déplacer à nouveau.

Dès qu'une figurine s'est déplacée ou a tiré, elle a terminé son déplacement ou son tir pour cette phase. L'action héroïque permet à une figurine de se déplacer ou de tirer la première, pas de se déplacer ou de tirer deux fois. Une figurine qui se trouve à moins de 6 pouces de plusieurs héros qui crient « Yi Ho ! » ne peut pas se déplacer avec chacun des deux – elle ne se déplace qu'une fois ! Mettons leur une Raclée ! est légèrement différent, parce que la figurine peut se déplacer et combattre une deuxième fois. Cependant une figurine ne peut bénéficier d'un Mettons leur une Raclée ! qu'une seule fois par phase.

Chance (FT)

La chance représente la destinée d'un héros, et le préserve du danger là où des hommes ordinaires succomberaient. Lorsqu'un héros encaisse une blessure, il doit normalement diminuer ses blessures restantes de 1. Cependant, s'il lui reste des points de Fortune, il peut éviter cela grâce à quelque ruse héroïque ou influence du destin.

Quand un héros est blessé, il peut dépenser un ou plusieurs de ses points de chance pour résister. Le héros réduit de 1 sa réserve de points de chance et lance un dé. S'il obtient 4, 5 ou 6, le jet de dé est un succès et il ne subit pas la blessure.

Le joueur peut employer autant de points de chance qu'il le désire pour tenter de ne pas subir une blessure. Le joueur peut lancer les dés un à la fois, jusqu'à ce qu'il obtienne le résultat nécessaire, qu'il n'ait plus de points de chance, ou qu'il décide de subir la blessure.

Les points de chance sont généralement dépensés en combat, mais un joueur peut les utiliser quand un héros est hors de combat suite à une chute ou à un accident similaire. Dans ce cas, une réussite au jet de dé signifie que le héros est tombé sur quelque chose de mou placé sur son chemin par la chance.

Note : quand un héros encaisse tant de blessures pendant un combat, qu'il perd toutes ses Blessures (W) et tous ses point de chance, rien ne peut le sauver et il est mis hors de combat !

Utiliser la Réputation (FA) avec la Chance (FT)

On peut utiliser la réputation pour modifier les jets de dés de chance si le joueur le désire, tant qu'il reste suffisamment de points de réputation au héros. Un héros très puissant doit être capable de tricher avec la mort –

pour un temps – mais tôt ou tard, même le personnage le plus célèbre n'aura plus de points de réputation et/ou de chance.

L'Armurier

Armes de poing

Une arme de poing est une arme légère et facile à utiliser d'une seule main. Ce sont les revolvers – les armes les plus répandues de l'ouest.

6 coups (Sixgun)

La plupart des cowboys portaient un revolver comme arme de poing standard, d'un calibre variant autour de 32, fabriqués par des compagnies comme Smith & Wesson, Remington, Colt et Whitney. Les plus populaires étaient à double action, ce qui signifie que le chien n'avait pas à être armé manuellement avant de tirer. C'est le type de revolver dont nous parlons ici.

- **Défourailler** : Le principal avantage du six coups est de pouvoir tirer les 6 coups en succession rapide en une fusillade mortelle (mais imprécise) ! Tirer de cette manière s'appelle défourailler. Vous pouvez annoncer qu'une figurine défouraille son six coups, plutôt que de tirer un seul coup, avant qu'elle lance le dé pour toucher.

Défourailler réduit la portée du six coups à 6 pouces, tellement la technique est imprécise. Lancer 6 dés (6D6), un pour chaque balle. Chaque résultat de 6 est une touche réussie. La première touche doit être pour la cible originale, mais les autres touches peuvent être attribuées à d'autres figurines situées à moins de 3 pouces de la cible. Testez pour toute figurine ou décor qui fait obstacle, puis lancez les dés pour blesser. Enfin, puisque défourailler vide le barillet, la figurine ne peut plus utiliser son arme pour tirer dans le tour suivant, et doit passer du temps pour la recharger (voir les règles pour recharger et débloquer les armes). Défourailler ne permet pas d'infliger des dégâts critiques.

Révolver lourd (Heavy Pistol)

Les revolvers de gros calibre comme le Colt Dragoon, le célèbre Colt .45 le .45 Schofield et le Buntline Special étaient des armes très appréciées sur la frontière. De nombreux pistoleros préféraient une arme puissante bien qu'encombrante au traditionnel six coups. Les revolvers lourds sont portés par des hommes qui ne plaisantent pas !

- **Arme improvisée** : Non contents d'être des armes de poings puissantes, les revolvers lourds peuvent être utilisés dans les bagarres. Leur crosse lourde et robuste est idéale pour frapper les adversaires. Les revolvers lourds comptent comme des armes blanches avec un malus de -1 au dé pour gagner le combat.

Derringers (Saturday Night Specials)

Appréciés des prostitués et des joueurs, ces pistolets minuscules étaient souvent dissimulés dans les manches ou les jarrettières. Les modèles les plus populaires étaient les célèbres Derringers, utilisés pour répondre à des menaces inattendues.

- **Arme dissimulée** : si un scénario exige des figurines qu'elles soient désarmées, alors la règle ne s'appliquera pas à ces armes.
- **Rechargement lent** : une figurine qui tire avec un Derringer ne peut plus tirer avec lui au tour suivant, et doit passer du temps à le recharger, comme indiqué dans la section sur la phase de tir.

Le Mat

Le révolver Le Mat était un revolver muni d'un barillet à 9 coups tournant autour d'un canon central. Il fonctionnait comme un révolver normal, mais était capable de tirer une décharge de chevrotines calibre .60 en actionnant un levier d'une chiquenaude.

- **Armes à dispersion :** Une fois par partie, on peut tirer avec un Le Mat comme avec un fusil à canon scié avec un seul canon et un gabarit de dispersion (voir fusils de chasse). Une fois qu'elle a été utilisée ainsi, l'arme ne peut plus être utilisée que comme un révolver normal.
- **Arme improvisée :** On peut utiliser les Le Mat en corps à corps exactement comme les revolvers lourds.

Armes longues

Appréciables autant par les tireurs d'élite, que par les soldats ou les pionniers, les carabines et autres armes longues étaient des pièces d'équipement quasiment indispensables aux rudes habitants de l'Ouest.

Règles spéciales sur les armes longues

- **Deux mains :** les armes longues nécessitent les deux mains pour pouvoir être utilisées efficacement. Les Combattants qui transportent une arme longue ne peuvent pas transporter une autre arme à deux mains.
- **Armes improvisées :** les armes longues étaient généralement solides et, bien qu'elles n'étaient pas prévues pour cela, on pouvait les utiliser au corps à corps. Dans la phase de combat, les armes longues comptent comme des armes blanches, avec une pénalité de -1 au jet de dé pour voir qui prend le dessus sur l'adversaire. L'exception à la règle est le fusil à bison, qui compte comme une arme à deux mains.

Fusil (Rifle)

Les armes à un coup à chargement par la culasse perdirent de leur popularité après la guerre de sécession, mais étaient toujours en usage dans les ranchs et par les tireurs d'élite à la fin du siècle. Lentes et encombrantes, elles étaient aussi extraordinairement précises, notamment le Springfield et le Remington.

- **Rechargement lent :** les fusils sont précis à longue portée mais sont lents à recharger. Une figurine qui tire avec un fusil ne peut pas tirer avec la même arme au tour suivant, mais doit passer du temps à recharger, comme indiqué dans la section sur la phase de tir.

Fusil à Bison (Buffalo Gun)

Utilisés par les chasseurs de Bison en raison de sa capacité à arrêter net sa cible, le fusil Sharps était un fusil à canon rayé mortel mais encombrant. Bien que le Sharps ait été l'arme la plus commune, Springfield fabriquait aussi un fusil calibre 70. Pour le jeu, nous les regroupons dans la même catégorie.

- **Rechargement lent :** les fusils à bison sont lents à recharger. Une figurine qui tire avec un fusil à bison ne peut pas tirer avec la même arme au tour suivant, mais doit passer du temps à recharger, comme indiqué dans la section sur la phase de tir.
- **Arme à 2 mains :** les fusils à bison étaient encore plus solides que les autres armes à chargement par la culasse, et comptent comme armes à 2 mains au corps-à-corps.
- **Projeté au sol :** le fusil à bison est une arme très puissante. Toute figurine touchée par un fusil à

bison est projetée au sol, et y reste au moins jusqu'au début de sa prochaine phase de Déplacement, comme indiqué dans la section sur le Déplacement. Cela annule les règles standard de plongeon à couvert. Notez qu'un Combattant monté touché par un fusil à bison doit passer un test de cavalier désarçonné. Si une monture est touchée mais pas tuée, alors elle n'est pas projetée à terre.

De plus, les figurines touchées par un fusil à bison sont toujours blessées sur un 4+ sur le dé, sans tenir compte de leur valeur de Résistance (G), sauf si la valeur nécessaire pour blesser était inférieure à 4+.

Winchester (carabines à répétition) (repeating rifle)

La carabine à répétition à actionnement par levier est une des armes les plus archétypales de l'ouest. En fait, la Winchester modèle 1873 est souvent appelé « l'arme qui gagna l'ouest ». Bien que la carabine à répétition Henry était également populaire, la conception ne fut pas vraiment dépassée, jusqu'à ce que Winchester développe le modèle 1892. Les Winchesters étaient des armes onéreuses mais sûres, offrant une cadence de feu importante avec leur magasin de 12 à 17 coups, et une portée et une précision respectables. L'avantage principal d'une carabine à répétition est que le temps de rechargement est négligeable, comparé à une arme à rechargement par la culasse. Dans cette catégorie, on trouve les carabines à barillet, moins populaires, comme le Colt Sporting Rifle de 1855.

Mousquet (Musket)

Bien qu'ils n'étaient plus fabriqués à la fin de la guerre de Sécession (remplacés par les carabines), on trouvait encore des fusils à poudre à la fin des années 1880, dans des trous perdus ou entre les mains d'Indiens ou de montagnards. En dépit de leur précision et de leur portée inférieures, ils étaient bon marché et possédaient un pouvoir destructeur important.

- **Rechargement lent** : les fusils à poudre sont lents à recharger. Une figurine qui tire avec un fusil à poudre ne peut pas tirer avec la même arme au tour suivant, mais doit passer du temps à recharger, comme indiqué dans la section sur la phase de tir.

Fusils de chasse (shotguns)

Les fusils à double canon à percussion, et plus tard les variantes à cartouche métal, persistent comme des armes populaires dans l'Ouest, en particulier parmi les fermiers et les éclaireurs.

Règles spéciales pour les fusils de chasse

- **Double canon** : les fusils de chasse ont deux canons, qu'on peut faire tirer indépendamment l'un de l'autre. Pour représenter cela, la première fois qu'un fusil de chasse tire (ou la première fois après le rechargement), posez un marqueur spécial de fusil de chasse près de la figurine. Le fusil peut tirer à nouveau dans un prochain tour. Lorsque le deuxième canon a tiré, placez un marqueur de Rechargement près de la figurine, car les fusils de chasse sont lents à recharger. Un Combattant peut décider de faire tirer les deux canons simultanément. Ce n'est possible que quand le fusil est complètement chargé. Quand on tire avec les deux canons, on ne lance qu'un dé pour toucher, mais si le tir touche la cible mais ne parvient pas à la blesser, on peut relancer le dé pour blesser une seconde fois. Quand les deux canons ont tiré, placez un marqueur de rechargement près de la figurine qui a tiré.
- **Rechargement lent** : les fusils à poudre sont lents à recharger. Une figurine qui tire avec un fusil à poudre ne peut pas tirer avec la même arme au tour suivant, mais doit passer du temps à recharger, comme indiqué dans la section sur la phase de tir.
- **Arme improvisée** : les fusils de chasse étaient généralement solides et, bien qu'ils n'étaient pas

prévus pour cela, on pouvait les utiliser au corps à corps. Dans la phase de combat, les fusils comptent comme des armes blanches, avec une pénalité de -1 au jet de dé pour voir qui prend le dessus sur l'adversaire.

Fusil de chasse calibre 12 (12-gauge Shotgun)

Le type le plus répandu de fusil de chasse, qu'on pouvait trouver dans la plupart des maisons de l'Ouest comme un moyen d'autodéfense et de chasse,, était le fusil de chasse calibre 12, arme effrayante, notamment à courte portée.

- **Force variable :** le calibre 12 est beaucoup plus puissant à courte qu'à longue portée. Si la cible se situe à moins de 6 pouces du tireur, alors le fusil de chasse a une valeur de Force (St) de 5. Si la cible est à plus de 6 pouces alors le fusil de chasse a une valeur de Force (St) de 3. De plus, toute figurine à pied touchée à courte portée par un calibre 12 est projetée au sol, et y reste au moins jusqu'au début de sa phase de Déplacement suivante. Cela annule les règles de plongeon à couvert. Notez qu'un Combattant monté touché par un fusil de chasse doit passer un test de cavalier désarçonné. Si une monture est touchée mais pas tuée, alors elle n'est pas projetée à terre.
- **Puissant :** Le fusil de chasse est tellement puissant (avec le fait que sa dispersion est très faible à courte distance) que le couvert est moins efficace contre lui. Un fusil de chasse réduit la valeur d'Obstacle de tout élément de décor d'1. Ainsi, une clôture de piquets sera évitée sur un jet de 2+ au lieu de 3+. Cette règle ne s'applique pas à d'autres Combattants qui feraient obstacle, ou à des créatures ou des passants innocents, qui ont toujours une valeur d'Obstacle de 4+.

Fusil à canon scié (Sawed -Off shotgun)

L'intérêt principal de scier le canon d'un fusil de chasse est d'augmenter la dispersion des plombs. Cette technique était populaire chez les Combattants dotés d'une mauvaise vue, car cela demandait moins de précision dans un duel.

- **Dispersion :** quand vous irez avec un fusil à canon scié, ne lancez pas de dé pour toucher. A la place, posez le gabarit de dispersion sur la table, avec le bout étroit au contact du socle de votre figurine et la partie large en direction de la cible. Vous pouvez viser entre des figurines si vous le désirez, pour maximiser le nombre de cibles prises dans le gabarit. Ignorez tout terrain qui fait obstacle, car avec la dispersion, il est très improbable que le coup entier soit bloqué par le terrain. Si ce qui fait obstacle est une autre figurine, amie ou ennemie, alors elle aussi est prise dans le feu ! Souvenez-vous que la plupart des Combattants ne pourront pas tirer s'ils risquent de toucher un ami. Toute figurine partiellement ou totalement dans le gabarit est touchée par le jet de chevrotines sur un jet de 4+ sur un D6, quelle que soit la valeur de Tir (S) du tireur. Dès que vous avez déterminé quelles sont les victimes touchées par le tir, lancez le dé pour blesser séparément pour chaque figurine.

Si un tireur décide de tirer dans un combat, alors toutes les figurines impliquées dans ce combat sont touchées, et pas simplement celles qui sont recouvertes par le gabarit.

Armes de tir primitives

Tous les habitants de l'Ouest ne dépendaient pas des armes à feu. A cette époque troublée, bien des hommes eurent leur vie ôtée par un lanceur de couteau ou une flèche indienne.

Règles spéciales pour les armes primitives

- Les armes primitives sont exemptes de risques d'enrayage, car elles n'ont aucun mécanisme complexe qui pourrait se détraquer !

Armes de jet

Les armes de jet vont des couteaux de jet aux bouteilles lancées dans les saloons ! La portée d'une arme de jet est toujours le double de la valeur de Force (St) du Combattant, en pouces (une figurine avec une Force (St) de 4 pourra lancer un objet à 8 pouces). On peut lancer les armes de jet dans la phase de tir selon les règles normales. On ne peut utiliser une arme de jet qu'une seule fois dans une partie. Lorsqu'elle a été lancée, posez un marqueur ou notez sur une feuille de papier qu'elle ne peut plus être lancée.

- **Armes improvisée** : Les armes de jeu comptent comme des armes improvisées dans le corps à corps (voir la section sur les Armes Longues)
- Note : Dans une campagne (voir la section sur les Campagnes) on considère que le figurines retrouvent toujours leurs armes de jet entre deux parties. C'est pour rester à un niveau raisonnable de complexité et pour que la possession de ces armes valent le coup en termes de jeu !

Tomahawk

Un tomahawk est une hache de jet indienne et on la traite comme une arme de jet. En plus, un Combattant peut choisir de projeter son tomahawk sur un ennemi pendant la phase de Déplacement, au moment où il charge. Le joueur déplace le Combattant comme s'il allait charger, mais au lieu de l'amener au contact, il l'arrête à un pouce de sa cible. Il lance alors l'arme sur l'ennemi qu'il s'apprête à combattre. Résolez le lancer exactement comme s'il avait lieu pendant la phase de tir. Après que le tomahawk ait été lancé, le chargeur est placé en contact avec le même ennemi ou bien, si l'ennemi a été tué (ou a plongé à couvert), le chargeur poursuit son mouvement comme le jouer le désire – y compris pour charger une figurine différente.

- Arme blanche : le tomahawk compte comme une arme blanche en corps à corps.

Arc Indien

En usage dans les Grandes Plaines d'aussi loin que les Indiens se souviennent, les arcs longs sont des armes sûres et remarquablement efficaces.

Lasso

Utilisé à l'origine par des cowboys originaux pour attraper des taurillons, le lasso est devenu un des outils les plus utiles de l'activité de conducteur de troupeau, ainsi qu'une arme impromptue.

On peut utiliser un lasso à n'importe quel moment de la phase de Mouvement. Cependant, une fois qu'il a utilisé son lasso le Combattant ne peut plus se déplacer ce tour. On l'utilise exactement comme une arme de jet à la portée de 6 pouces, mais qui n'inflige pas de dégâts. Une figurine touchée par une attaque de lasso est automatiquement entravée. Une figurine entravée ne peut plus rien faire jusqu'à la fin du tour, et sa valeur de Combat (F) vaut 1. Une figurine équipée d'un lasso ne peut pas viser des Combattants amis.

De plus, une fois qu'une figurine est entravée, le Combattant au lasso peut tenter de tirer sa victime vers lui. Lancez un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, la victime malchanceuse peut être déplacée d'au plus 3 pouces vers le Combattant au lasso, en plus de souffrir des autres pénalités dues au fait qu'elle est entravée. Si le lanceur est monté, il ajoute 1 à son jet de dé. La victime peut être tirée au combat avec le lanceur du lasso si elle est à moins de 3 pouces de lui. Les Combattants montés qui sont tirés ne se déplacent pas, mais sont placés contre le sol près de leur cheval ou de leur mule.

Quand une figurine lance un lasso elle ne peut pas tirer avec une autre arme pendant la phase de tir.

Tableau Récapitulatif des Armes de Tir

Arme	Portée	Force (St)	Pénalité mvt	Règles spéciales
6 coups	10	3	aucune	Défourailage
Révolver Lourd	12	4	demi	Arme improvisée
Derringer	6	3	aucune	Dissimulée ; Rechargement lent
Le Mat	12	3	demi	Arme à dispersion
Fusil	24	4	tout	Rechargement lent
Winchester	18	4	demi	-
Mousquet	18	3	tout	Rechargement lent
Fusil à bison	30	4	tout	Projeté au sol ; Rechargement lent ; Arme à 2 mains
Fusil de chasse	12	3/5*	demi	Fusil de chasse ; Force (St) variable ; Puissant
Canon scié	Gabarit	3	demi	Dispersion
Arc Indien	18	2	demi	-
Arme de Jet	Fx2	F	aucune	Arme improvisée
Tomahawk	Fx2	F	aucune*	Lancer en mouvement ; Arme blanche
Dynamite	Fx2	6	demi	Zone de déflagration
Nitro	Fx2	10	tout	Zone de déflagration

Notes de conception

En réalité, la plupart des armes à feu décrites dans cette section auraient une portée bien supérieure à celle donnée par les règles. L'explication est double : d'abord, il s'agit d'une abstraction qui rend les parties plus jouables et ne permet pas à certaines armes de dominer. Ensuite, cela représente la portée effective des armes plutôt que leur portée maximale théorique. C'est la portée optimale, à laquelle une arme serait la plus puissante et précise.

Explosifs

Les explosifs furent d'abord utilisés par les travailleurs du rail pour se frayer un chemin. Cependant, les bandits et les voleurs lui trouvèrent rapidement d'autres applications.

Règles spéciales pour les explosifs

- **Explosifs à lancer** : pour lancer un explosif, lancez simplement un dé pour toucher, exactement comme pour une arme de jet. Si un 1 est obtenu, soit la nitro a été trop agitée, soit la mèche de la dynamite est trop courte. Quoiqu'il en soit, cela explose entre les mains du lanceur ! Déterminez les effets de l'explosion comme indiqué plus bas. Si le lanceur a des points de Réputation (FA), alors le résultat du dé peut être modifié pour éviter les accidents. Si l'explosif rate sa cible, sur un jet de dé autre que 1, alors il atteint la cible mais n'explose pas. Dans le cas de dynamite, le bâton est simplement perdu. Par contre, on ne se débarrasse pas de la nitro comme ça ! Indiquez la position exacte de la nitro (l'endroit où se tenait la cible initialement). A partir de maintenant, à chaque fois

qu'une figurine s'approche à moins de 1 pouce de la nitro, lancez un dé. Sur un résultat de 1 elle explose comme indiqué ci-dessous. Sur 2-6 il ne se passe rien, mais il faut lancer à nouveau le dé la fois suivante. Le possesseur de la nitro peut la récupérer n'importe quand pendant son déplacement, mais pour cela il doit aller en contact avec elle – et risque donc de la faire exploser comme n'importe quelle autre figurine qui se déplace à moins d'1 pouce.

- **Déposer un explosif** : pour déposer un explosif, le joueur doit déclarer qu'une figurine s'apprête à le faire au début de son mouvement. La figurine ne peut rien faire pendant sa phase de déplacement. Si elle est engagée en combat, alors la tentative est ratée et elle doit essayer à nouveau plus tard. Si elle est réussie, l'explosif est mis en place. Lancez un D6. Sur un résultat de 1, il explose spontanément comme décrit ci-dessous, sauf si on dépense un point de Réputation (FA). Sur tout autre résultat, l'explosif est placé et la figurine est libre de s'éloigner au tour suivant. Dans n'importe quel tour qui suit, le Combattant qui a placé l'explosif peut tenter de le faire détoner au lieu de tirer avec une arme. Lancez un dé. Sur un résultat de 1, l'explosif ne détone pas, mais le Combattant peut réessayer au tour suivant. Sur 2-6 il détone – placez le gabarit de manière à ce que son centre soit sur l'emplacement de l'explosif.
- **Détonation** : La charge frappe automatiquement toute cible située sous le gabarit, y compris le décor. Chaque cible touchée subit D6 coups qui blessent automatiquement (lancez un dé – la victime subit le nombre de blessures indiqué par le dé). La dynamite a une valeur de Force (St) de 6, la nitro de 10. La valeur de Résistance (G) et les « Blessures (W) » des éléments de décor sont résumés ci-dessous. Si le décor se tient entièrement sous le gabarit, alors si tous ses points de Blessure sont perdus on l'enlève de la table. S'il est seulement en partie sous la zone, alors il est endommagé. C'est aux joueurs de décider comment représenter sur le tableau les dégâts et les effondrements partiels. Si l'élément de décor endommagé est d'un type qui n'est pas listé dans le tableau, les joueurs sont libres d'extrapoler et de se mettre d'accord sur leurs propres valeurs en s'inspirant du tableau. Une fois qu'il a détoné, un explosif est perdu.

Dynamite

La dynamite est utilisée par les mineurs, les prospecteurs et certains hors-la-loi fous ! Savoir à quelle longueur couper une mèche est une compétence très appréciée, mais malheureusement il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus au rang de maître.

Nitro

Les ampoules de nitroglycérine sont des explosifs hautement instables, employés uniquement par les très braves et les téméraires. Elles peuvent être utilisées de deux manières, soit lancées, soit détonées. Aucune des deux n'est très sûre, mais lancer de la nitro autour de soi est considérée par les gens bien élevés comme un acte de folie furieuse !

- **Instable** : le fait de transporter de la nitro est dangereux en soi. Une figurine ne peut se déplacer qu'à mi vitesse tant qu'elle transporte de la nitro, et ne peut pas monter de cheval ou de mule car les cahots pourraient s'avérer fatals !

Tableau des décors

Décor	Résistance (G)	Blessures (W)
Mur de pierre/briques	8	4
Bâtiment de bois	6	4

Clôture/charrette/chariot, etc.	4	2
Arbre ou haie	4	3
Amas rocheux, falaise	10	5

Armes blanches

Bien que la plupart des hommes faisaient confiance en leur poings pour se battre au corps à corps, un poignard planté dans le dos ou la crosse d'un revolver pouvaient régler plus facilement les disputes.

Armes blanches

De nombreux Combattants ont accès aux couteaux (de types divers), aux cannes, aux gourdins improvisés tels que les manches de haches, ou même aux sabres de cavalerie. Les armes telles que celle-ci représentent la norme : elles sont utilisées sans règle supplémentaire pendant la phase de combat. Les sabres peuvent donner lieu à des règles spéciales en raison de compétences spéciales de certains Combattants. Il est donc important d'être précis dans le type d'arme spécifique que chaque figurine possède.

Armes à deux mains

Certaines armes sont si grandes et lourdes qu'on a besoin de 2 mains pour les manier efficacement (les grandes haches d'hommes des bois appréciées des Trappeurs Libres, par exemple). Les armes à deux mains sont difficiles à utiliser en raison de leur poids important. Les Combattants luttant pendant des périodes prolongées vont se fatiguer en raison de l'énergie dépensée à brandir ces armes. L'avantage, cependant, c'est qu'elles sont très dangereuses et permettent de défoncer un adversaire avec une facilité déconcertante.

Quand une figurine est équipée d'une arme à deux mains, alors elle subit un malus de -1 pour savoir qui gagne un combat. Un résultat de 5 compte comme 4, de 6 comme un 5, etc. Le résultat le plus petit possible est 1, donc un jet de dés de 1 compte quand même comme 1 et non zéro. Ce malus reflète le fait que l'arme est lourde et difficile à utiliser. Dans des combats multiples, il est nécessaire de distinguer les figurines qui combattent avec des armes à deux mains des autres : lancez donc les dés séparément, ou utilisez des dés de couleur différente.

Pour compenser cela, un guerrier équipé d'une arme à deux mains ajoute 1 à son jet de dé pour blesser dans le tableau de blessures – un résultat de 1 compte comme 2, de 3 comme 4, etc. Si on a besoin de lancer deux fois le dé (exemple : 6/4+), le bonus est ajouté aux deux jets. Le résultat le plus grand possible est 6, donc un résultat de 6 compte comme 6. Le bonus reflète le fait que l'arme est lourde et très destructrice.

- **Exige les deux mains** : les figurines ne peuvent jamais avoir plus d'une seule arme à deux mains. De plus, un Combattant équipé d'une arme à deux mains ne peut pas l'utiliser lorsqu'il est monté.

Notes de conception

Comme vous le voyez, un Combattant équipé d'une arme à deux mains a moins de chance de gagner un combat, mais plus de chances d'infliger une blessure. Pour tirer le meilleur avantage de ces armes il est bon de supporter des guerriers armés de cette manière par des Combattants portant des armes blanches ordinaires, ces derniers ayant plus de chances de gagner le combat que leurs lents compagnons.

Désarmé

La plupart des Combattants de l'Ouest étaient plus enclins au pugilisme qu'à l'escrime. Lorsqu'il combat en étant désarmé, un Combattant subit un malus de -1 à la fois sur le jet pour gagner le combat et sur le jet pour blesser. Cela illustre le fait que, bien que le combat avec les poings soit dangereux, il est rarement aussi mortel que le combat à l'arme blanche.

Armes improvisées

De temps en temps, un Combattant se retrouvera dans une bagarre avec comme arme un objet dont ce n'est pas forcément la finalité (comme un tabouret de bar, une bouteille cassée ou la crosse d'un fusil). Ces armes sont

désignées par le terme de « Arme improvisée ». Elles comptent comme des armes blanches mais avec un malus de -1 sur le jet de dés pour savoir qui gagne le combat.

Tableau résumé des armes blanches

Arme	Modificateurs au dé		Notes
	pour gagner	pour blesser	
Arme blanche	-	-	-
Arme à 2 mains	-1	+1	Exige 2 mains
Désarmé	-1	-1	-
Arme improvisée	-1	-	-

Rassembler une bande

(Illustration 1 page 46)

Une bande de défenseurs de la loi pose à l'extérieur de la prison avant de se mettre en chasse de dangereux hors-la-loi.

Les listes qui suivent servent à recruter et à équiper les membres de votre bande. Vous avez 200\$ à dépenser, mais vous n'êtes pas obligé de tout dépenser. Chaque figurine, y compris son équipement, coûte une certaine somme d'argent à recruter. En faisant vos choix, retirez du total le coût des figurines et de l'équipement que vous avez choisis jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien acheter. Tout dollar non dépensé est mis dans le Magot de la bande et peut être utilisé plus tard, ou économisé pour acheter quelque chose de cher.

Pour commencer, vous devez recruter au moins 3 Combattants pour votre bande, parmi lesquels il doit y avoir un leader. Dans l'idéal, les armes et l'équipement que vous achetez pour votre bande doivent être visibles sur les figurines qui les représentent. Les exceptions sont les couteaux, et les derringers, qu'on peut supposer glissés dans un botte ou à l'intérieur des manteaux, etc.

Tableau de Compétences et Expérience

Plus tard, dans la section sur les Campagnes, nous expliquerons comment conserver votre bande de partie en partie, en améliorant au fur et à mesure les compétences de vos Combattants. Vos héros gagnant de l'expérience, ils acquerront diverses compétences, que vous noterez sur la feuille d'équipe. Ne vous préoccupez pas de ces règles pendant que vous apprenez le jeu : la section sur les Campagnes contient tout ce dont vous aurez besoin de savoir sur l'expérience et les compétences.

Chaque bande a une liste de Compétences Favorites, qui font référence aux tables à partir desquelles la bande gagnera des compétences. Là encore, référez-vous à la section sur les Campagnes pour avoir des détails.

Héros et Acolytes

Par commodité, on classe les Combattants des bandes en deux catégories : les Héros, et les Acolytes. Les Héros sont des individus hors du commun, caractérisés par leurs points de Réputation (FA) et de Chance (FT). Les Héros peuvent avoir de meilleures armes et articles d'équipement que les Combattants inférieurs et sont souvent bien plus expérimentés dans le jeu.

Un Héros de la bande est toujours le leader. Ce Héros guide la bande à travers des confrontations périlleuses et est souvent le Combattant le plus brave et coriace à votre disposition. Les leaders ont généralement la compétence spéciale « Leader », décrite dans leur profil.

Les Acolytes forment le gros de la bande et, bien qu'ils gagnent de l'expérience à peu près de la même manière que les Héros, ils acquièrent rarement des compétences ou de l'équipement spécial. Parfois, un Acolyte progresse tellement qu'il gagne le statut d'un Héros. C'est décrit dans la section sur les Campagnes.

Armes

Les Combattants que vous recrutez peuvent être équipés d'au maximum 4 armes, dont au plus 2 peuvent exiger deux mains pour leur maniement. Il y a parfois des restrictions sur la nature exacte des armes qu'un Combattant peut avoir : ces restrictions sont décrites dans le profil du Combattant.

La section sur les Campagnes décrit comment acheter des armes et de l'équipement supplémentaires pour vos Combattants, entre les parties. Cependant, les Acolytes ne peuvent utiliser que les armes et l'équipement listés dans leur profil de départ.

La feuille d'équipe

Vous aurez besoin d'une feuille d'équipe pour noter ses détails. Vous trouverez une feuille vierge à la fin de ce livre. Photocopiez-la autant de fois que vous en avez besoin, de manière à noter clairement les détails de votre équipe, et son évolution de partie en partie. Notez que les Héros ont des sections légèrement différentes sur la feuille d'équipe, pour pouvoir noter toutes les compétences qu'ils gagneront pendant les campagnes. S'il vous reste des dollars après avoir choisi votre bande de départ, notez le montant dans la case « Magot » de la feuille d'équipe.

Calculer le niveau de Réputation (Infamy)

Chaque bande a un niveau de Réputation. Plus ce nombre est élevé, meilleure est la bande. Ce niveau est tout simplement le nombre de figurines dans la bande (y compris les mercenaires et les légendes, mais sans les montures) multiplié par 5, plus les points d'expérience accumulés par vos Combattants. Dès que le niveau de Réputation a été calculé et inscrit sur la feuille de bande, vous êtes prêt à jouer.

Cowboys

Bien que la traite des fourrures ait déclenché l'émigration vers l'ouest, c'est l'élevage de bétail, convoyé par des cowboys courageux, qui a forgé les villes champignons et montré le chemin aux pionniers. Les cowboys contribuaient également à l'atmosphère haute en couleur (et dangereuse) des villes lorsqu'ils arrivaient à la fin des pistes des troupeaux.

Choix de Combattants

Une bande de Cowboys doit contenir au moins 3 Combattants et vous avez 200\$ pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Le nombre autorisé de chaque type de Combattant est indiqué dans leur profil – l'exception étant les Vachers pour lesquels il n'y a pas de limite.

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Cowboys sont Bagarre, Tir et Déplacement.

Héros

Chef de convoi (Trail boss) (1) 24\$

Chaque convoi de bétail a un chef : un vétéran endurci qui a souvent vécu des combats dans l'armée ou sur la frontière avant de devenir cowboy. Ses talents naturels de chef et une disposition ferme mais juste maintiennent la cohésion de la bande.

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

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de cran, alors la valeur de Cran (P) du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le cran du Chef de Convoi doit être utilisé même si son cran n'est pas le plus élevé de la bande.
- **Expérience de départ** : le Chef de Convoi commence avec 8 points d'expérience.

Blanc-Bec (Greenhorn) (0-2) 15\$

Pour des hommes jeunes cherchant un labeur honnête ou des gens de l'est à la recherche de l'aventure, la vie dans les grands espaces recèle des charmes nombreux. La loyauté et le travail dur sont bien récompensés par les Chefs de Convoi, qui ont besoin d'hommes de confiance comme seconds.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Acolytes

Buckaroos (0-3) 11\$

Les Buckaroos viennent traditionnellement de l'Oregon, du Nevada, ou plus généralement, de la région du Grand Bassin. Ils s'habillent un peu mieux, vivent un peu plus vite, et tirent un peu mieux que les autres

Cowboys.

S	F	St	G	A	W	P
4+	3	3	3	1	1	3

Vachers (Cowpokes) 9\$

Tout Chef de Convoi sait que la réussite ou l'échec d'un convoi de bétail réside dans la confiance qu'on peut accorder aux cowboys et cowgirls expérimenté(e)s. Les Vachers ont tout vu et tout fait, et forment le soutien principal de tout convoi.

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

Emberlificoteur (Wrangler) (0-2) 22\$

Personne n'est meilleur au lasso que l'emberlificoteur. Ils passent plus de temps sur la selle qu'à côté, et leur boulot consiste à attraper chevaux et taurillons avec leur corde, et à garder le troupeau sous contrôle. Ils s'occupent des chevaux de rechange du convoi et dirigent souvent le troupeau.

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

- **Combattant à cheval** : les Emberlificoteurs ont toujours un cheval, dont le coût est inclus dans leur prix de départ.
- **Expert au lasso** : au lasso, un Emberlificoteur touche toujours sur un résultat de 3+, quelle que soit sa valeur de Tir (S).

Equipement des Héros		Equipement des Acolytes	
Arme blanche	2\$	Arme blanche	2\$
6 coups	5\$	6 coups	5\$
Révolver lourd	12\$	Fusil de chasse	13\$
Winchester	16\$	Fusil	16\$
Fusil de chasse	12\$	Winchester	12\$
Lasso	10\$	Lasso	8\$ (6\$ pour les emberlificoteurs)
Cheval	16\$	Cheval	12\$

Défenseurs de la Loi (Lawmen)

Dans les villes frontières de l'ouest, les voleurs, les bandits et les assassins sont légions. Entre eux et les citoyens ordinaires se dressent ces hommes extraordinaires : officiers de la paix qui ont répondu à l'appel de la justice et qui tiennent en respect le chaos et l'anarchie.

Choix de Combattants

Une bande de Défenseurs de la Loi doit contenir au moins 3 Combattants et vous avez 200\$ pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 12. Le nombre autorisé de chaque type de Combattant est indiqué dans leur profil – l'exception étant les Citoyens Volontaires pour lesquels il n'y a pas de limite.

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des défenseurs de la Loi sont Tir, Survie et Déplacement.

Héros

Shériff (1) 28\$

Le sheriff de la ville (parfois appelé marshal) est souvent un Combattant du crime peu enthousiaste, attiré dans ce métier par l'appât de revenus réguliers. Cette profession à haut risque rend les shériffs coriaces, avec des nerfs d'acier. Ceux qui vont jusqu'à l'âge de la retraite sont des individus respectés.

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

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de cran, alors la valeur de Cran (P) du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le cran du Shériff doit être utilisé même si son cran n'est pas le plus élevé de la bande.
- **Expérience de départ** : le Shériff commence avec 8 points d'expérience.

Adjoints (Deputies) (0-2) 18\$

Entraînés dans la défense de la loi par leur loyauté envers le shériff, des liens de sang ou simplement le besoin d'un salaire, les adjoints forment le pilier du maintien de l'ordre. Leurs tâches sont aussi dangereuses que celles du sheriff, et bien qu'ils soient souvent jeunes et naïfs au début de leur carrière, ils se mettent très vite au parfum.

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

- **Loyal** : les Adjoints sont entièrement dévoués au Shériff qu'ils servent. Tant que le Shériff est sur la table, tous les Adjoints réussissent automatiquement tous les tests de cran qu'ils ont à passer, sauf le test pour Plonger à Couvert. Si le Shériff est tué, ou quitte la table, alors les Adjoints suivent les règles normales de cran.

Acolytes

Citoyens Volontaires (Upstanding Citizens) 6\$

Bien que les sheriffs disposent d'une petite équipe pour maintenir l'ordre, ce n'est pas toujours suffisant. En cas de besoin, des citoyens ordinaires pouvaient être temporairement assermentés et donner un coup de main (ou de révolver) aux gardiens de l'ordre. Ils peuvent être des commerçants, des barmen... ou même le maire de la ville !

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

- **Confiance dans le Nombre :** les Citoyens Volontaires ajoutent 1 point à leur valeur de Cran (P) pour tout autre Citoyen Volontaire à moins de 3 pouces d'eux. On ne peut pas augmenter le cran d'un Citoyen au dessus de 7.

Lyncheurs (Vigilantes) (0-5) 11\$

Bien que les défenseurs de la loi et les foules lyncheuses soient souvent opposés, des situations désespérées demandent des mesures désespérées. Parfois, une foule enragée – assermentée ou non – peut se révéler très efficace en pourchassant des bandes de dangereux hors-la-loi.

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

Equipement des Héros		Equipement des Acolytes	
Arme blanche	2\$	Arme blanche	2\$
6 coups	6\$	Derringer	4\$
Révolver lourd	12\$	6 coups	6\$
Winchester	16\$	Fusil de chasse	13\$
Fusil de chasse	13\$	Canon scié	16\$
Le Mat	16\$	Fusil	14\$
Cheval	15\$	Cheval	15\$

Hors-La-Loi (Outlaws)

Entraînés dans une vie de crime par la pauvreté, des amis mal choisis ou simplement de mauvaises prédispositions, les Hors-la-loi sont des dévaliseurs de banque, des agitateurs de racaille ou, pire encore, des voleurs de chevaux. Toujours en train d'échapper à la corde, ils courtisent le danger pour le sang et la gloire.

Choix de Combattants

Une bande de Hors-la-loi doit contenir au moins 3 Combattants et vous avez 200\$ pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Le nombre autorisé de chaque type de Combattant est indiqué dans leur profil – l'exception étant les Voyous pour lesquels il n'y a pas de limite.

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Hors-la-loi sont Bagarre, Tir et Survie.

Règles spéciale

- **La vie a peu de valeur (life is cheap)** : les Hors-la-loi sont des hommes désespérés et sans foi ni loi. Contrairement aux autres Combattants, les membres d'une bande de Hors-la-loi (y compris les mercenaires actuellement à leur service) peuvent tirer sur une cible même s'il y a des figurines amies qui font obstacle. Ils peuvent également tirer dans les combats sans discrimination, comme indiqué dans la section sur le tir.

Héros

Desperado (1) 30\$

Les Desperados gagnaient généralement leur statut en étant le « homme » le plus vil, le plus coriace ou le plus impitoyable d'un gang de Hors-la-loi, avec la mise à prix la plus importante sur sa tête. C'est généralement lui qui a un plan, et les autres membres du gang le respectent et le craignent, parce qu'il est aussi peu digne de confiance qu'il est dangereux.

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

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de cran, alors la valeur de Cran (P) du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le cran du Desperado doit être utilisé même si son cran n'est pas le plus élevé de la bande.
- **Expérience de départ** : le Desperado commence avec 8 points d'expérience.

Kids (0-3) 16\$

Les jeunes recrues d'un gang sont accueillies les bras ouverts. Les fugitifs avides de se faire un nom quittent facilement le droit chemin et essaient de gagner le respect en suivant les ordres du boss avec zèle.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	3	1	0

Acolytes

Voyous (Rowdies) 8\$

Souvent d'anciens fermiers ou des jeunes enragés, les Voyous n'aiment rien tant que boire des alcools forts, descendre en ville à cheval et tirer un peu dans le tas pour s'amuser !

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

Durs (Toughs) (0-5) 10\$

Forts et dignes de confiance, les Cogne-Fort et les hommes les plus expérimentés d'un gang sont les Durs. Tueurs de sang froid, ils ne laissent rien s'interposer entre eux et le butin.

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

Equipement des Héros		Equipement des Acolytes	
Arme blanche	2\$	Arme blanche	2\$
6 coups	5\$	6 coups	6\$
Révolver lourd	12\$	Révolver Lourd	12\$
Winchester	16\$	Fusil de chasse	13\$
Fusil de chasse	15\$	Canon scié	16\$
Canon Scié	13\$	Fusil	14\$
Cheval	15\$	Cheval	15\$

Scénarios

Commencer la partie

Il existe deux méthodes pour déterminer quel scénario vous allez jouer. Vous pouvez soit en choisir un en accord avec votre adversaire, soit lancer un dé pour déterminer le scénario au hasard, dans un des tableaux ci-dessous. Dans ce cas, c'est la bande qui a la plus faible Réputation qui choisit si elle va lancer le dé dans sa propre table ou dans la table de son adversaire. Lorsque vous avez choisi un scénario, lancez les dés pour voir si les combattants avec de vieilles blessures réapparaissent.

Ensuite, déterminez qui est l'attaquant et qui est le défenseur. Dans une campagne, la bande qui a le niveau de Réputation le plus faible choisit si elle attaque ou si elle défend. Dans les autres parties, ou au cas où le niveau de Réputation des deux bandes est identique, les joueurs doivent lancer un dé ou couper un jeu de cartes, et celui qui a le résultat le plus élevé choisit. Enfin, mettez le terrain en place et déployez les bandes en fonction des règles de votre scénario.

Tableau des Défenseurs de la Loi (Lawmen)

D6	Scenario
1	Evasion (Jailbreak)
2	Bagarre au Saloon (Bar-room Brawl)
3	Règlement de Compte (High Noon)
4	Vendetta
5	Hang 'Em High (Pendez les Haut et Court)
6	Evasion (Jailbreak)

Tableau des Cowboys

D6	Scenario
1	Vol de Bétail (Open Range)
2	Bagarre au Saloon (Bar-room Brawl)
3	Règlement de Compte (High Noon)
4	Vendetta
5	Pendez les Haut et Court (Hang 'Em High)
6	Vol de Bétail (Open Range)

Tableau des Hors-la-Loi (Outlaws)

D6	Scenario
1	Pillage de Banque (Bank Robbery)
2	Bagarre au Saloon (Bar-room Brawl)
3	Règlement de Compte (High Noon)
4	Vendetta
5	Vol de Bétail (Open Range)
6	Attaque de la Diligence (Stagecoach)

Participants

Chaque scénario est conçu pour deux bandes adverses. Généralement, elles seront de types différent, mais au cours d'une campagne, il est parfaitement légitime pour deux bandes de même type de se combattre. Historiquement, les défenseurs de la loi se prenaient souvent mutuellement en grippe – en fait, un bandit recherché dans un état pouvait très bien être shériff dans un autre !

Format des scénarios

Chacun des 6 scénarios suit le même format. Il es divisé en un certain nombre de sections : Description, Aire de Jeu, Positions de Départ, Initiative, Conditions de Victoire, Expérience et Butin.

- La **Description** présente le scénario d'un point de vue narratif. Pourquoi les bandes combattent-elles ? Que se passe-t-il ? Mettre la scène en place enrichit l'atmosphère de vos parties.
- La section **Aire de Jeu** explique comment mettre en place la table de jeu et quels éléments de décors utiliser. Cette section est accompagnée d'une carte de la surface de jeu.
- Les **Positions de Départ** décrivent où les figurines sont disposées au commencement de la partie.
- L'**Initiative** explique quelle bande joue la première, l'attaquant ou le défenseur.
- Les **Conditions de Victoire** précisent les objectifs à atteindre par une bande pour gagner la partie. Chaque scénario a ses objectifs et ses défis propres.
- La section sur l'**Expérience** explique combien de Points d'Expérience gagnent vos combattants en atteignant les objectifs et gagnant le scénario.
- Enfin, la section sur le **Butin** présente le revenu supplémentaire gagné par ceux qui remportent la rencontre.

Règles spéciales des scénarios

Certains scénarios ont leurs propres règles spéciales, qui sont souvent des exceptions à celles qui sont présentées dans les règles principales.

Note Historique

Certains scénarios sont basés sur des faits réels. Quand c'est le cas, une note est ajoutée qui expose l'information historique et les participants réels. Si vous le désirez, vous pouvez jouer le scénario avec ces participants, en prenant leurs caractéristiques dans la section sur les Légendes de l'Ouest. Il est déconseillé de choisir cette option au cours d'une campagne, car ces personnages légendaires ne feront pas des bandes équilibrées.

Règlement de Compte (High Noon)

Il y a des étrangers en ville, et ils ne sont pas venus pour rien ! Ici, une bande a pénétré dans le territoire d'une autre dans l'intention de les expulser de la ville. Les bandes s'affrontent sous le soleil de midi dans un combat à mort.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 120x60 (4 pieds sur 2 pieds), avec des bâtiments formant une rue principale (d'une largeur de 6 à 8 pouces) dans le sens de la longueur. Arrangez-vous pour laisser quelques passages sur le côté afin que des joueurs opportunistes puissent faire passer des figurines par l'arrière des bâtiments.

Positions de Départ

Les bandes se déploient chacune d'un côté de la table, à moins de 6 pouces d'un bord court de la table.

Initiative

Lancez un dé (ou coupez les cartes) pour décider qui a l'initiative au premier tour. En cas d'égalité, la bande qui a le plus faible niveau de Réputation joue la première.

Conditions de Victoire

La partie s'arrête quand une bande a raté son test de Sauve qui Peut ou que tous ses combattants sont hors de combat. Le camp qui fuit ou a été balayé perd la partie.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

La bande victorieuse gagne 2D6\$ supplémentaires.

Notes de conception

Le duel entre deux héros opposés est une des images les plus fortes et archétypales du Western. Pour les recréer dans vos parties, vous pouvez adapter le scénario comme suit – juste pour le fun !

Duel !

Prenez deux Héros ou Mercenaires opposés et disposez-les au centre de la table, à environ 8 pouces l'un de l'autre. Au premier tour, ce sont les deux seules figurines présentes sur la table. Ils n'ont pas le droit d'agir tant qu'une figurine amie ne s'approche pas à moins de 6 pouces d'eux, ou que l'un des deux ne meure.

A chaque tour après le premier, les joueurs lancent un dé pour chacune de leurs figurines qui n'est pas encore entrée en jeu. Sur un résultat de 4+ elles entrent dans le jeu à partir de leur bord de table. Sur un autre résultat,

elles restent hors jeu et doivent essayer à nouveau au tour suivant. Le jeu continue de manière normale, en utilisant les règles spéciales du scénario. Les deux héros qui ont commencé la partie sur la table gagnent un point d'expérience supplémentaire s'ils survivent.

Bagarre au saloon (Bar-Room Brawl)

Deux bandes rivales sont descendues au saloon local pour une nuit de plaisirs et de jeu. Les choses dégénèrent rapidement, des gens étant accusés de tricher au poker, de maltraiter les dames, d'insulter les habitués, et autres crimes.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 60x60 (2 pieds sur 2 pieds), avec un saloon recouvrant une surface de 50x50 environ (18 pouces x 18 pouces), situé sur un coin. Le saloon peut être soit une maquette détaillée, soit un plan du sol. Dans les deux cas, vous avez besoin d'éléments d'ameublement mobiles, d'une échelle adaptée (environ 6 tables et 5-10 chaises). Le bar lui-même (mesurant environ 6 pouces sur 1 pouce) est souhaitable. Une galerie et un escalier ajoutent du caractère à la partie, mais ne sont pas absolument nécessaires.

Positions de Départ

Les membres des deux bandes sont généralement éparpillés dans le saloon. En commençant par le joueur qui a le niveau de Réputation le plus bas, placez les figurines une à une, en alternant. Une figurine ne peut pas être placée à moins de 3 pouces d'une figurine de l'adversaire. Lorsque les deux bandes sont déployées, prenez les 6 marqueurs d'alcool (Liquor) et placez-en un à tour de rôle, n'importe où dans le saloon, en commençant là aussi par le joueur qui a la plus faible Réputation.

Initiative

Lancez un dé (ou coupez les cartes) pour décider qui a l'initiative.

Conditions de Victoire

La partie s'arrête quand une bande a raté son test de Sauve qui Peut ou que tous ses combattants sont hors de combat. Le camp qui fuit ou a été balayé le premier perd la partie.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

La bande victorieuse gagne 2D6\$ supplémentaires.

Règles spéciales du scénario

Combat à coups de poings : il y a des règles d'étiquette à respecter dans une bagarre au saloon, la principale étant que les revolvers (et en fait, la plupart des autres armes) ne sont pas acceptés. On ne peut utiliser ni arme de tir ou de jet, ni arme blanche, ni arme à deux mains, ni explosifs dans l'enceinte du saloon. La seule exception sont les Derringers, qui sont si faciles à cacher qu'on peut tirer normalement avec eux. On peut utiliser toutes les armes de la manière normale si les figurines sortent du saloon.

Armes improvisées : les participants d'une bagarre au saloon empoignent souvent tout ce qui passe à leur portée et peut leur donner un avantage. Dans ce scénario, n'importe quelle figurine peut empoigner une chaise en étant au contact avec elle à n'importe quel moment de son mouvement. La chaise peut alors être utilisée comme arme improvisée.

On peut prendre les bouteilles d'alcool, représentées par des marqueurs, de la même manière que les chaises, et elles comptent elles aussi comme armes improvisées. De plus, on peut les lancer comme si elles étaient une arme de jet dotée d'une Force (St) de 2. Les bouteilles sont détruites si elles réussissent à porter un coup pendant la phase de combat, ou si on les lance.

On peut lâcher une arme improvisée à n'importe quel moment d'un mouvement – posez simplement le marqueur ou le modèle réduit de l'arme improvisée en contact avec le socle du combattant, puis poursuivez le mouvement. Un combattant ne peut pas transporter plus d'une arme improvisée en même temps.

Combattants projetés : un combattant qui remporte un combat alors qu'il était désarmé peut choisir de projeter son adversaire (ou un adversaire de son choix, dans le cas d'un combat multiple) plutôt que de le frapper. Le perdant est projeté au loin d'un nombre de pouces égal à la valeur de Force (St) du combattant. Le vainqueur choisit la direction dans laquelle est projeté le perdant, qui s'arrête dès qu'il rencontre une figurine ou un élément de décor, et subit un coup de force 2. Un combattant contacté par la figurine projetée subit également un coup de force 2.

Notes de conception

C'est un excellent scénario pour des parties multi-joueurs entre 3 ou 4 bandes. Son rythme rapide et mouvementé le rend particulièrement amusant. S'il y a plus de 2 joueurs, utilisez le niveau de Réputation pour déterminer dans quel ordre sont positionnées les figurines au départ (et si vous manquez d'espace à l'intérieur, continuez à déployer les figurines à l'extérieur, en respectant les mêmes règles), puis tout le monde lance un dé pour déterminer dans quel ordre on joue – le meilleur résultat jouant le premier, puis le deuxième meilleur, etc. Quand une bande rate un test de Sauve qui Peut ou que tous ses combattants sont hors de combat, elle est éliminée, et les bandes restantes continuent à se battre jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul vainqueur ! Dans une campagne, le vainqueur remporte 2D6\$ au lieu de 1D6\$, et le deuxième gagne 1D6\$, pour représenter la difficulté supplémentaire du scénario.

Evasion (Jailbreak)

On a mis un des membres d'une bande en prison parce qu'il a enfreint la loi dans les alentours de la ville. Le plaidoyer de ses amis est tombé dans l'oreille d'un sourd, il est donc temps de prendre des mesures drastiques – le faire évader, tout simplement.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 90x90 (3 pieds sur 3 pieds), avec une prison exactement au centre. Placez quelques bâtiments et décors naturels en périphérie, la partie se déroulant aux abords d'une ville.

Positions de Départ

Le défenseur divise sa bande en deux moitiés, avec un nombre de figurines à peu près égal dans chaque moitié. L'attaquant choisit une de ces moitiés, qui est placée à moins de 3 pouces de la prison (ou à l'intérieur, si l'élément de décor le permet). L'attaquant choisit un bord de la table et place ses figurines dans les 6 pouces de ce bord. L'autre moitié de la bande du défenseur ne commence pas la partie sur la table, mais arrivera de manière aléatoire, comme décrit ci-dessous.

Note : si l'une ou l'autre des deux bandes est de défenseurs de la loi (Lawmen), alors ils sont automatiquement les défenseurs. Si les deux en sont, alors le camp qui a le niveau de Réputation (Infamy) le plus bas est défenseur.

Initiative

L'attaquant a l'initiative au premier tour..

Conditions de Victoire

La partie s'arrête quand le prisonnier a été secouru (voir ci après) ou quand une bande a raté son test de Sauve qui Peut ou quand tous ses combattants sont hors de combat. Si le prisonnier est sauvé, l'attaquant gagne la partie.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

La bande victorieuse gagne 2D6\$ supplémentaires.

Règles spéciales du scénario

Déploiement : une partie des défenseurs entre sur le plateau de jeu durant la partie, au lieu d'être déployée au commencement. Au début de chaque phase de mouvement du défenseur, y compris le premier, lancez un dé pour chaque figurine du défenseur qui n'est pas encore en jeu. La figurine entre en jeu sur un résultat de 4 ou plus. En cas d'échec, elle devra essayer à nouveau au tour suivant.

Les figurines qui entrent en jeu de cette manière se déplacent en mesurant le mouvement depuis leur bord de table. Souvenez vous qu'elles ne peuvent pas charger immédiatement puisqu'elles ne se trouvaient pas sur la table au début de leur mouvement.

Le prisonnier : le défenseur choisit un des héros de l'attaquant (mais pas le leader, sauf s'il s'agit du seul héros de la bande). Ce héros commence la partie en captivité dans la prison. Il ne peut agir d'aucune manière tant qu'il n'est pas libéré, et n'a pas accès à son équipement. S'il a une monture, alors celle-ci commence la partie attachée à un élément de terrain approprié situé à moins de 6 pouces de la prison (choisi par le défenseur). Si les attaquants ne réussissent pas à libérer le prisonnier, il compte comme s'il avait été mis hors de combat pendant la partie.

S'évader : il y a plusieurs manières possibles pour la bande attaquante de faire sortir leur héros de prison.

- Explosifs : de la dynamite ou de la nitro placée contre un des murs de la prison créera un trou suffisant pour que le prisonnier puisse s'échapper, à condition qu'elle fasse assez de dégâts à la structure (voir le chapitre sur les explosifs).
- Cheval : en attachant un cheval ou une mule aux barreaux de la fenêtre, il est possible de les arracher. Une figurine qui veut tenter cela doit attacher le cheval de manière normale, puis chevaucher dans la direction opposée au cours de la phase de mouvement suivante. Résolvez une attaque contre le bâtiment. L'attaque porte automatiquement et inflige D6 « blessures » à la structure, en utilisant la valeur de force de la monture. Les barreaux et le mur les retenant ont une Résistance (G) de 7 et ils ont 3 Blessures (W).
- Trouver les clefs : si une figurine de la bande attaquante peut entrer dans la prison et qu'il n'y a pas d'ennemi présent pendant un tour complet (jusqu'à la phase de mouvement suivante) alors il trouve les clefs et libère le prisonnier. Quand le prisonnier est libre, il peut se déplacer et combattre normalement. On suppose également qu'il trouve les clefs du placard du sheriff et récupère son équipement.
- S'échapper : pour gagner la partie, le prisonnier doit sortir de table par le côté de la table de sa bande. Déplacez-le simplement jusqu'au bord de la table et, s'il lui reste du mouvement, on le retire de la table et la partie s'arrête.

Notes de conception

Pour ajouter une dimension supplémentaire et amusante à une campagne, les joueurs peuvent décider que si un de leurs héros est capturé par une bande adverse, on jouera un scénario d'Évasion pour leur donner une chance de le secourir. La bande qui a capturé le héros dans la partie précédente est automatiquement le défenseur.

Attaque de la Diligence (Stagecoach)

Les diligences de la Wells Fargo transportaient fréquemment des biens précieux d'une banque (ou autre compagnie) à une autre. Ces diligences étaient une proie de choix pour des malfaiteurs opportunistes, et les propriétaires de ces diligences étaient souvent obligés de louer les services de gardes pour se protéger contre de tels aléas.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 180x90 (6 pieds sur 3 pieds), avec une route placée au milieu, rejoignant les deux extrémités. Soyez généreux sur les collines, arbres et rochers placés de chaque côté de la route.

Positions de Départ

Si une seule des bandes est de hors-la-loi (outlaws) alors ils sont automatiquement les attaquants. Sinon, la bande qui a la Réputation la plus importante est l'attaquant.

Les défenseurs doivent se déployer les premiers, à moins de 6 pouces d'un des petits bords de la table. Ils sont accompagnés d'une diligence (soit une maquette, soit un marqueur mesurant environ 8 pouces sur 4 pouces), que l'on doit placer sur la route.

Les attaquants se placent où ils veulent sur la table, sauf sur la route, mais pas à moins de 18 pouces de la diligence ou d'une figurine du défenseur.

Initiative

Le défenseur a l'initiative au premier tour.

Conditions de Victoire

Si les attaquants réussissent à arrêter la diligence, la partie s'arrête et la bande attaquante gagne. Si la diligence quitte la route, ou si les attaquants s'enfuient, les défenseurs gagnent. Si les défenseurs fuient mais que la diligence réussit quand même à s'échapper, alors c'est une partie nulle. De même, si la diligence est détruite, c'est une partie nulle, le butin étant endommagé.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience. Si la partie est nulle, aucun leader ne gagne de point.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

La bande victorieuse gagne 4D6\$ supplémentaires, en raison de l'enjeu supérieur.

Règles spéciales du scénario

Combattants montés : toute figurine de la bande du défenseur qui n'a pas de monture (que ce soit un cheval ou

une mule) en reçoit une de la Wells Fargo en prêt pour ce scénario. Les bandes d'hommes des montagnes peuvent recevoir des mules, mais toutes les autres bandes reçoivent des chevaux. Cependant, un des membres de la bande est désigné pour « faire le fusil » sur la diligence, comme expliqué ci-après. De plus, jusqu'à la moitié des figurines à pied de la bande attaquante reçoit des chevaux pour ce scénario. Tous les chevaux prêtés sont rendus à la fin de la partie et enlevés de la feuille de bande.

La diligence : la diligence n'est pas comme les autres pièces du jeu. Bien qu'elle soit contrôlée par le défenseur, elle ne se déplace ni ne combat de la même manière que les membres de la bande. La diligence suit les règles suivantes:

- Déplacement – la diligence se déplace de 8 pouces par tour et doit suivre la route. Les figurines sur son chemin doivent être écartées légèrement pour lui laisser le passage. Dès que la diligence subit des dégats (voir ci-dessous) sa distance de déplacement est réduite à 6 pouces. La diligence n'a pas de zone de contrôle et ne compte pas comme un combattant.
- Endommager la diligence – on peut endommager la diligence en tirant (mais pas en combat rapproché) de la manière normale. La diligence (y compris les chevaux et le conducteur) compte comme une figurine unique avec une valeur de Résistance (G) de 6 et 6 Blessures (W).
- Arrêter la diligence – pour dévaliser la diligence, les attaquants doivent l'arrêter. On peut y arriver soit en la détruisant (la partie est alors une nulle) soit en la faisant s'arrêter. Pour cela, au début de la phase de combat de l'attaquant, lancez un dé s'il y a des figurines au contact de socle avec la diligence. Sur un résultat de 6, la diligence est ralentie de 2 pouces. Ajoutez un point au résultat du dé pour chaque figurine au contact de la diligence en plus de la première. Quand la diligence est ralentie jusqu'à une vitesse de 0 pouces, alors elle est arrêtée et l'attaquant gagne.
- « Faire le fusil » (riding shotgun) – le membre de la bande qui fait le fusil peut tirer tout autour de la diligence et compte comme s'il s'était déplacé de la moitié de sa vitesse pour le tir. On peut tirer sur le combattant qui fait le fusil, mais la diligence fait obstacle, avec un valeur de 5+.

Règle optionnelles : sauter sur la diligence

Une figurine qui attaque peut tenter d'aborder la diligence dans le but d'en prendre le contrôle et de la ralentir davantage. Une figurine qui tente cela doit être montée sur un cheval (pas une mule) et être en mesure de rejoindre physiquement la diligence pendant la phase de Déplacement. La figurine doit passer un test de saut standard – sur un résultat de 2 à 5 elle reste à cheval, mais un 1 indique qu'elle doit passer un test de Cavalier Désarçonné. Si le combattant obtient un 6 il saute sur la diligence.

La figurine de l'attaquant doit combattre le défenseur qui fait le fusil, à moins que ce dernier n'ait déjà été tué. Les deux combattants comptent comme s'ils combattaient près d'un trou (voir le chapitre correspondant) et se combattent automatiquement à chaque tour jusqu'à ce que l'un des deux soit tué ou éjecté de la diligence.

Si le défenseur est tué ou enlevé, l'attaquant peut tenter de ralentir la diligence au début de sa phase de Déplacement. Il a besoin d'un 5+ sur un dé pour ralentir la diligence, comme décrit ci-dessus, et tout attaquant supplémentaire en contact avec la diligence ajoute 1 au résultat du dé.

Pendez les Haut et Court (Hang 'em High)

L'ami d'une bande a été condamné à mort par pendaison, et un gang rival a volontiers accepté de s'assurer que la sentence soit exécutée. Cependant, les amis du condamné arrivent en ville pour tenter de le sauver in extremis.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 120x60 (4 pieds sur 2 pieds). Placez quelques bâtiments à une extrémité du terrain, pour former un carré de ville de 60x60. La potence doit se situer au centre exact de cette zone. L'autre carré de 60x60 représente les abords de la ville et on peut y placer quelques arbres et collines.

Positions de Départ

Si une des bandes et une seule est d'Hommes le Loi, alors ils sont automatiquement les défenseurs. Sinon, la bande qui a la Réputation la plus basse est défenseur. Les défenseurs se déploient à moins de 6 pouces du petit côté de table le plus proche de la potence. Les attaquants se déploient à 6 pouces du petit côté opposé. Il y a en plus 12 passants innocents dans ce scénario, représentés soit par des pions, soit par les figurines appropriées. Ils sont déployés en cercle, le plus régulièrement possible, à environ 6 pouces de la potence.

Initiative

Lancez un dé (ou coupez les cartes) pour décider qui a l'initiative au premier tour. En cas d'égalité, la bande qui a le plus faible niveau de Réputation joue la première.

Conditions de Victoire

Dans ce scénario, il faut compter le nombre de tours. L'attaquant gagne si, à la fin du tour 12, la figurine condamnée est libérée et vivante. Le défenseur gagne dès que le condamné a été tué par l'un des moyens autorisés.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Sauvetage : Un héros ou acolyte qui sauve le condamné (voir ci-dessous) gagne un point d'expérience.

Butin

La bande victorieuse gagne 2D6\$ supplémentaires.

Règles spéciales du scénario

Passants innocents : alors que les sauveteurs tentent de se frayer un passage, des civils paniqués peuvent se trouver piégés dans la fusillade. Les passants restent normalement immobiles, mais le jouer avec l'initiative peut en déplacer trois au début de sa phase de Mouvement à chaque tour. Les passants ne chargent jamais, et n'ont pas d'équipement. Cependant, ils se défendront s'ils sont attaqués au corps à corps, en utilisant le profil suivant :

T	C	F	R	A	B	Cr	Déplacement
---	---	---	---	---	---	----	-------------

-	2	2	3	1	1	3	6 pouces
---	---	---	---	---	---	---	----------

Les passants innocents obéissent aux règles normales pour plonger à couvert s'ils sont touchés, ou si quelqu'un est touché à moins de 3 pouces d'eux. Ils comptent comme figurine amie pour tous les combattants du jeu, ce qui signifie que personne ne peut tirer si un passant fait obstacle, sauf s'il a la règle spéciale «La vie a peu de valeur» (life is cheap)

Secourir le condamné : la pendaison commence au tour 10. Le pendu subit alors 1 blessure. Si cela ne le tue pas, c'est que son cou ne s'est pas brisé, et que la mort n'est pas instantanée. Dans ce cas, la bande attaquante a jusqu'à la fin du tour 12 pour le sauver avant qu'il n'étouffe à mort (il perd sa seconde blessure à la fin du tour 12).

Tirer sur la corde : un moyen de sauver le condamné est de tirer sur la corde. Un tel tir est incroyablement difficile, et pour réussir il faut obtenir un 6 pour toucher. De plus on ne peut le réussir qu'avec un fusil, une winchester, un revolver lourd ou un six-coups (défouraillage interdit). On peut utiliser les points de Réputation de la manière normale pour augmenter le jet de dé. Si le résultat du jet pour toucher est 1, alors le condamné a été touché. Utilisez le profil ci-dessous pour calculer les dégâts. Notez que cette règle spéciale annule celle sur l'enrayement de l'arme.

Couper la corde : en allant au contact du pendu, le combattant peut tenter de le libérer en coupant la corde. Le combattant doit posséder une lame quelconque (même si ce n'est qu'un petit couteau) et doit passer sa phase de combat entière au contact du condamné, sans aucun ennemi au contact ni de lui ni du condamné. Si ces conditions sont réunies, alors le condamné est libre.

Attraper le pendu : après le tour 10, couper la corde devient plus difficile, et il faut deux phases de combat consécutives au contact du condamné pour le libérer. Cependant, ces deux tours peuvent être réduits à un seul si deux figurines peuvent obéir aux conditions pour libérer le pendu, le premier attrapant l'homme à bras le corps pendant que le second coupe la corde. On peut toujours tirer sur la corde de la même manière que précédemment, mais il n'y a plus de risque de toucher le condamné, puisqu'il est tombé par la trappe.

Après qu'il ait été libéré par l'une des méthodes décrites ci-dessus, le condamné peut combattre comme un membre de la bande. S'il est tué, le défenseur gagne la partie. Le condamné est sans arme, et a le profil suivant :

T	C	F	R	A	B	Cr	Déplacement
---	---	---	---	---	---	----	-------------

-	2	2	3	1	2	3	6 pouces
---	---	---	---	---	---	---	----------

Si le condamné est secouru après le tour 10, alors son déplacement est réduit à 4 pouces, en raison des blessures qu'il a subies.

Pillage de Banque (Bank Robbery)

Ces temps désespérés encourageaient les mesures désespérées. Une bande a un besoin pressant d'argent, et a décidé d'opérer un « retrait » à la banque locale. On a engagé une autre bande pour empêcher le vol et arrêter les voleurs morts ou vifs.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 120x120 (4 pieds sur 4 pieds), avec des bâtiments formant un paysage urbain. Le bâtiment central doit être l'un des plus grands, et représente la banque. Si l'on peut jouer à l'intérieur du bâtiment, c'est encore mieux.

Positions de Départ

Si une seule de deux bandes est de Hors-la-Loi, alors ils doivent être les défenseurs. De même, si une seule des bandes est de Défenseurs de la Loi, alors ils sont automatiquement les attaquants. Sinon, la bande qui a la Réputation la plus basse est l'attaquant.

L'attaquant divise sa bande en deux moitiés, et en déploie une à 6 pouces d'un bord de table de son choix.

Le défenseur déploie toutes ses figurines à moins de 3 pouces de la banque, ou à l'intérieur, puis désigne le côté de table par lequel il devra s'échapper. Les combattants montés doivent être déployés à pied, les montures étant attachées à l'entrée de la banque. Trois membres de la bande reçoivent un sac d'argent chacun. Ces trois là doivent être déployés à l'intérieur de la banque.

L'attaquant déploie alors l'autre moitié de sa bande à moins de 6 pouces d'un autre bord de table.

Enfin, il faut douze pions ou figurines pour représenter les passants innocents. Les joueurs prennent chacun 6 passants, et, en commençant par le défenseur, ils placent un passant à tour de rôle à l'emplacement de leur choix.

Initiative

Le défenseur a l'initiative au tour 1.

Conditions de Victoire

Le défenseur doit faire sortir les sacs de butin par le côté de table qu'il a désigné. S'il fait sortir les 3 sacs, la partie s'arrête. La partie s'arrête également quand une bande a raté son test de Sauve qui Peut ou que tous ses combattants sont hors de combat. Les sacs de butin qui sont encore sur la table à la fin de la partie sont en possession de l'attaquant. A la fin de la partie, le camp qui possède le plus de sacs de butin gagne la partie.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Evasion : chaque figurine de la bande du défenseur qui s'échappe avec un sac de butin gagne un point d'expérience.

Butin

Chaque bande gagne 2D6\$ supplémentaires pour chaque sac en sa possession à la fin de la partie.

Règles spéciales du scénario

Passants innocents : alors que les voleurs tentent de se frayer un passage, des civils paniqués peuvent se trouver piégés dans la fusillade. Les passants restent normalement immobiles, mais le joueur qui a l'initiative peut en déplacer trois au début de sa phase de Mouvement à chaque tour. Les passants ne chargent jamais, et n'ont pas d'équipement. Cependant, ils se défendent s'ils sont attaqués au corps à corps, en utilisant le profil suivant :

T	C	F	R	A	B	Cr	Déplacement
-	2	2	3	1	1	3	6 pouces

Les passants innocents obéissent aux règles normales pour plonger à couvert.

Transporter le butin : les figurines qui transportent des sacs de butin se déplacent à la moitié de leur mouvement normal, et ne peuvent pas charger. Si elles sont mises hors de combat, le sac tombe sur place. Toute figurine qui entre en contact du sac pendant son mouvement peut le ramasser.

Vendetta

Après une longue situation de rivalité, deux bandes ennemies ont atteint le point critique et sont sur le point de mettre les choses au point une fois pour toutes. Un gang s'est retranché au centre de la ville pendant l'autre, qui a entendu parler de leur arrivée, se dirige vers eux pour une confrontation finale.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 90x90 (3 pieds sur 3 pieds), avec quelques rues grosso modo en diagonale rejoignant les coins, en utilisant les bâtiments, palissades, abattis, etc., que vous avez sous la main. Placez quelques palissades et peut-être un petit bâtiment de manière à former un petit enclos, en vous assurant qu'il y a une ou deux sorties claires.

Positions de Départ

Palcez un repère au centre exact de la table (qui doit être à l'intérieur de l'enclos). Les défenseurs commencent la partie à moins de 6 pouces de ce point. L'attaquant divise sa bande en deux moitiés, et déploie chacune dans un coin différent de son choix.

Initiative

L'attaquant a l'initiative au tour 1, les défenseurs consolidant leurs positions.

Conditions de Victoire

La partie s'arrête quand une bande a raté son test de Sauve qui Peut ou que tous ses combattants sont hors de combat. Le camp qui fuit ou a été balayé perd la partie.

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

La bande victorieuse gagne 2D6\$ supplémentaires.

Vol de Bétail (Open Range)

Dans l'Ouest, le vol de bétail était courant, et déclenchait souvent des disputes entre ranchers. Dans ce scénario, une bande est déterminée à voler quelques têtes de bétail du troupeau d'un baron du bétail local. L'autre bande a été engagée pour garder les précieuses bêtes.

Aire de Jeu

La partie se joue sur un terrain de 120x120 (4 pieds sur 4 pieds), sans plus de terrain qu'une ou deux collines et peut-être un arbre par-ci par-là. Une clôture en fil de fer barbelé partage la table en deux moitiés égales, d'un bord à l'autre. La clôture devrait être fabriquée en sections de 6 pouces environ, car on peut avoir à enlever certaines sections dans le scénario.

Positions de Départ

Si l'une des bandes (et pas l'autre) est de cowboys, alors elle est automatiquement défenseur. Sinon, la bande qui a la Réputation la plus importante est le défenseur.

L'attaquant commence la partie à moins de 3 pouces de l'un des bords de table parallèle à la ligne de barbelés. Les défenseurs ne commencent pas la partie sur la table, mais arrivent plus tard en utilisant les règles spéciales ci-dessous. Ils arriveront sur le bord de table opposé à celui des attaquants.

Enfin, disposez des pions ou des figurines représentant du bétail du côté du défenseur (de l'autre côté des barbelés par rapport aux attaquants), mais à moins de 12 pouces des barbelés. Il vous faut 12 pions ou figurines. Par équité, il est préférable que chaque joueur en ait à placer.

Initiative

L'attaquant a l'initiative au tour 1.

Conditions de Victoire

La partie dure 20 tours, sauf si une bande rate son test de Sauve qui Peut avant cette limite. Le camp qui a le plus de vaches en sa possession gagne (les défenseurs doivent garder les vaches sur la table pour pouvoir les revendiquer. Les attaquants doivent les emmener).

Expérience

Survie : chaque combattant qui survit à la partie gagne 1 point d'expérience – cela s'applique même si le Combattant a été mis hors de combat, à condition qu'il survive pour combattre à nouveau.

Commandement : le leader de la bande victorieuse gagne 1 point d'expérience.

Tableau de chasse : les combattants gagnent 1 point d'expérience pour chaque figurine ennemie qu'ils mettent personnellement hors de combat.

Butin

Chaque camp gagne D3 \$ pour chaque vache en sa possession..

Règles spéciales du scénario

Barbelé : la clôture de barbelés compte comme du terrain infranchissable, et a une valeur d'Obstacle de 3+. Le

seul moyen de la franchir est de la détruire. On peut attaquer la clôture en étant en contact avec elle et en la frappant avec une arme pendant la phase de combat. On ne peut faire qu'une attaque contre des barbelés, quel que soit le nombre d'attaques du combattant. Chaque section de 6 pouces de barbelés a une Résistance (G) de 4 et 2 Blessures (W). Lorsqu'une section est détruite, retirez la de la table.

Voler : Les vaches suivent les règles des montures non attachées (voir section correspondante). Cependant, dès qu'une figurine de l'attaquant se déplace à moins de 3 pouces d'une ou plusieurs vaches, il peut les conduire. Tant que la vache demeure à moins de 3 pouces, il peut contrôler ses mouvements pendant la phase de déplacement. Les attaquants doivent conduire les vaches hors de table par leur propre bord de table pour atteindre leur objectifs. Les combattants perdent le contrôle de leurs vaches s'ils sont engagés en combat, ratent un test pour plonger à couvert, ou sont mis hors de combat. Les vaches ont le profil suivant :

T	C	F	R	A	B	Cr	Déplacement
-	2	2	3	1	1	3	6 pouces

Les vaches ne peuvent pas charger, même lorsqu'elles sont conduites.

Déploiement : les défenseurs entrent sur le plateau de jeu durant la partie, au lieu d'être déployés au commencement. Au début de chaque phase de mouvement du défenseur, y compris le premier, lancez un dé pour chaque figurine du défenseur qui n'est pas encore en jeu. La figurine entre en jeu sur un résultat de 4 ou plus. En cas d'échec, elle devra essayer à nouveau au tour suivant.

Les figurines qui entrent en jeu de cette manière se déplacent en mesurant le mouvement depuis leur bord de table. Souvenez vous qu'elles ne peuvent pas charger immédiatement puisqu'elles ne se trouvaient pas sur la table au début de leur mouvement.

Panique : si une vache est touchée (que ce soit intentionnel ou non) mais pas tuée, elle ne fera pas de test de Cran comme les combattants mais paniquera. De même si une arme à feu sert à tirer, ou si un explosif détone, à moins de 3 pouces d'une vache, cela peut provoquer également sa panique. Quand cela arrive, la vache se déplace de 8 pouces (plus rapidement que son mouvement normal) dans la direction opposée au tir. De plus, toute vache qui se trouvait à moins de 6 pouces de la vache paniquée au début de son mouvement se joindra à elle, se déplaçant de 8 pouces directement vers elle, mais restant à au moins 1 pouce d'elle.

Tout élément de décor touché par une bête en panique est enlevé de la table. L'exception est les barbelés qui sont blessés exactement comme les combattants piétinés. Tout combattant ou section de clôture touché par une vache en panique encaisse une blessure de force (St) 2 pour chaque vache entraînée par la panique. Toutes les vaches paniquées deviennent une seule entité pour cette règle. Un troupeau de vache en panique est un spectacle effrayant !

Au début de chaque nouveau tour, avant de déterminer qui a l'initiative, effectuez un test de Cran (P) pour chaque vache paniquée. Une réussite signifie que la vache s'arrête et se met à nouveau à obéir aux règles normales. Elle ne suivra plus les autres vaches du groupe en panique, mais devra tester à nouveau si une nouvelle panique est déclenchée à moins de 6 pouces d'elle. Un échec signifie que la vache continue à être paniquée. Toutes les vaches encore paniquées continuent dans la même direction. A la fin, les bêtes vont se calmer, ou quitter la table. Une vache qui sort de la table en panique ne pourra pas compter comme en possession d'une bande et ne rapporte pas d'argent.

Le seul moyen d'arrêter une vache paniquée est de l'attrapper au lasso, en utilisant les règles normales. Tirer sur les vaches ne profite à personne dans ce scénario !

Les Campagnes

Pour commencer une campagne, il vous faut au moins deux joueurs, chacun d'eux ayant une bande choisie dans la section sur les Bandes. Il est préférable d'avoir plus de joueurs, car plus il y aura de bandes, plus longue sera la campagne, et plus les joueurs auront de temps pour réunir et peindre leurs figurines.

Jouer un scénario

Pour démarrer une campagne, deux joueurs choisissent (ou déterminent au hasard) un scénario à jouer. A la fin de la partie, les joueurs déterminent combien d'expérience leurs Combattants ont gagné, combien d'argent leurs bandes récupèrent, avec lequel ils peuvent acheter de l'équipement et recruter de nouveaux membres.

L'expérience est mesurée en points d'expérience, qui sont gagnés par les Héros et les Acolytes quand ils survivent aux parties, vainquent leurs adversaires et atteignent des objectifs spéciaux. Quand les Combattants ont gagné assez d'expérience, ils gagnent une évolution. Une évolution peut être l'amélioration d'une de leurs caractéristiques, ou une nouvelle compétence, ce qui améliorera leur efficacité dans les parties suivantes.

Les bandes reçoivent de l'argent en dollars (\$), qui représente le salaire versé aux défenseurs de la loi pour avoir rempli leur devoir, les gains illicites des hors-la-loi, ou la prime versée aux cowboys. On peut utiliser les dollars pour acheter de nouvelles armes ou pièces d'équipement, recruter de nouveaux Combattants, ou même adjoindre un mercenaire à la bande. C'est expliqué plus loin.

Niveau de réputation (Infamy Rating)

Chaque bande possède un niveau de réputation qui donne une mesure de sa notoriété, et donc son niveau de réussite. Le niveau est simplement le nombre de Combattants (y compris les mercenaires) de la bande multiplié par 5, plus le total de leurs points d'expérience.

Le niveau de réputation change à chaque partie, car les Combattants survivants gagnent des points d'expérience, certains sont tués, et d'autres rejoignent la bande. Le taux de réputation sert à déterminer qui est le vainqueur à la fin de la campagne, symbolisant leur gloire grandissante.

La séquence de fin de partie

Après chaque partie, il est important de noter les changements intervenus dans votre bande. Il est probable que vous aurez à lancer les dés de nombreuses fois pour déterminer l'augmentation de l'argent et les nouvelles compétences. Il est donc intéressant de le faire tant que les autres joueurs sont présents afin qu'ils puissent être témoins de vos progrès. La séquence de fin de partie suit l'ordre suivant :

1. Blessures graves

Déterminer la gravité des blessures reçues par chaque Combattant qui a perdu son dernier point de Blessure et a été retiré du jeu pendant la partie.

2. Expérience

Les Héros et les Acolytes gagnent des points d'expérience quand ils survivent aux combats et atteignent des objectifs. Référez-vous aux sections sur l'expérience et sur les scénarios pour avoir plus de détails.

3. Butin

Les bandes peuvent augmenter leur magot. Voir la section sur les revenus pour avoir plus de détails.

4. Dépenses

Vous pouvez recruter de nouveaux hommes pour la bande et acheter de l'équipement. Référez-vous à la section sur les Echanges pour avoir plus de détails.

5. Calculer le niveau de réputation

Calculez le nouveau niveau de réputation de votre bande. A présent, vous êtes prêt à jouer une nouvelle partie.

La visite à Boot Hill

Il arrive qu'un Héros ou un Acolyte ne s'en sorte pas avec une blessure grave mais soit carrément tué. Toutes ses armes et son équipement sont perdus – on ne peut pas les réallouer à d'autres Combattants. Si le leader de la bande est tué, alors le Héros qui a la valeur de Cran (P) la plus élevée prend la relève. Il gagne automatiquement la compétence « leader » et peut utiliser la liste d'équipement disponible pour le leader précédent. Si plus d'un Héros est éligible à ce poste, alors il faut choisir le Héros qui a le plus de points d'expérience. Dans le cas d'une égalité des points d'expérience, vous pouvez choisir lequel prend le contrôle de la bande. S'il ne reste plus de Héros, alors la bande est dissoute. On n'a pas le droit de recruter un nouveau leader pour une bande.

Visite au magasin

Comme on l'explique dans la section sur les Achats, les Combattants peuvent acheter de nouvelles pièces d'équipement et de nouvelles armes en dépensant l'argent du magot de la bande. Les membres de la bande peuvent également s'échanger de l'équipement entre deux parties. L'équipement ancien peut également être mis de côté (notez-le sur votre feuille de bande) pour un usage futur.

Les acolytes ne peuvent recevoir que des armes d'un type approprié pour eux, comme c'est indiqué dans la liste correspondant à la bande. Seuls les Héros peuvent utiliser les armes moins courantes disponibles dans la section sur les Achats. Notez tous les changements d'équipement des Combattants sur la feuille de bande.

Blessures graves

Pendant la partie, certains Combattants sont enlevés du jeu comme pertes. A ce moment, on ne se soucie pas encore de savoir si le Combattant est mort ou vivant, inconscient ou faisant le mort. En termes de jeu, il est incapable de continuer et doit être retiré du jeu.

Dans une campagne, il est important de déterminer le sort exact des Combattants mis hors de combat. Ils peuvent récupérer parfaitement, souffrir d'une blessure très grave, ou mourir purement et simplement. Les Héros sont traités d'une manière différente des Acolytes quand on détermine ce qui leur arrive, car l'impact sur la bande de la perte d'un Héros est plus important. Les règles pour déterminer le sort des Acolytes sont simples. Pour les Héros, par contre, vous devez lancer deux dés et vous référer au tableau des blessures graves des Héros pour voir ce qui leur arrive, car les résultats peuvent être nombreux et variés. Seuls les Héros qui ont été retirés du jeu doivent lancer le dé et se référer au tableau.

Acolytes blessés grièvement

Pour chaque Acolyte qui a été retiré du jeu comme perte pendant la partie, lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, il est mort et retiré de la feuille de bande avec toutes ses possessions. Ses blessures ont été fatales, ou il a simplement décidé d'abandonner cette vie aventureuse après l'avoir échappé belle. Sur un résultat de 3-6 il peut participer à la prochaine bataille de manière normale.

Héros blessés grièvement

Pour utiliser le tableau des blessures graves de héros, vous devez lancer deux dés. Le premier dé compte comme les dizaines, et le second comme les unités (un jet de 2 et de 4 donne 24 ; un jet de 5 et 1 donne 51, etc.). Ce type de lancer est appelé D66.

Tableau des Blessures Graves des Héros

(Lancez un D66)

11-15 Mort (Dead)

Le Combattant est mort et son corps est inhumé. Toutes les armes et l'équipement qu'il transportait sont perdus. Retirez-le de la feuille de bande.

16-21 Blessures Multiples (Multiple Injuries)

Le Combattant n'est pas mort, mais il souffre de nombreuses blessures. Lancez un D6 fois un D66 dans ce tableau. Relancez le dé si vous obtenez le résultat « Mort », « Capturé », « Guérison Complète », et « Blessures Multiples ».

22 Blessé à la Jambe (Leg Wound)

Le Combattant a la jambe cassée ou traversée par une balle. Il doit réduire son déplacement de 1 pouce à partir de maintenant.

23 Blessé au Bras (Arm Wound)

Relancez le dé. 1 = Blessure Grave au Bras. Il faut l'amputer. Le Combattant ne peut plus utiliser qu'une seule arme, à une main à partir de maintenant. 2-6 = Blessure légère. Le héros rate la prochaine partie.

24 Folie (Madness)

Le Combattant a les nerfs ravagés, et il doit réussir un test de cran au début de chaque tour pour agir normalement. S'il rate le test il reste stationnaire pendant le tour entier et ne peut pas accomplir d'action, sa valeur de Combat (F) compte pour 1 et il lance 1D6 en combat quel que soit le nombre d'attaques qu'il a dans son profil. S'il gagne un combat, il ne frappe pas. Le Combattant peut toujours utiliser les points de Réputation (FA) et de Chance (FT), mais il ne peut pas réaliser d'action héroïque.

25 Traumatisme nerveux (Nervous Condition)

L'expérience vécue par le Combattant l'a laissé froussard. Son Cran (P) est réduit de 1 point de manière permanente (sans descendre sous 1).

31 Eborgné (Blinded in One Eye)

Le Combattant survit, mais il perd la vision sur un oeil – déterminez lequel de manière aléatoire. Un personnage qui a perdu un oeil doit retirer 1 à tous ses jets de dés lorsqu'il tire ou lance un objet. Si plus tard le Combattant est à nouveau borgne de l'oeil qui lui reste, il devient aveugle et doit être retiré de la bande.

32 Vieille Blessure de Guerre (Old Battle Wound)

Le Combattant survit, mais sa blessure l'empêchera de prendre part au combat s'il tire 1 sur un D6 au début d'une partie. Lancez le dé au début de chaque partie à partir de maintenant.

33 Le Vendeur d'Huile de Serpent (Snake Oil Salesman)

Alors que le Combattant récupère, il se fait embobiner par un colporteur de passage, qui lui vend de son « Huile

de Serpent », élixir qui guérit tout. Lancez un dé et reportez vous au tableau d'Elixir

Tableau d'Elixir

Dé	Résultat
1-2	Avec la potion du colporteur, le Héros se sent encore plus mal ! Il doit récupérer de sa maladie et rate la prochaine partie.
3-5	Apparemment, il n'y a rien de plus dans cet élixir miracle que de l'eau colorée et une goutte de whisky. Il n'a aucun effet. Traitez le résultat comme une Récupération Complète.
6	La potion semble avoir un effet bénéfique sur la santé. Traitez le résultat comme une Récupération Complète. De plus, le Combattant ignorera la première blessure reçue dans la partie suivante.

34 Blessé à la Main (Hand Wound)

La main du Combattant est endommagée. Sa caractéristique de Combat (F) est réduite de 1 point de manière permanente (sans descendre en dessous d'un minimum de 1).

35 Blessure profonde (Deep Wound)

Le Combattant a subi une blessure très grave et doit rater les D3 prochaines parties, le temps de guérir. Il ne peut rien faire pendant sa convalescence. N'oubliez pas de modifier le niveau de réputation de la bande, car le Combattant ne compte pas comme faisant partie de la bande tant qu'il n'est pas de retour.

36 Dévalisé (Robbed)

Le Combattant réussit à s'échapper mais tout son équipement et ses armes sont perdus.

41-56 Guérison Complète (Full Recovery)

Le Combattant a été simplement assommé ou souffert d'une blessure légère dont il guérit complètement.

61 Haine implacable (Bitter Enmity)

Le Combattant guérit complètement physiquement mais reste marqué psychologiquement par son expérience. A partir de maintenant le Combattant hait la bande qui a causé ses blessures. S'il les rencontre à nouveau, il réussira automatiquement tous ses tests de cran (sauf les tests de Sauve-qui-peut) pendant toute la partie. S'il doit passer un test de Sauve-qui-peut, il peut relancer une fois le dé s'il s'agit d'un échec. Le résultat du dé relancé doit être accepté.

62 Capturé (Captured)

Le Combattant revient à lui pour se retrouver captif de l'autre bande. Le raptier peut demander une rançon pour le libérer, d'un montant de son choix, ou l'échanger contre un membre de sa propre bande qui serait prisonnier. Si le captif est un Hors-la-loi on peut l'échanger contre une prime de D6x5\$ pour sa capture.

Les captifs qui sont échangés contre un autre captif ou une rançon conservent leur équipement et leurs armes. S'ils sont livrés aux autorités, le raptier conserve leurs possessions, alors que le prisonnier infortuné doit être rayé de la feuille de sa bande.

63-64 Endurci (Hardened)

Le Combattant survit et devient insensible aux dangers de l'Ouest Sauvage. A partir de maintenant, il est sans peur et ne teste plus jamais son cran lorsqu'il est confronté à un ennemi avec une réputation effrayante.

65 Jugé (Put on Trial)

Le Combattant est capturé par les autorités pour avoir pris part à ce qu'elles appellent un « bain de sang inutile ». Lancez un D6 et référez-vous au tableau de Jugement

Tableau de Jugement

Dé	Résultat
1	Juge impitoyable – le Combattant est condamné à la mort par pendaison. Supprimez-le de la feuille de bande, ou alors jouez le scénario « Pendez-les Haut et Court » avec le Combattant prenant la place du condamné.
2-5	Amende – la bande doit payer une amende de D6\$ pour la libération de leur camarade. S'ils ne peuvent (ou ne veulent) pas, le Combattant doit rater les D3 prochaines parties pendant qu'il moisit en prison.
6	Acquitté – le Combattant est lavé de tout soupçon et libéré. Il rejoint sa bande.

66 Survit contre toute probabilité

Le Combattant survit et rejoint sa bande. Il gagne 1 point d'expérience.

Terminer une campagne

Vous êtes encouragé à créer vos propres conditions de victoire et systèmes d'évaluation pour vos campagnes, cependant il convient de mentionner que la méthode standard pour jouer une campagne est la suivante : chaque joueur crée une bande en suivant les règles standard, puis joue un nombre prévu à l'avance de parties (dans le but généralement de jouer au moins une fois contre chaque autre bande). Lorsque toutes les parties ont été jouées, les gagnants sont déterminés en comparant le niveau de réputation final des bandes.

L'Expérience

Les Combattants gagnent des points d'expérience en prenant part à des combats. Quand un Combattant a gagné suffisamment de points d'expérience, il gagne une évolution. Elle prend la forme d'une nouvelle compétence, ou de l'amélioration d'une Caractéristique. Les Acolytes peuvent survivre assez longtemps pour devenir des Héros à leur tour, et les Héros peuvent progresser et devenir de vraies Légendes de l'Ouest.

Gagner de l'expérience

Le nombre de points d'expérience que les Combattants gagnent dépend du scénario. Les différents scénarios ont chacun leurs objectifs et, par conséquent, les Combattants peuvent gagner des points d'expérience de différentes manières. Les points d'expérience ne sont distribués qu'après que la partie soit terminée, bien qu'il soit utile de noter au fur et à mesure d'une partie l'expérience acquise pendant le jeu.

La seule constante entre tous les scénarios est que les Combattants gagnent toujours 1 point d'expérience s'ils survivent à la partie. Ils gagnent ce point même s'ils sont grièvement blessés. Les manières spécifiques de gagner de l'expérience sont décrites dans chaque scénario.

Evolutions

La feuille de bande indique combien un Combattant doit accumuler d'expérience pour gagner une évolution. Lorsque le nombre cumulé de points d'expérience atteint une case pleine ou colorée, le Combattant gagne une évolution et doit lancer un dé sur le tableau d'évolution approprié (Héros ou Acolyte) pour déterminer quelle forme prend l'évolution. Il doit y avoir au moins un autre joueur de la campagne témoin du lancer de dé, et il est donc préférable de le déterminer juste après la partie.

Bandes surclassées

Quand une bande combat une bande ennemie qui a un niveau de réputation supérieur, elle sera désavantagée. Pour équilibrer la différence de chances, la bande peut recevoir un certain nombre de relances (rerolls). Consultez le tableau de relances pour voir de combien votre bande bénéficie de relances pendant la partie. Une relance peut être utilisée pour relancer le jet d'un dé lancé pour vos propres Combattants. On peut même relancer un dé aléatoire comme celui pour déterminer qui a l'Initiative. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas relancer une relance : le deuxième résultat ne peut pas être annulé, quel que soit le nombre de relances dont vous disposez.

Tableau de relance

Différence de réputation	Relances
0-50	aucune
51-75	1
76-100	2
101+	3

Jets d'évolution

Lancez les dés pour l'évolution juste après la partie de manière à ce que les deux joueurs soient témoin des

résultats. Lancez le nombre de dés indiqué sur la table appropriée et reportez-vous au résultat.

Tableau d'évolution des Héros

Dé	Résultat
2-4	Nouvelles compétences préférées Choisissez un des tableaux de compétences parmi ceux qui sont spécifiés comme les préférés de votre bande et lancez un dé pour obtenir une nouvelle compétence. Vous pouvez relancer le dé si vous avez déjà obtenu cette compétence.
5-6	Augmentation de caractéristique + 1 au Tir (S) (par exemple un Combattant avec une valeur de Tir (S) de 4+ a maintenant 3+)
7	Augmentation de caractéristique Choisissez soit +1 en Force (St), soit +1 en Combat (F)
8	Augmentation de caractéristique +1 en Résistance (G)
9	Augmentation de caractéristique Choisissez soit +1 Blessure ou +1 Attaque
10	Augmentation de caractéristique +1 en Cran (P)
11	Augmentation de caractéristique Relancez le dé : sur 1-3 vous gagnez +1 en Réputation (FA) ; sur 4-6 +1 en Chance (FT)
12	Nouvelle compétence Choisissez une des tables de compétences (n'importe laquelle) et lancez un dé pour obtenir une nouvelle compétence. Vous pouvez relancer le dé si vous avez déjà obtenu cette compétence.

Tableau d'évolution des Acolytes

Dé	Résultat
1	Progression +1 en Force (St) ou +1 en Résistance (G)
2	Progression +1 Attaque ou +1 Blessure
3-4	Progression Choisissez soit +1 au Tir (S) ou +1 au Combat (F)
5	Progression +1 en Cran (P)
6	Le p'tit s'est bien débrouillé L'acolyte devient un Héros. Mettez-le dans la section de Héros de la feuille de bande. Il obtient un

point de Réputation (FA), mais en dehors de cela il reste le même. A partir de maintenant, il utilise le tableau d'évolution des Héros. Un seul Acolyte par partie et par bande peut progresser de cette manière – pour les autres Acolytes vous devrez donc relancer le dé si vous obtenez un 6 dans ce tableau. Les Combattants qui ont leurs propres règles de combat les conservent lorsqu'ils deviennent des Héros.

Augmentations de caractéristiques

Les caractéristiques ne peuvent pas être augmentées au-delà des valeurs maximales (voir plus loin). Si une caractéristique est à son maximum, choisissez l'autre option quand un choix vous est proposé, sinon relancez le dé. Si la caractéristique obtenue après avoir relancé est aussi à son maximum, vous pouvez ajouter +1 à toute autre caractéristique de votre choix.

Acolytes et progressions

Les Acolytes ne sont pas naturellement aussi courageux et doués que les Héros, et aucune de leurs caractéristiques ne peut être augmentée plus d'une fois. La seule manière d'augmenter davantage les caractéristiques de vos Acolytes est d'obtenir un « Le p'tit s'est bien débrouillé » sur le tableau des progressions.

Nouvelles compétences

Il y a plusieurs types de compétences, et chacun a un tableau séparé pour déterminer laquelle échoit à un Héros qui évolue. Pour choisir une nouvelle compétence, choisissez d'abord dans quel tableau vous allez tirer le dé (en fonction de votre résultat dans le tableau d'évolution), puis lancez un D6. Un Combattant ne peut recevoir deux fois la même compétence, donc un dé sur une compétence déjà acquise doit être relancé.

Compétences maximales qu'un Combattant ne peut dépasser

T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
3+	9	6	6	3	3	7	6	3

Listes de Compétences

Compétences de Déplacement

1 Né sur une selle (Born in the Saddle)

Le Combattant est un cavalier expert et peut ajouter 1 à son résultat lorsqu'il tente un jet de dé de saut ou de cavalier désarçonné alors qu'il est à cheval. Par contre, cela ne s'applique pas aux jets de dés pour se mettre en selle.

2 Agile (Nimble)

Le Combattant peut relancer les dés de Saut, Escalade ou Mise en Selle ratés tant qu'il est à pied. Le résultat du nouveau dé doit être accepté.

3 Furtif (Stealthy)

Si le Combattant est pris pour cible par un tir alors qu'il est à pied et à moins de 1 pouce de n'importe quelle barrière qui fait obstacle entre lui et le tireur, ce dernier doit faire un test de Détection (voir Figurines au Sol dans la section sur le déplacement) afin d'être en mesure de le prendre pour cible.

4 Joe l'Eclair (Lightning Jack)

Quand il est à pied, le Combattant peut choisir de faire un déplacement de plus dans la phase de tir au lieu de tirer. Le Combattant ne doit pas être engagé en combat, et ne peut pas utiliser ce mouvement pour charger. Pour déterminer de quelle distance il peut se déplacer, lancez un D6 et déplacez-le de cette distance en pouces, en respectant toutes les règles normales de mouvement.

5 Esquive (Dodge)

Ce Combattant a des réflexes rapides qui lui permettent d'éviter le danger. A chaque fois qu'il est à pied et est blessé par un tir, lancez un dé. Sur un résultat de 6 il ignore la blessure.

6 Eclaireur (Scout)

Le Combattant est un adepte de la reconnaissance et ignore les pénalités de déplacement dans les zones de terrain difficile.

Compétences de Bagarre

1 Pugiliste (Pugilist)

Le Combattant est particulièrement expérimenté dans les bagarres et le combat à mains nues, et ne souffre pas du malus habituel lorsqu'il combat. Même désarmé, le Combattant est considéré comme s'il possédait une arme blanche.

2 Homme fort (Strongman)

Le Combattant est très musclé et large d'épaules. Il peut se servir d'une arme à deux mains sans souffrir des malus habituels.

3 Combattant Vicieux (Dirty Fighter)

Ce Combattant prend ses ennemis par surprise avec des coups bas et des attaques vicieuses. A chaque fois que le Combattant obtient 6 pour blesser un ennemi au corps à corps, il peut lancer une attaque supplémentaire en plus de celle qui a réussi. Cette attaque peut être dirigée contre n'importe quel ennemi engagé dans le combat.

4 Bretteur (Swordsman)

Le Combattant a reçu un entraînement au sabre de cavalerie ou à l'escrime, probablement en raison de temps passé à l'armée. Lorsqu'il utilise un sabre, au moment de déterminer qui gagne le combat, il peut relancer un dé avec un résultat de 1, Le résultat de deuxième lancé doit être accepté.

5 Furieux (Fury)

Le Combattant gagne une attaque supplémentaire lorsqu'il charge en combat. Ce bonus est perdu s'il est ensuite chargé par d'autres ennemis.

6 Coups puissants (Sidewinder)

Les coups portés par ce Combattant sont tellement puissants qu'ils peuvent traverser n'importe quelle défense. Il ne doit jamais lancer plus de 4+ pour blesser un adversaire, quelle que soit la Résistance (G) de ce dernier. On peut modifier ces jets de dés en utilisant des points de Réputation (FA), de la manière normale.

Compétences de Tir

1 Dégaineur rapide (fast draw)

Il est notoire que le Combattant dégage très rapidement. Il peut faire un « Dégainer le premier » (quickdraw) au début de chaque phase de tir sans pour autant diminuer sa Réputation (FA), et même s'il ne lui en reste plus aucun point, à condition qu'il utilise un six coups. Ce « Dégainer le premier » ne s'applique qu'au tireur – il ne peut pas utiliser cette compétence pour crier « Feu ! ».

2 Tireur adroit (Trick Shooter)

Le Combattant est un tireur exceptionnel, et il ignore les jets d'obstacles quand il utilise l'arme qu'il a choisie. Choisissez soit le six coups, soit le revolver lourd où soit le fusil (y compris les winchesters). Si on obtient une nouvelle fois cette compétence, on ne peut relancer le dé pour en choisir une autre que lorsque les 3 options ont été choisies.

3 Pistolier (Pistolier)

S'il est armé de deux six coups, le Combattant peut tirer deux fois dans la même phase de tir. Par contre, il ne peut pas défourailler dans le tour où il utilise cette compétence.

4 Trigger Happy (Gâchette facile)

Le tireur est nerveux de la gâchette et il est très difficile de le prendre par surprise. A chaque fois que le Combattant n'est pas engagé et qu'un ennemi tente de le charger, l'ennemi doit s'arrêter à un pouce de lui. La Gâchette Facile peut alors tirer immédiatement, en dehors de la séquence normale, sur la figurine qui le charge, à condition qu'elle utilise une arme de poing. Il ne peut tirer qu'une seule fois, et pas défourailler, tirer avec des armes de dispersion ou toute autre action spéciale, et l'arme ne doit être ni déchargée ni enrayée. Si le tir est raté, alors l'ennemi termine sa charge normalement. Si le tir est réussi mais ne réussit pas à blesser, alors l'ennemi doit faire un test de « Plonger à couvert » de la manière normale. Si la figurine qui charge a le droit de tirer pendant la charge, parce qu'elle utilise un tomahawk, par exemple, alors la figurine qui a l'Initiative tire la première. Si la figurine qui charge est encore vivante et n'a pas plongé à couvert, elle peut terminer sa charge comme elle en avait l'intention au départ.

5 Fusilier (Rifleman)

Lorsqu'il utilise fusil ou une winchester, le Combattant peut relancer les dés ratés. Le résultat une fois le dé relancé doit être accepté.

6 Oeil de Faucon (Deadeye Shot)

Le Combattant est terriblement précis, et ajoute 1 au jet de dés pour blesser lorsqu'il tire ou lance des armes de jet.

Compétences de Survie

1 Vrai sang froid (True Grit)

Le Combattant a des réserves cachées de courage et de ténacité, et peut relancer le premier dé de cran qu'il rate dans n'importe quelle partie.

2 Vétéran endurci (Seasoned Veteran)

Le Combattant est un adversaire circonspect, et capable de deviner facilement les intentions de ses ennemis. Si ce héros est à moins de 6 pouces d'un héros ennemi qui tente une action héroïque, il peut effectuer immédiatement une action du même type sans dépenser de point de Réputation (FA). S'il est déjà engagé en combat, il ne peut pas utiliser cette compétence pour faire un « Dégainer le Premier » ou un « Yi Ho ».

3 Commerçant (Trader)

Le Combattant est bon marchandeur et a plusieurs contacts dans des magasins. Il ajoute 2 à tous les jets de dés pour trouver de l'équipement rare (voir plus loin la section sur les échanges).

4 Sens de la Repartie (Repartee)

Le Combattant éblouit ses ennemis par son esprit, les empêchant ainsi de l'attaquer efficacement. Toutes les figurines engagées en combat avec ce Combattant doivent réussir un test de cran, sous peine d'être incapable de le frapper, bien qu'elles puissent quand même gagner le combat et le repousser normalement.

5 Joueur (Card Sharp)

Le Combattant est un joueur fantastique, et il peut gagner D6 \$ supplémentaires pour sa Bande, à condition qu'il ne recherche pas d'équipement rare, ni ne soit retiré du jeu pendant la partie.

6 Réputation Effrayante (Fearsome Reputation)

Le Combattant est célèbre et les autres répugnent à l'attaquer. Tous ceux qui veulent tirer ou charger un Combattant qui a cette compétence doivent d'abord passer un test de cran, comme indiqué dans la section sur le cran. Si le test est raté, le Combattant ne peut rien faire d'autre dans cette phase.

Revenus et Achats

Butin

Dans une campagne, les joueurs déterminent leurs revenus à la fin de chaque partie. On le fait immédiatement, de manière à ce que d'autres joueurs puissent être témoins des jets de dés. En général, plus une bande a d'expérience, plus elle gagne de revenus.

Lancez 1D6, plus 2D6 pour chaque Héros de la bande qui n'a pas été mis hors de combat pendant la partie (et même s'ils ont fui suite à un échec au test de Sauve qui Peut). Ces Héros gagnent de l'argent, reçoivent des primes, dévalisent les morts et essaient de gagner de l'argent partout où ils le peuvent. Le résultat des dés représente la somme, en dollars, que les bandes gagnent entre deux parties. Par exemple, une bande avec 3 Héros survivants lancera 7 dés. La somme des résultats des dés représente la somme que gagne la bande, en dollars (\$). Elle peut également recevoir du revenu supplémentaire si elle a atteint certains objectifs de scénarios dans le dernier scénario joué – ce qui donne généralement des dés de revenus supplémentaires à lancer.

Le magot

Les revenus sont enregistrés dans la section « Magot (stash) » de la feuille de bande du joueur. On peut le conserver de partie en partie, donc s'il y a une chose que vous recherchez en particulier, mais que vous n'êtes pas encore assez riche pour acheter, vous pourrez jouer quelques parties supplémentaires avant de pouvoir l'acquérir.

Dépenser ses revenus

Les revenus accumulés peuvent être dépensés pour 3 choses différentes : des nouveaux Combattants dans la bande, des nouvelles armes ou pièces d'équipement, des mercenaires.

Achats

Toutes les villes de l'Ouest étaient affairées et marchandes. Les villes champignons telles que Tombstone et Dodge étaient réputées pour la variété des biens et des services qu'elles offraient, rivalisant souvent avec les villes de l'est dans leur décadence. Les membres de la bande peuvent utiliser les établissements locaux de commerce pour acheter de l'équipement, améliorant ainsi grandement leurs chances de survie à la prochaine rencontre.

Nouvelles recrues

Plutôt que d'acheter de l'équipement, on peut embaucher de nouveaux Héros et Acolytes à partir de la liste de bande. Les Combattants ne peuvent être équipés que des armes listées avec la description de la bande – on ne peut pas leur acheter d'autre équipement tant qu'ils n'ont pas participé à au moins une partie.

La bande peut recruter tous les types de Combattants qui lui sont disponibles, mais on applique toutes les limitations sur le nombre de Héros ou d'Acolytes. Par exemple, aucune bande ne peut avoir plus d'un leader, et les défenseurs de la loi ne peuvent pas avoir plus de 5 lyncheurs.

Mercenaires (Hired Guns)

Les joueurs peuvent embaucher des archétypes de l'Ouest comme mercenaires dans leur bande. Voyez la section sur les Mercenaires.

Armes et Equipement

Référez-vous au tableau des Prix pour acheter de nouvelles armes ou pièces d'équipement pour les membres de votre bande. Le tableau contient tous les articles communs accessibles aux bandes débutantes, ainsi que des objets bien plus rares et recherchés. Les objets rares ne sont pas toujours disponibles, et leur prix varie. Vos Acolytes n'ont pas les compétences nécessaires pour utiliser de l'équipement qui n'est pas dans la description de leur bande. Cela ne vous empêche pas d'acheter ces objets en avance, et de les garder en réserve dans l'espoir que votre Acolyte devienne un jour un Héros.

Tous les recrutements et achats devraient idéalement se faire en présence d'un autre joueur de la campagne. Il n'est pas nécessaire de le faire juste après la partie, les joueurs pouvant avoir besoin de temps pour réfléchir à ce qu'ils veulent acquérir.

Acheter des objets

Il y a deux types d'objets dans le tableau des Prix : les objets communs et les objets rares. Les objets communs sont toujours disponibles, et on peut les acheter en n'importe quelle quantité à n'importe quel moment entre les parties, tant qu'il reste assez d'argent dans le Magot de la bande. Les objets rares sont plus difficiles à trouver. La rareté d'un objet est représentée par un nombre, par exemple « Rare 9 ».

A chaque fois qu'un Héros essaie d'acheter un objet rare, lancez 2D6 et comparez le résultat à sa rareté. Si le résultat des dés est supérieur ou égal à la rareté, alors l'objet est disponible. Par exemple, pour pouvoir acheter un objet « Rare 9 » il faut obtenir 9 ou plus sur deux dés. On ne peut acheter qu'un seul objet par jet de dés réussi, et on ne peut tenter qu'un seul jet de dés par héros entre chaque partie. Les Héros mis hors de combat lors de la dernière partie ne peuvent pas rechercher d'objets rares.

Vendre des objets

On peut vendre des armes et de l'équipement. La raison est que les bandes devenant plus fortes, elles peuvent avoir envie de vendre leur ancien équipement pour en acheter du meilleur. Cependant, le prix de l'occasion n'est pas très élevé, en raison de l'usure des objets. On peut vendre les objets à la moitié du prix indiqué dans le tableau des Prix. Ou alors votre bande peut stocker n'importe quelle quantité d'armes, ce qui vous permet d'équiper facilement de nouvelles recrues.

Tableau des Prix

Armes blanches		
Objet	Prix (\$)	Rareté
Arme blanche	2	Commun
Sabre de cavalerie	3	Rare 7
Arme à 2 mains	3	Commun
Armes à feu		
Objet	Prix (\$)	Rareté
6 coups	6	commun
Pistolet lourd	12	Rare 6
Fusil	16	commun
Winchester	18	Rare 7

Mousquet	6	commun
Fusil à bison	25	Rare 8
Derringer	5	Rare 7
Fusil de chasse	12	commun
Canon-scié	15	commun
Le Mat	18	Rare 11
Autres armes de tir		
Objet	Prix (\$)	Rareté
Arc indien	5	commun
Arme de jet	2	commun
Lasso	10	commun
Tomahawk	3	Rare 7
Explosifs		
Objet	Prix (\$)	Rareté
Dynamite	20/12**	Rare 9
Nitro	35/18**	Rare 11
Montures		
Objet	Prix (\$)	Rareté
Cheval	18	commun
Mule	12	commun
Divers		
Objet	Prix (\$)	Rareté
Plaque de chaudière	6	Rare 7
Vêtements voyants	24	Rare 7
Bon whisky	18/10**	Rare 6
Cartes marquées	16	Rare 9
Soirée en ville	20	commun
Lunette de fusil	15	Rare 9
Engin sur ressort	14	Rare 9
Visite chez le toubib	4D6*	commun

* Service à coût variable – lancez les dés et le résultat est son prix en dollars.

** Le prix initial de ces objets est élevé, mais dès qu'une source d'approvisionnement a été trouvée, il est plus facile de s'en procurer. La première fois qu'une bande en achète, elle paye la valeur la plus élevée. Les fois suivantes, elle paye la valeur la moins élevée.

Règles spéciales sur l'équipement

On a abordé dans une autre section des règles concernant l'armement, mais ici on trouve d'autres éléments d'équipement à acheter, qui ont chacun leurs propres règles.

Ecuries

Cheval

Les chevaux obéissent à toutes les règles données dans la section concernant les Combattants montés. Ils ont un déplacement de 10 pouces et le profil suivant :

S	F	St	G	A	W	P
0	0	3	4	0	1	3

Mule

Les mules obéissent à toutes les règles données dans la section concernant les Combattants montés. Ils ont un déplacement de 8 pouces et le profil suivant :

S	F	St	G	A	W	P
0	0	3	5	0	1	3

Règles spéciales : les mules ne peuvent pas sauter d'obstacle. Cependant elles ne divisent leur déplacement que par deux lorsqu'elles traversent du terrain difficile, au lieu de 4.

Divers

Plaque de chaudière (Boilerplate)

Certains pistoleros particulièrement malins (certains diraient sournois) prennent les plaques de devant de vieilles chaudières et les portent par dessous leur chemise. Cela leur procure une armure grossière mais efficace, qui protège les zones du corps qui sont le plus souvent prises pour cible par les tirs ennemis.

Porter une plaque de chaudière augmente la valeur de Résistance (G) de 1 point. Il est possible de dépasser ainsi le maximum possible de valeur de Résistance (G) de la figurine. Par contre, c'est si lourd que cela réduit le déplacement du Combattant de 1 pouce lorsqu'il est à pied. De plus, quand il est à pied, le Combattant doit lancer deux dés au lieu d'un, et garder le plus petit résultat, pour les tests de Saut, Escalade ou Mise en Selle.

Vêtements voyants (Fancy Duds)

Certains Combattants portent des vêtements spéciaux qui leur permettent de se distinguer de la masse. Leurs vêtements chics sont souvent brillants et colorés et d'un toucher luxueux, et ne peuvent être achetés que par le leader d'une bande.

Le leader peut lancer 3 dés lors de tous ses tests de cran (mais pas les tests de Bouteille), et conserver les deux meilleurs. Cependant, s'il est mis hors de combat lors d'une rencontre, lancez un dé. Sur un résultat de 1, les vêtements sont fichus et doivent être jetés.

Bon Whisky (Fine Whiskey)

Il y avait des tentations nombreuses et variées dans le far west, et il était difficile de résister au démon des liqueurs fortes. Le whisky fortifiait autant les voyous que les représentants de la loi, les encourageant à prendre

toujours plus de risques lorsqu'ils étaient sous l'influence du démon de la boisson.

Un héros peut choisir de boire le whisky au début de n'importe quelle partie. Sa valeur de Cran (P) est augmentée de D6 points (jusqu'à un maximum de 7) pour la durée de la partie. De plus, lorsqu'il est engagé dans un combat, la valeur de Résistance (G) du Héros compte comme valant un point de plus que ce qu'elle n'est réellement, ce qui représente la difficulté à mettre à terre un pugiliste en état d'ébriété. Cependant, sa valeur de Tir (S) est réduite d'un point (une valeur de 4+ devient 5+). Lorsqu'il est consommé, il faut retirer le whisky de la feuille de Bande.

Cartes marquées (Marked Cards)

En utilisant ce jeu de cartes truqué, le héros peut gagner D6 dollars de plus pour sa bande, à condition qu'il ne recherche pas d'équipement rare et ne soit pas mis hors de combat pendant la partie. C'est exactement équivalent à avoir le talent « adroit aux cartes »(card sharp). Si le héros qui a le jeu truqué est aussi « adroit aux cartes » il peut lancer deux dés au lieu d'un et choisir le résultat le plus élevé.

Soirée en ville (Night on the Town)

Toutes les bandes doivent décompresser de temps en temps et un bon leader sait que la meilleure chose qui soit pour améliorer le moral d'une bande est un nuit occasionnelle avec des tirs, des beuveries, des femmes et des jeux. La bande peut ignorer le premier jet de Sauve qui Peut raté de leur prochaine partie.

Lunette de fusil (Rifle Scope)

En ajoutant cet appareil à certaines armes longues, un tireur pouvait augmenter sa précision et la portée effective de son arme à condition de viser soigneusement. On peut ajuster une lunette à un fusil ou à une winchester et cela ajoute 6 pouces à sa portée. Cela ne marche pour une winchester que si le tireur reste stationnaire dans sa phase de mouvement.

Engin sur ressort (Spring-loaded Contraption)

Ces appareils étaient portés dans les manches des joueurs ou des pistoleros sans scrupule et ils portaient soit des cartes pour tricher au poker, soit un petit Derringer qu'on pouvait ainsi dégainer très rapidement ! Lorsque vous l'achetez, vous devez préciser s'il sera utilisé pour tricher ou bien pour tirer, mais un même Combattant est libre d'en acheter un de chaque sorte.

Lorsqu'on l'utilise pour jouer, alors le héros ajoute 1D6 \$ à ce qu'il gagne en étant « adroit aux cartes » ou en possédant des cartes marquées.

Lorsqu'on l'utilise pour tirer, alors le Héros peut dégainer le premier une fois par partie, sans devoir dépenser de point de Réputation (FA), à condition qu'il utilise un Derringer.

Visite chez le toubib (Visit to the Doc)

Parfois, un Combattant a des blessures tellement graves qu'il est obligé de surmonter sa peur et de visiter le médecin de la ville. Tout héros avec une blessure grave peut aller chez le toubib. Dépensez la somme variable due pour la consultation, puis lancez un dé sur le tableau qui suit pour déterminer le degré de réussite du traitement.

Tableau de traitement

Dé	Résultat
1	Loupé ! Le toubib est un vrai charlatan et la blessure s'est aggravée ! Lancez un nouveau dé dans le

tableau des blessures sérieuses, en ignorant les résultats Capturé, Ennemi Mortel ou Dévalisé.

2 Sans effet – Le toubib ne peut rien pour vous, mais vous pourrez en visiter un autre après la prochaine partie.

3-5 Amélioration – une des blessures graves du Héros est guérie. Rayez là de la feuille de Bande.

6 Miracle - Le docteur et un génie et a réussi à guérir toutes les blessures du Héros. Retirez les de la feuille de Bande. **Note** : les membres amputés ne peuvent jamais être guéris.

Mercenaires (Hired Guns)

Recruter des mercenaires

Un joueur peut recruter des Mercenaires soit lorsqu'il crée sa bande, soit au cours d'une campagne, entre deux parties.

Les mercenaires ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines que doit comporter une bande, et ne gagnent jamais de revenus à la manière des Héros. Un joueur ne peut pas acheter d'équipement supplémentaire pour ses mercenaires, ni ne peut vendre ou échanger celui qu'ils possèdent déjà. Les options possibles pour les mercenaires doivent être achetées au moment du recrutement initial – pas entre deux parties. Les mercenaires ne faisant pas réellement partie d'une bande, leur Cran (P) ne peut jamais être utilisé pour la bande. Les mercenaires étant rares, une bande ne peut jamais embaucher plus d'un mercenaire de chaque type.

Montant du recrutement et des honoraires

Pour recruter un mercenaire, une bande doit dépenser le prix du recrutement tout de suite. Pour la plupart, ce montant représente le prix qu'ils demandent pour leurs services, mais pour d'autres il s'agirait plutôt de dépenses (pour un US Marshal), de dons à l'Eglise ou à une autre bonne cause (pour un prêcheur), ou pour tout ce que le mercenaire désire. En plus, les mercenaires ne resteront avec la bande d'une partie à l'autre que si des honoraires sont payés à la fin de chaque partie à laquelle ils participent, y compris la première. Evidemment, si le mercenaire est tué, vous n'aurez pas à payer ses honoraires. Le montant du recrutement et des honoraires sont tous deux indiqués dans le profil des mercenaires, dans les pages suivantes.

Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer les mercenaires, ils quittent la bande. Tout point d'expérience acquis pendant le temps qu'ils ont passé avec la bande est perdu, même si vous embauchez un mercenaire du même type ultérieurement.

Blessures

S'ils sont mis hors de combat pendant une partie, les mercenaires sont traités comme s'ils étaient des Acolytes.

Mercenaires et Expérience

Les mercenaires gagnent des points d'expérience de la même manière que les Acolytes : il faut donc les consigner dans la section de la feuille de bande consacrée aux Acolytes. Référez-vous aux scénarios de la manière habituelle pour connaître le nombre de points d'expérience gagnés à la fin de chaque partie à laquelle ils participent.

Lorsqu'un mercenaire gagne assez de points d'expérience pour une évolution, utilisez les tableaux d'évolution des Héros plutôt que ceux des Acolytes. Notez que certains Acolytes ont des restrictions sur les compétences qu'ils peuvent acquérir de cette manière.

Marshal des Etats Unis (United States Marshal)

Recrutement : 32\$ Honoraires : 11\$

Alors que toutes les villes étaient responsables de la nomination de leurs propres représentants de la loi, certains

officiers avaient le droit d'accomplir des arrestations sur la base d'un territoire ou d'un état. Ces hommes étaient les US Marshals, nommés par le président lui-même pour traquer les pires bandits et tueurs de l'Ouest devant la justice.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	4	4	4	2	2	6	3	1

Equipement

Révolver lourd

Options

Cheval (+10\$)

Winchester (+14\$)

Réputation

Le marshal ajoute 20 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Représentant de la Loi (Peace Officer) : Seuls les Défenseurs de la Loi (Lawmen) peuvent recruter le Marshal.

Jurisdiction : si, à la fin d'une partie à laquelle participe le Marshal, une figurine ennemie est faite prisonnière (voir le tableau des blessures graves) alors le marshal récupère TOUJOURS la récompense. La bande n'a pas la possibilité d'échanger le prisonnier contre de l'argent.

Prédicateur (Preacher)

Recrutement : 20\$ Honoraires : 7\$

Bien que la plupart des hommes saints de l'Ouest aient été des serviteurs de Dieu avides de paix, il y avait ceux dont la conception passionnée du Message de Dieu était parfaitement adaptée à la vie sur la frontière. En allant là où d'autres n'ont pas le courage de s'aventurer, le Prédicateur est bien décidé à apporter la Loi de Dieu dans les terres mauvaises.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
6+	2	2	3	1	1	5	0	3

Equipement

Sainte bible (voir ci-dessous)

Options

Fusil à canon scié (+10\$)

Mule (+8\$)

Réputation

Le prédicateur ajoute 11 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Sainte Bible : A n'importe quel moment de la phase de mouvement, le prédicateur peut décider de lire les saintes écritures à voix haute, inspirant la terreur aux incroyants qui osent se tenir devant lui. Le prédicateur choisit pour cible n'importe quelle figurine ennemie à moins de 8 pouces de lui. Lancez un dé et, sur un résultat de 4 ou plus, la victime perd un point de Cran (P). Ce malus s'applique pour le restant de la partie. Le prédicateur peut prendre pour cible la même figurine plusieurs fois dans la même partie, réduisant sa valeur de Cran (P) à chaque fois.

Compétences : le prédicateur ne peut pas choisir de Compétence de Tir, ni devenir un joueur (cardsharp)

Tueur à gages (Gunslinger)

Recrutement : 30\$ Honoraires : 10\$

Il y en avait dans l'ouest sauvage pour qui le goût du labeur et l'esprit pionnier restaient lettre morte. Des hommes pour qui tuer était un mode de vie et pour qui la seule chose qui comptait vraiment était de dégainer plus vite que leur adversaire. Qu'ils tuassent pour l'argent la célébrité ou le plaisir, les Tueurs étaient un spectacle courant dans les villes de la frontière.

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

Equipement

2 six coups

Options

Révolver lourd (+10\$)

Réputation

Le tueur à gages ajoute 15 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Dégaineur rapide (fast draw) : identique à la compétence du même nom. Elle ne peut pas être choisie une seconde fois si le Tueur à Gages gagne une évolution.

La vie a peu de valeur (life is cheap) : les Tueurs à Gages sont des hommes sans pitié ni merci, pour qui un gain pécunier est plus important qu'une vie humaine. Ils peuvent tirer sur une cible même s'il y a des figurines amies qui font obstacle. Ils peuvent également tirer dans les combats sans discrimination, comme indiqué dans la section sur le tir.

Boxeur (Prize Fighter)

Recrutement : 18\$ Honoraires : 6\$

Forme de divertissement populaire dans les camps de mineurs et les villes de la frontière, la boxe à mains nues était un art sanglant et dangereux. Ceux qui réussissaient étaient des hommes craints, qui combinaient souvent une endurance à toute épreuve avec une grande force physique.

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

Equipement

Aucun

Réputation

Le boxeur ajoute 12 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Combats : Entre deux parties, tant que la bande peut continuer à se payer les services du boxeur, vous pouvez décider de parier de l'argent sur lui lors de l'un de ses combats. Enlevez une somme de votre feuille et bande et lancez un dé. Consultez la table suivante.

Dé	Résultat
1	Votre combattant perd et l'argent parié est perdu.
2-3	Les deux hommes se mettent mutuellement KO et le match est une égalité sanglante. Vous récupérez l'argent parié.
4-5	Votre combattant gagne, mais de justesse ! Vous récupérez votre argent avec D6\$ en plus.
6	Votre combattant triomphe et vous doublez vos gains !

Pugiliste : identique à la compétence du même nom. Elle ne peut pas être choisie une seconde fois si le Boxeur gagne une évolution.

Compétences : le boxeur peut choisir ses évolutions dans les compétences de Bagarre et de Déplacement.

Trappeur Libre (Free Trapper)

Recrutement : 16\$ Honoraires : 6\$

Aux premiers jours de l'Ouest, c'était les hommes des montagnes comme Jim Bridger qui exploraient le pays et combattaient bec et ongles pour un territoire qui s'étendait rapidement. Ces hommes sont maintenant une espèce en voie de disparition, et vivent une vie simple mais recluse dans les forêts reculées de la frontière.

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

Equipement

Mousquet, couteau (arme blanche).

Options

Peut remplacer son mousquet par un fusil à bison pour 20\$, arme à deux mains (3\$).

Réputation

Le trappeur ajoute 10 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Homme des Bois (woodsmen) : Les trappeurs ne subissent pas de pénalité au mouvement lorsqu'ils se déplacent dans des les forêts et la végétation dense des sous-bois..

Compétences : le trappeur peut choisir ses évolutions dans les compétences de Bagarre et de Déplacement.

Prospecteur

Recrutement : 18\$ Honoraires : 6\$

A l'époque de la ruée vers l'or, de nombreux opportunistes se sont fait orpailleurs et mineurs, à la recherche de métaux précieux. Tout abandonner derrière soi dans l'espoir de devenir riche était un pari risqué, mais les rares qui réussirent purent faire fortune.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	4	0	1

Equipement

Pioche (arme à deux mains), dynamite (un par partie)

Options

Fusil de chasse (+10\$), mule (+8\$)

Réputation

Le Prospecteur ajoute 9 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Chercheur d'Or (golddigger) : Le prospecteur ajoute un dé supplémentaire de revenu à la fin de chaque partie, bien qu'il ne compte pas comme héros pour les autres règles, comme les achats.

Compétences : les prospecteurs ne peuvent pas choisir de compétence de Tir lorsqu'ils gagnent une évolution.

Demi-Mondaine (soiled dove)

Recrutement : 18\$ Honoraires : 10\$

En dépit de pétitions constantes de l'église et des mouvements des femmes, la prostitution était florissante dans l'Ouest. De nombreuses « madames » opportunistes installaient leurs maisons de mauvaise réputation dans les villes champignons de la frontière, et les demi-mondaines étaient au travail à n'importe quele moment du jour ou de la nuit, pour aider les hommes de la ville à alléger leur bourse.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	2	2	3	1	1	4	0	1

Equipement

Derringer

Réputation

La Demi-Mondaine ajoute 6 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'elle reste avec elle.

Règles spéciales

Distraction : Aucune figurine ennemie ne peut charger, tirer sur ou molester par tout autre moyen la demi-mondaine (même indirectement, avec un gabarit de canon scié), tant qu'elle n'a pas attaqué elle-même – ça ne se fait tout simplement pas d'attaquer une femme, même une de mauvaise réputation ! L'utilité principale d'une Demi-Mondaine dans la partie est de distraire et de gêner l'ennemi du mieux qu'elle peut, en utilisant tous les trucs de sa profession. Si un héros ennemi est à moins de 3 pouces d'une Demi-Mondaine, alors il lui faut dépenser 2 points de Réputation au lieu d'un pour modifier les jets de dés ou pour déclarer une action héroïque. De plus, si elle fait obstacle au Tir d'un combattant ennemi, alors celui-ci ne peut tirer, de peur de la mettre en danger (cela ne fonctionne que tant que la Demi-Mondaine n'attaque pas, ce qui révèle ses vraies intentions). Tant qu'elle n'a attaqué personne, la Demi-Mondaine n'a pas de zone de contrôle : une figurine peut donc entrer en contact avec elle et tirer exactement comme si elle était un élément de décor ou une figurine amie. Si les deux bandes ont des Demi-Mondaines, alors les deux « dames » peuvent s'attaquer librement l'une l'autre – elles savent reconnaître leurs intentions !

Compétences : les Demi-Mondaines peuvent choisir ses évolutions dans les compétences de Déplacement et Survie.

Travailleur du Rail Chinois (Chinese Rail Worker)

Recrutement : 16\$ Honoraires : 6\$

Les immigrants Chinois étaient l'un des groupes les moins respectés de l'Ouest. Recrutés par les compagnies de chemins de fer comme une main d'oeuvre bon marché et sacrificable, ils souffraient non seulement de leurs employeurs mais aussi de coalitions racistes anti-chinois qui accomplissaient des actes haineux pour chasser les immigrants de leur ville.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	6	3	4	2	1	4	0	2

Equipement

Couteau (arme blanche), 2 armes de jet.

Réputation

Le Prospecteur ajoute 11 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Païen (heathen) : Le Travailleur Chinois n'est pas affecté par les prêches du Prédicateur.

Remèdes anciens (ancient remedies) : Utilisant des remèdes anciens basés sur les plantes ou la méditation, les Travailleurs Chinois font preuve d'une vigueur inconnue de l'habitant de l'Ouest moyen. Une fois par partie, le Travailleur Chinois peut utiliser ses pouvoirs pour récupérer tous ses points de Chance (FT). Pour réussir cela, le Travailleur doit rester immobile dans sa phase de Déplacement, et ne doit pas être engagé. S'il est chargé alors qu'il essaie de récupérer sa Chance, alors la tentative échoue et il devra recommencer plus tard. S'il réussit alors il récupère toute sa Chance à la fin de sa phase de Mouvement.

Agent Pinkerton (Pinkerton Man)

Recrutement : 30\$ Honoraires : 10\$

Formée par l'abolitioniste Allan Pinkerton en 1850, l'agence de détectives Pinkerton était une armée de limiers, prêts à combattre le crime dans n'importe quel état ou territoire. Avec leurs méthodes peu orthodoxes, les hommes de Pinkerton étaient une forme primitive de service secret fédéral, redouté et détesté des hors-la-loi.

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

Équipement

Six-coups, winchester.

Réputation

L'Agent Pinkerton ajoute 16 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Représentant de la Loi (Peace Officer) : Seuls les Défenseurs de la Loi (Lawmen) peuvent recruter ce mercenaire.

Juridiction : si, à la fin d'une partie à laquelle participe l'Agent, une figurine ennemie est faite prisonnière (voir le tableau des blessures graves) alors l'Agent récupère TOUJOURS la récompense. La bande n'a pas la possibilité d'échanger le prisonnier contre de l'argent.

Réputation effrayante (Fearsome Reputation) : fonctionne comme la compétence du même nom. Cependant, seuls les Hors-La-Loi craignent l'Agent Pinkerton, à moins qu'il ne gagne la compétence comme une évolution.

La vie a peu de valeur (life is cheap) : les Agents Pinkerton ont leur propre conception de la justice et ne reculent devant rien pour avoir leur homme. Ils peuvent tirer sur une cible même s'il y a des figurines amies qui font obstacle. Ils peuvent également tirer sans discrimination dans les combats, comme indiqué dans la section sur le tir.

Eclaireur Indien (Indian Scout)

Recrutement : 28\$ Honoraires : 9\$

Après la guerre civile, de nombreux Indiens furent obligés de vivre une existence chiche dans des réserves. Ceux qui avaient été loyaux à l'armée US se retrouvèrent souvent rejetés par les leurs et offrirent leurs services aux hommes blancs, sachant bien qu'ils ne seraient jamais acceptés ni par les uns ni par les autres.

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

Équipement

Arc ou fusil (l'un ou l'autre), Tomahawk, couteau.

Réputation

L'Eclaireur ajoute 10 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Païen (heathen) : Le Travailleur Chinois n'est pas affecté par les prêches du Prédicateur.

Furtif (stealthy) : identique à la compétence du même nom. Elle ne peut pas être choisie une seconde fois si l'Eclaireur gagne une évolution.

Compétences : les Eclaireurs doivent choisir des Compétences de Déplacement ou de Bagarre lorsqu'ils gagnent une évolution.

Bandido Mexicain

Recrutement : 32\$ Honoraires : 11\$

Les hors-la-loi qui rôdaient sur la frontière entre le Mexique et le Texas étaient renommés pour leur caractère vicieux et leur enthousiasme joyeux pour les mauvaises actions. Quand un bandido est en ville, la Loi est sur ses gardes, car elle est confrontée à une espèce différente de tueur fou.

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

Equipement

2 six-coups.

Options

Cheval (+10\$)

Réputation

Le Bandido ajoute 15 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Enguirlandé de revolvers (festooned with psitols) : Le bandido a des revolvers à chaque ceinture, et n'est jamais à court d'une arme fraîche. Il ignore toutes les règles d'enrayement et de rechargement, même lorsqu'il défouraille, car il empoigne tout simplement une nouvelle arme, prête à être utilisée au tour suivant.

Pistolier : fonctionne comme la compétence du même nom. Le bandido ne peut pas gagner à nouveau la compétence comme une évolution.

La vie a peu de valeur (life is cheap) : les Bandidos sont des desperados mercenaires. Ils peuvent tirer sur une cible même s'il y a des figurines amies qui font obstacle. Ils peuvent également tirer dans les combats sans discrimination, comme indiqué dans la section sur le tir.

Reporter

Recrutement : 38\$ Honoraires : 14\$

Les reporters, souvent appelés « fouille-merde » (ou pire) étaient envoyés dans les villes les plus dangereuses de l'Ouest afin de rapporter des contes de bravoure et de boucheries qui faisaient les délices de leurs lecteurs. Souvent libéraux sur la vérité, de nombreux personnages avaient appris à exploiter la presse pour accroître leur propre notoriété.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
---	---	----	---	---	---	---	----	----

6+ 2 3 3 1 1 3 0 2

Equipement

Crayon et calepin (pas d'effet dans le jeu).

Réputation

Le Reporter ajoute 8 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Je vous rendrai célèbre (I'll make you famous) : Tout héros ami avec 0 points de Réputation au début du tour ajoute automatiquement un point de Réputation à son total s'il débute le tour à moins de 3 pouces du Reporter. Cela ne comprend pas le Reporter lui-même, qui ne peut jamais avoir de point de Réputation à lui.

Compétences : les reporters doivent choisir dans les compétences de Survie et de Déplacement lorsqu'ils gagnent une évolution.

Cuistot (Cookie)

Recrutement : 12\$ Honoraires : 5\$

Tout camp de mineurs, train de chariots ou bande de conducteurs de troupeaux digne de ce nom avait un cuisinier – quelqu'un qui préparait les rations pour les voyages à venir ou improvisait un ragoût en plein milieu de la prairie. Préparant toujours assez de nourriture pour une armée, il ont l'air d'attirer les étrangers affamés au camp comme les mouches sont attirées par un tas de fumier.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Equipement

Marmite (arme blanche).

Options

Fusil de chasse (+10\$)

Réputation

Le Cuistot ajoute 6 points à la Réputation (Infamy) de la bande tant qu'il reste avec elle.

Règles spéciales

Cuisinier (cook) : une bande qui a un cuisinier peut augmenter sa taille maximale de une figurine. Notez que certains types de héros et d'acolytes sont toujours en nombre limité comme indiqué dans la section sur les bandes. Par exemple vous ne pouvez toujours pas avoir plus de 2 adjoints dans une bande de défenseurs de la loi (Lawmen)..

Compétences : les Cuistots doivent choisir des compétences de Déplacement ou de Bagarre lorsqu'ils gagnent une évolution.

Note du Traducteur

Cette traduction incorpore les erratas publiés dans le supplément «Frontier : Blood on the Plains »

Historique des révisions de la traduction :

- V1 : les règles de base et les bandes
- V2 : ajout des règles de campagne
- V3 : lecture et correction par un ami
- V4 : on rappelle entre parenthèses l'initiale des caractéristiques, pour que l'utilisation des feuilles de référence en anglais soit plus facile (exemple : Résistance (G))
- V5 : ajout de la description des scénarios et des mercenaires

Il est bien sûr obligatoire de posséder l'original des règles publié par Warhammer Historical !!