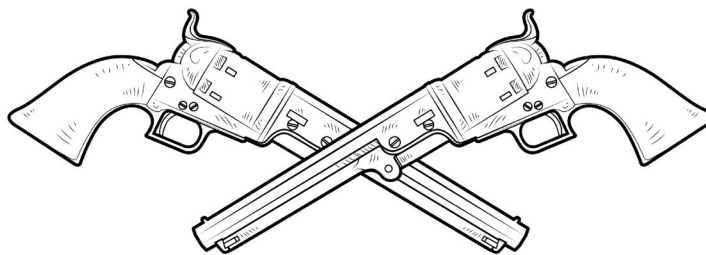


BW



MANUEL DE TERRAIN

STANDARD

CONTIENT NOTAMMENT LES CHAPITRES DÉDIÉS
À LA PRÉSENTATION, AUX MÉCANISMES ET À L'ÉCONOMIE
DU JEU ; UNE LISTE DES SYMBOLES FIGURE AU DOS.

MTS N° 1
MARS, A.H. 276

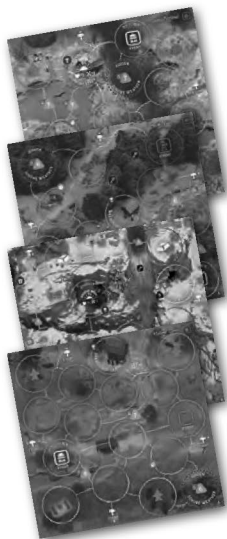


1E

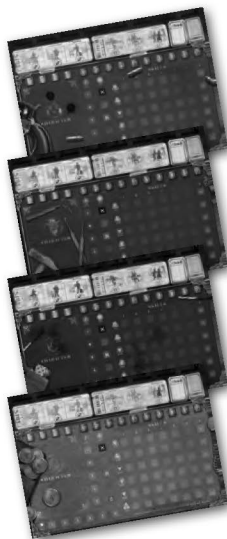
SOMMAIRE

CHOIX DES PERSONNAGES	2	Construction de cabanes	11
Mise en place des plateaux de joueur pour tous les modes de jeu	2	COMBAT	12
Mise en place de la table pour le mode « Bienvenue » ..	3	Portée et ligne de mire	12
Cartes de mode de jeu	4	Abri et parcelles cachées	12
La notoriété - La voie vers la victoire	4	Descriptif d'une carte de combat	13
INFORMATIONS SUR LES TOURS ET ACTIONS ..	5	Affrontements : règles du combat	14
Ordre des tours	5	Fin d'un combat	14
Phase Jour	5	Embuscade	14
Phase Nuit	5	Actions spéciales	14
DÉPLACEMENTS	6	Renouvellement	15
Pistes cachées	6	PERTE TOTALE DE VIGUEUR	15
Voyager d'une tuile à l'autre	6	Perte (JcE)	15
ENTREPRISES ET RESSOURCES	7	Pillage (JcJ)	15
Inventaire et stockage des ressources	7	PNJ ENNEMIS ET AFFRONTEMENTS JcE	16
Progresser dans les entreprises	7	Combat contre des PNJ ennemis (affrontements JcE) ..	16
Dangers de la région frontière	8	Attaques ennemies	17
APTITUDES ET STATS	8	Furtivité	17
Tests d'aptitude	9	INCENDIE VOLONTAIRE	17
Pénalités	9	Éteindre et contourner les feux	17
Actions contre tests d'aptitude	10	Déclencher des feux	18
Volonté	10	Propagation des feux	18
OBJETS ET BOUTIQUES	10	EFFRACTION DANS LES CABANES	19
Utilisation et épuisement des objets et des cartes de combat	10	MANCHE DÉCISIVE - BAGARRE DE SALOON ..	19
Achat, vente et interactions avec les boutiques	10	RÉFÉRENCE D'ÉVÉNEMENTS	20
		ICONOGRAPHIE	22

ÉLÉMENTS



4 tuiles terrain (recto verso)



4 plateaux de joueur

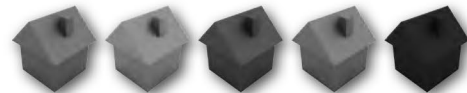


5 figurines (échelle 32 mm)

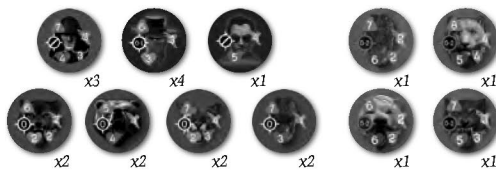


52 cubes d'aptitude

6 dés



14 pions cabane (12 x ROVB, 2 x noirs)



16 jetons PNJ

4 bêtes légendaires



12 cartes liste de tâches variées (G/D)



4 cartes personnage



7 cartes monture



16 cartes entreprise (4 de chaque type)



1 tuile ville (recto verso)



1 hutte de chasse



(Standard x111) (Tireur x9) (Aconyte x9) (Prédateur x9) (Bête légendaire x9)

147 cartes combat



9 cartes mission



36 jetons mission de personnage



12 cartes cabane (3 pour chaque personnage)



2 cartes cabane abandonnée



1 tuile personne recherchée



4 tuiles amélioration de hutte



80 jetons ressources



12 tuiles porte de cabane (3 pour chaque personnage)



1 carte liste de tâches initiales



4 tuiles petite boutique



8 jetons cercueil



4 jetons cadavre



6 gemmes bleues



50 jetons pièces



4 billets de banque



54 cartes événement



1 jeton premier joueur



3 jetons distinction



17 jetons connaissance



5 jetons coffre



7 jetons selle



15 jetons objet



5 cartes mode de jeu



4 inventaire



2 tuiles grande boutique



12 jetons acolyte



16 jetons cran (Grit)



15 jetons blessure/feu



40 jetons coche



5 jetons trahison



4 jetons calendrier

La FAQ, le glossaire et l'index figurent dans le manuel technique avancé.
 ~ Rôles facultatifs – peuvent être attribués à n'importe quel joueur ~
 Le banquier gère tous les éléments \$.
 Le juge gère tous les éléments 🗸.



4 cartes de référence



2 livrets de règles (standard et avancé)

CHOIX DES PERSONNAGES

Vous pouvez mélanger les plateaux de joueur face cachée et les distribuer à chaque joueur ou décider entre vous à qui correspondent le mieux les différentes personnalités ci-dessous...

Vous avez un talent inné pour diriger, pour vous, chaque obstacle est une opportunité, votre monologue intérieur permanent est aussi utile qu'handicapant... prenez la carte de personnage **Levi Mercer** et le plateau de joueur **Pistolero**.



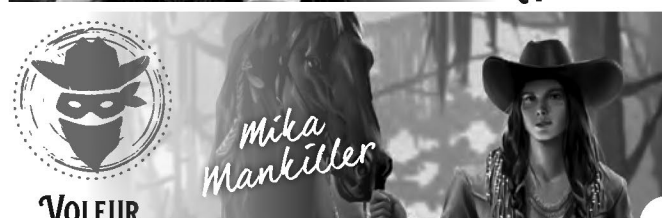
Du genre à foncer tête baissée, adorant les interactions sociales et d'un tempérament émotif, capable de prendre le contrôle d'une salle par la seule rhétorique... prenez la carte de personnage **Hannah Wilde** et le plateau de joueur **Pyromane**.



Personnalité introvertie qui excelle dans l'art d'élaborer des plans et des stratégies afin de parer à toute éventualité, pour qui la logique l'emporte toujours sur l'émotion... prenez la carte de personnage **Jericho Jones** et le plateau de joueur **Marchand**.



Personne adorant la schématisation, très douée pour remarquer les différences et cerner les gens, du genre discret et observateur... prenez la carte de personnage **Mika Mankiller** et le plateau de joueur **Voleur**.



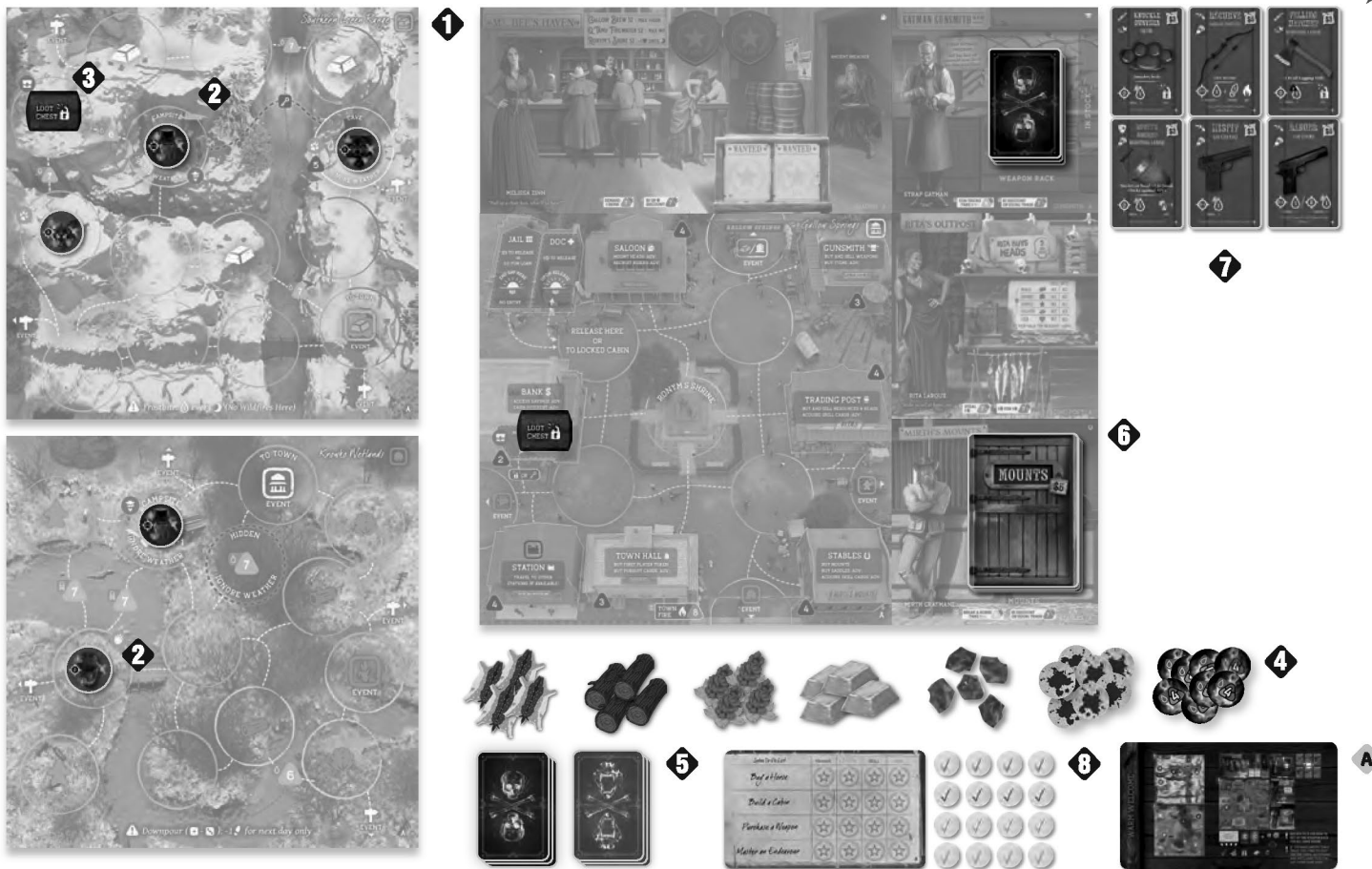
MISE EN PLACE DES PLATEAUX DE JOUEUR POUR TOUS LES MODES DE JEU

Une fois le personnage choisi, prenez **A** la figurine et le socle de la couleur correspondante, **B** la carte de personnage, 9 cartes combat et 1 inventaire, **C** 10 jetons coche, **D** 1 dé de la couleur du personnage, **E** 3 pions cabane, **F** 3 cartes cabane et 3 tuiles porte de cabane, **G** 1 carte de chaque type d'entreprise, face illustrée cachée, **H** 4 jetons cran (ou Grit) (libre à chacun d'opter pour le côté tabac ou café), **J** 11 cubes d'aptitude de la couleur du personnage **K** 2 cubes noirs de limitation. Le plateau de joueur est ensuite installé comme indiqué ci-contre, le verso de la carte de personnage servant de référence pour le placement des cubes d'aptitude.



Remarque : Levi possède 3 jetons boîte de munitions et Hanna, 3 jetons briquet, qui doivent être fabriqués dans leur cabane.





MISE EN PLACE DE LA TABLE POUR LE MODE « BIENVENUE »

Pour le mode de présentation, appelé « Bienvenue », **A** suivez les étapes de mise en place ci-dessous. Reportez-vous au schéma figurant au verso de la carte de ce mode de jeu pour visualiser la mise en place. C'est au juge de gérer la mise en place.

- 1** Placez sur la table les tuiles de terrain Montagnes et Zone humide comme indiqué ci-dessus. À leur droite, disposez comme indiqué les tuiles suivantes : tuile Ville, tuile saloon, tuile armurerie, tuile comptoir et tuile écurie. Vérifiez que toutes les tuiles de terrain et de boutiques sont disposées face A visible.
- 2** Mélangez séparément les jetons PNJ bandit, puma, loup et alligator, face butin cachée. Placez un jeton bandit, un jeton puma, un jeton loup et un jeton alligator sur les emplacements représentant chaque ennemi. Tous les jetons PNJ doivent être posés face stats visible.
- 3** Mélangez les jetons coffre et placez-en un au hasard sur chaque espace marqué d'un **+** dans les Montagnes et dans la banque, face butin cachée. Si vous utilisez des cabanes abandonnées (AV), placez aussi un jeton sur chaque carte.
- 4** Organisez les jetons de ressources bois, plantes, peaux et argent, les pièces, les gemmes et les jetons blessure/feu en tas séparés et placez-les sur le côté. Ces jetons constituent la réserve.

- 5** Mélangez séparément les decks Prédateur et Tireur et placez-les sur le côté.
- 6** Mélangez toutes les cartes monture et placez-les face cachée dans l'emplacement monture de la tuile écurie.
- 7** À présent, créez le râtelier de l'armurerie. Prenez les 30 cartes armes (dos gris, bleu et violet). Retirez d'abord les 7 cartes d'armes légendaires (violette) du deck d'armes, mélangez-les et remettez-en 4 dans le deck (les 3 autres vont dans la boîte de jeu). Mélangez le deck et placez-le face cachée sur l'emplacement du râtelier de l'armurerie. Placez les 6 cartes du dessus à côté de la tuile armurerie, face visible, dans la zone marquée « En stock ». Ce processus de création du râtelier est le même pour tous les modes de jeu.
- 8** Placez la liste de tâches initiales à un endroit accessible à tous les joueurs et posez à côté 4 jetons coche par couleur de joueur. Dans ce mode, seules 4 coches par joueur sont nécessaires.
- 9** La mise en place du mode « Bienvenue » est maintenant terminée.

#1 MODE DE PRÉSENTATION BIENVENUE

- Défi : PRÉSENTATION
- Score de victoire : 4 ⚡
- Durée totale : 45 à 60 minutes
- Nombre de joueurs : 2 à 4

Règles standard : notoriété, phase Jour et Nuit, déplacement, entreprises, dangers, aptitudes, tests d'aptitude, volonté, utilisation et épuisement des objets et des cartes de combat, achat, vente, interactions avec les boutiques, construction de cabanes, combat, embuscade, JcE, JcJ, abri, parcelles cachées, furtivité, incendie volontaire, effraction et manche décisive.

Règles supplémentaires : liste de tâches initiales

CARTES DE MODE DE JEU

Le jeu de base Bantam West offre 5 modes de jeu. Ce manuel de terrain standard (MTS) décrit la mise en place du mode de présentation du jeu, appelé « Bienvenue », et l'ensemble des règles principales. Le manuel technique avancé (MTA) contient l'ensemble des règles pour les autres modes de jeu. Chaque mode de jeu possède sa propre carte au format tarot, qui résume brièvement sur sa face A les nouvelles règles introduites par ce mode et sur sa face B, la mise en place nécessaire. Lorsque vous jouez à un mode pour la première fois, mieux vaut utiliser seulement la face B de la carte pour aider à la mise en place. Une fois que vous maîtriserez ce mode, la face A servira d'aide-mémoire pour permettre la mise en place et le jeu sans avoir à se reporter de nouveau au manuel.

Une fois la mise en place terminée, si vous préférez regarder une vidéo qui explique comment jouer, scannez le QR code en page 1 du MTA pour obtenir des liens vers des vidéos officielles et des documents supplémentaires.



Quand vous terminez une tâche portant un « symbole de notoriété ⚡ », déplacez le cube de notoriété sur la **ligne de notoriété** (Notoriety) de votre carte de joueur d'un nombre de cases égal au nombre d'étoiles gagnées. Si un point de notoriété déjà gagné est ensuite perdu, quelle qu'en soit la raison, vous devez reculer le cube de notoriété d'un nombre de cases égal au nombre de points perdus.

Si une partie va au-delà de 10 points de notoriété, utilisez la **ligne de jalons** (Milestones) pour indiquer le nombre de fois où vous avez dépassé 10 points de notoriété. Par exemple, un 2 sur la ligne de jalons et un 3 sur la ligne de notoriété égalent 23 points.

LA NOTORIÉTÉ - LA VOIE VERS LA VICTOIRE

La victoire s'obtient en gagnant de la notoriété ⚡ (alias **points de notoriété ou PN**). À mesure que votre notoriété augmente, les habitants se mettent à parler de votre courage et de votre ruse. La notoriété s'obtient de plusieurs façons, mais dans le mode « Bienvenue », vous n'utilisez que la liste de tâches initiales (face A). Tout ce qui porte la mention « ADV » (pour Advanced - Avancé -) ou tous les mécanismes de jeu ne figurant pas sur ce manuel de terrain standard ne s'appliquent pas à ce mode de jeu (c.-à-d. : Accrochage de trophées et Notoriété d'arme légendaire). De plus, toute notoriété avancée ⚡ que vous pourriez voir en jouant à ce mode de présentation ne s'applique pas.



Le mode « Bienvenue » expliqué dans ce manuel de terrain standard sert de didacticiel. Il faut entre 45 et 60 minutes environ pour le terminer. Après la première partie avec la face A de la liste de tâches initiales, retournez la carte et débutez une nouvelle partie en utilisant la face B. Ces tâches vous aideront à apprendre à jouer et vous prépareront aux autres modes de jeu. Chaque nouveau mode augmente la difficulté, la complexité de l'intrigue et la durée de jeu. Après la présentation, vous devriez passer au mode de jeu standard intitulé « Gouverneurs de l'ombre ».

Pour le mode « Bienvenue », les joueurs n'utilisent que la liste de tâches initiales. Le premier joueur à terminer les quatre tâches gagne. Si plusieurs joueurs atteignent 4 pts de notoriété lors d'une même phase Jour, une manche décisive doit les départager (voir Manche décisive, p. 19).



INFORMATIONS SUR LES TOURS ET ACTIONS

ORDRE DES TOURS

Dans Bantam West, le tour de chaque joueur correspond à la **phase Jour**. Le dernier joueur à avoir vu un western, ou le joueur le plus âgé, prend le **jeton premier joueur** et commence sa phase Jour. Une fois qu'il a effectué toutes les actions possibles ou qu'il a décidé de passer, le jeu continue dans le sens horaire. Chaque joueur à son tour termine sa phase Jour. Quand tous les joueurs ont joué à leur tour, ils exécutent ensemble la **phase Nuit**.

PHASE JOUR ☀

L'énergie quotidienne de chaque personnage s'appelle le cran, ou **Grit** Ⓞ. Les joueurs débutent chaque phase Jour avec 4 jetons de cran sur le ticket « Grit » de leur plateau de joueur. Quand vous effectuez une action qui coûte du cran, déplacez un jeton du ticket Grit au ticket Fatigue. Certaines actions ne coûtent rien et s'effectuent librement lors de votre tour ou d'un combat. Vous pouvez effectuer autant d'actions que votre cran vous le permet, ou choisir d'arrêter votre tour plus tôt. Les actions s'effectuent dans n'importe quel ordre. Vous pouvez par exemple vous déplacer, acheter, vous déplacer à nouveau puis construire. Quand tous les joueurs ont fini leur tour, la phase Nuit débute.



ACTIONS COÛTANT 1 Ⓞ

DÉPLACEMENT – Déplacez-vous sur un nombre de parcelles égal, au maximum, à votre VIT Ⓞ (SPD). Coût : 1 Ⓞ

ENTREPRISE – Utilisez une aptitude d'une carte entreprise pour produire une ressource. Lancez 2 dés entreprise pour 1 Ⓞ dépensé.

RÉFLEXION – Prenez le temps de méditer et restaurez 1 pt de volonté Ⓞ pour 1 Ⓞ dépensé.

CONSTRUCTION DE CABANE – Dépensez 1 Ⓞ et rejetez 3 🍷 pour bâtir une cabane. Les cabanes ne peuvent être bâties que sur les parcelles avec des icônes de ressource.

DÉBUTER UN COMBAT – Vous devez pour ça être sur la même parcelle qu'un autre joueur ou ennemi et dépenser 1 Ⓞ.

DÉBUTER UN COMBAT (EMBUSCADE) – Pour tendre une embuscade, vous devez être sur la ligne de mire et à la portée indiquée par la carte d'arme à distance, dépenser 1 Ⓞ et épuiser 🍷 l'arme à distance.

TOUTE ÉTIQUETTE D'ACTION BLANCHE – Si une action figure sur un fond blanc, la réaliser coûte 1 Ⓞ.

ACTIONS SANS COÛT EN Ⓞ

REJETER/RAMASSER – Placez, rejetez ou ramassez des objets et/ou des ressources dans votre parcelle ou cabane actuelle.

ACTIONS DANS LES BOUTIQUES OU CABANES – À l'intérieur d'un de ces lieux, aucun Ⓞ n'est nécessaire pour réaliser des actions qui y sont liées, sauf mention contraire.

UTILISER UN OBJET – Aucun coût en Ⓞ pour l'utiliser puis le rejeter si 🍷 indiqué, ou l'épuiser 🍷.

UTILISER LA « SPC » D'UNE CARTE DE COMBAT – Aucun coût en 🍷 pour l'utiliser (sauf si l'action le précise) puis l'épuiser Ⓞ.

PROGRESSER DANS UNE ENTREPRISE – Aucun coût en Ⓞ pour consacrer n'importe quelle quantité de 🍷 à tout moment.

VOLONTÉ – Dépensez 1 VOL 🍷 pour relancer un dé. (Seule la 🍷 max. peut être utilisée au combat 🍷).

TOUTE ÉTIQUETTE D'ACTION TRANSPARENTE – Si une action figure sur un fond transparent, la réaliser ne coûte aucun Ⓞ.

INTERACTIONS AVEC LE FEU – Aucun coût en Ⓞ pour interagir (voir *Intensité du feu*).
Éteindre (MAL 🍷) / Contourner (AGI 🍷) / Apprivoiser (PER 🍷).

PHASE NUIT 🌙 (gérée par le juge 🎲)

Quand tous les joueurs ont fini leur tour, ils exécutent simultanément les tâches de la liste de contrôle de la phase Nuit avant de passer à la phase Jour suivante. Si une étape ne s'applique pas, elle est passée. La liste est la suivante :

1. PROPAGATION DES FEUX – Retirez d'abord tous les feux qui ne peuvent s'étendre à d'autres parcelles. Les incendiaires ajoutent ensuite 1 seul jeton feu chacun.

2. MÉTÉO – Les joueurs non abrités sont affectés ou lancent un dé.

3. GAINS – Ajoutez 1 🍷 sur un emplacement correspondant vide dans toutes les cabanes et avancez votre « Monnaie » de 1 case (AV).

4. ACTIONS NOCTURNES – Seulement si indiqué sur une carte événement ou mission.

5. SOMMEIL – Tous les joueurs reconstituent leur Ⓞ initial et leurs objets « épuisés 🍷 ».

6. RESTAURATION – Les parcelles restaurant la VIG 🍷 ou la VOL 🍷 prennent effet et les PNJ blessés guérissent de 1 chacun. (La restauration est annulée dans les endroits en feu.)

7. AVANCÉE DU CALENDRIER – Exécutez les effets de l'icône calendrier.

DÉPLACEMENTS

Tous les espaces circulaires et les intérieurs de bâtiments sont appelés parcelles. Les lignes en pointillés qui les relient sont des pistes. Vous vous déplacez de parcelle en parcelle en suivant les pistes qui les relient. Les pointillés blancs sont les pistes normales, les pointillés noirs sont des pistes cachées, expliquées dans la section suivante.

Chaque action de déplacement coûte 1 Ⓞ et vous permet de vous déplacer sur un nombre de parcelles égal, au maximum, à votre VIT Ⓞ. La vitesse est indiquée sur le plateau de joueur par la colonne «SPD» (Speed). Le cube de limitation noir ne bouge pas, sauf en cas d'achat ou de vente d'équipement modifiant votre vitesse.

Il est possible de dépenser plusieurs Ⓞ pour entreprendre plusieurs actions de déplacement dans un même tour, mais un déplacement s'interrompt si vous décidez d'effectuer une autre action en cours de déplacement. Une fois cette action terminée, vous pouvez choisir de dépenser du cran Ⓞ pour recommencer à vous déplacer si besoin.



Ci-dessus, Mika Mankiller se déplace sur 4 parcelles en suivant les pistes qui les relient. À sa vitesse Ⓞ actuelle de 3, cela implique de dépenser 2 Ⓞ. Comme elle décide de s'arrêter dans la dernière parcelle et de dépenser un 3e jeton Ⓞ pour récolter les plantes qui s'y trouvent, cela annule la précédente action de déplacement – même si elle aurait pu se déplacer sur 2 parcelles de plus. Néanmoins, pour franchir la rivière et atteindre les plantes, elle a dû tenter le test d'agilité après avoir dépensé le Ⓞ nécessaire pour effectuer ce déplacement (voir Tests d'aptitude, p. 9).

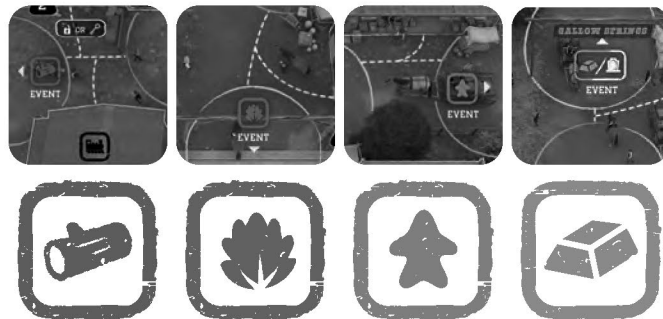
PISTES CACHÉES

Il n'est possible d'emprunter les pistes cachées que si vous possédez un objet avec une icône correspondant à celle qui figure sur la piste. Par exemple, pour les grottes des Montagnes, vous devez avoir l'icône de clé jaune qui figure sur la carte d'arme Torche. L'objet portant cette icône doit être épuisé avant de vous déplacer sur la piste cachée (voir Utilisation et épuisement des objets et des cartes de combat, p. 10).



VOYAGER D'UNE TUILE À L'AUTRE

Certaines parcelles possèdent une « icône d'emplacement » entourée d'un petit carré. Ces parcelles servent d'entrées vers d'autres tuiles. Quand vous êtes dans une de ces parcelles, vous pouvez aller sur la tuile qui porte, en haut à droite, l'icône correspondante. Sur la nouvelle tuile, vous rejoignez la parcelle portant l'icône de votre tuile de départ. Chacune de ces parcelles est comptée séparément pour le déplacement.



Les bords de chaque tuile de terrain portent une icône de panneau indicateur accompagnée d'une flèche pointée. Quelle que soit la disposition des tuiles, chaque icône de panneau est liée à une icône identique sur le bord adjacent de la tuile voisine. La petite flèche près du panneau pointe en direction du bord adjacent. Quand vous êtes dans une parcelle directement reliée à une icône de panneau indicateur, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle piste reliée à l'une ou l'autre icône. Si une icône de panneau ne pointe vers rien, c'est que cela ne mène nulle part. Contrairement aux parcelles avec des icônes d'emplacement, les panneaux ne comptent pas comme des parcelles séparées pour le déplacement, mais comme un lien entre deux pistes.



ENTREPRISES ET RESSOURCES

Entreprendre vous permet de gagner de l'argent. Dans le jeu de base Bantam West, tous les joueurs disposent de 4 entreprises identiques : abattage, récolte, chasse et extraction. Vous commencez le jeu avec un niveau d'aptitude novice dans chaque entreprise et pouvez progresser jusqu'à maîtriser chacune d'elles.

Les 4 entreprises et leurs ressources associées sont :



L'abattage dans la Zone sèche de Dethelm produit du bois 🪵, servant à construire des cabanes. Les maîtres en abattage deviennent charpentiers.



La chasse dans les Plaines du Midland produit des peaux ★ servant à recruter des acolytes ou à acquérir des aptitudes de chasseur dans les modes de jeu avancés. Les maîtres chasseurs deviennent massacreurs.



La récolte dans la Zone humide de Krowko produit des plantes 🌿, utilisables par des maîtres herboristes pour soigner. Les maîtres récolteurs deviennent herboristes.



L'extraction au sud des Loren Range produit de l'argent 💰, le plus coûteux des matériaux. Les maîtres extracteurs deviennent excavateurs.

Le 📄 représente n'importe laquelle des 4 ressources de base ci-dessus. Cela n'inclut pas les gemmes 💎, considérées comme des ressources spéciales (d'où leur icône spécifique) qui ne peuvent être obtenues que par les excavateurs maîtrisant l'extraction. Même si les gemmes ne sont pas considérées comme des ressources, elles sont gérées de la même façon pour le stockage dans votre inventaire, l'achat, la vente ou le pillage.

Quand des ressources sont vendues ou rejetées pour une raison quelconque, elles sont remises dans la réserve. S'il arrive qu'il n'y ait plus de ressource en réserve, alors cette ressource ne peut être gagnée tant que la réserve reste vide.

Pour entreprendre, vous devez être sur une parcelle portant une icône de **ressource**, dépenser 1 Ⓞ et lancer 2 dés. Chaque lancer représente une tentative. Leur résultat ne s'additionne pas. Pour réussir, le nombre sur chaque dé doit égalier ou dépasser la difficulté de l'entreprise. Exemple : Jericho fait de l'extraction dans les montagnes. Il dépense 1 Ⓞ pour une entreprise sur l'icône de ressource Argent. Il lance 2 dés noirs et obtient un 5 et un 6. Comme les deux lancers ont réussi, Jericho prend 2 jetons argent.

INVENTAIRE ET STOCKAGE DES RESSOURCES

L'inventaire se place à côté de votre plateau de joueur et contient vos ressources, votre cash, vos objets et vos trophées. Les 4 emplacements Ressource ne peuvent contenir qu'une ressource ou gemme à la fois. L'emplacement Cash peut contenir n'importe quelle somme. L'emplacement Trophées (Heads) est limité à 3 jetons ennemis et l'emplacement Objet est limité à 1 jeton objet à la fois.



Pour augmenter votre stock de ressources, vous pouvez acheter n'importe quel élément portant un emplacement Ressource et l'utiliser. Certaines montures et certains acolytes (voir infos sur les acolytes dans le MTA) offrent plus de stockage de ressources. Aucun Ⓞ n'est requis pour transférer des ressources d'un emplacement à un autre (y compris depuis/vers le stock de votre cabane si vous êtes sur la même parcelle), à tout moment lors de votre tour.

PROGRESSER DANS LES ENTREPRISES

Si vous avez réussi, ramassez la récompense indiquée pour votre niveau d'aptitude actuel et placez-la sur n'importe quel emplacement Ressource libre de votre inventaire. Si celui-ci est plein, vous devez vendre ou rejeter des ressources avant d'en gagner d'autres. Vous pouvez rejeter des ressources à tout moment durant votre tour et les placer sur la carte entreprise pour augmenter cette aptitude. Pour améliorer votre niveau dans une entreprise spécifique, vous devez rejeter la quantité de ressource figurant sur le côté droit de la carte entreprise. Vous n'êtes pas obligé de rejeter toute cette quantité d'un coup. Vous pouvez consacrer la quantité voulue de cette ressource à tout moment durant votre tour.

Iconne d'emplacement → [Mining Icon]

Type d'entreprise ← [Mining Text]

Difficulté de l'entreprise: Novice → [5/1 icon]

Difficulté de l'entreprise: Journalier → [4/2 icon]

Prérequis pour progression → [3/3 icon]

MINING

\$5 Limit on Bank Note

Novice 5/1

\$10 Limit on Bank Note

Journeyman 4/2

MASTER 3/3

LOGGING

Have only 1 Cabin at a time

Novice 3/3

JOURNEMAN LOGGING

Have up to 2 Cabins at a time

Journeyman 4/2

5/3

Les ressources rejetées pour progresser doivent être placées sur la carte entreprise pour suivre la progression. Une fois que vous avez rejeté le nombre de ressources indiqué, glissez la carte vers le haut afin que le niveau d'aptitude suivant soit visible. Les informations figurant dans le nouveau niveau s'appliquent dès lors à tous les lancers pour cette aptitude et tous les niveaux précédents sont ignorés. Quand vous progressez au-delà du niveau Journalier, retournez la carte pour exposer le niveau final : Maître.

Une fois atteint le niveau Maître dans n'importe quelle spécialité, retirez la carte de sous le plateau de joueur et retournez-la, puis augmentez l'aptitude indiquée et gagnez un PN comme indiqué par l'étoile. Vous gagnez aussi les avantages listés.



DANGERS DE LA RÉGION FRONTIÈRE

Périls et embûches abondent dans la région frontière. Les principales menaces qui pèsent sur les joueurs, outre eux-mêmes, sont les PNJ ennemis (voir Combats JcE et PNJ ennemis, p. 16), les restrictions et les dangers du terrain (voir Tests d'aptitude, p. 9) et la météo.

Si un joueur souhaite entreprendre dans une parcelle où se trouve un PNJ ennemi ou dormir dans un campement ou une cabane abritant un PNJ ennemi, il doit auparavant le vaincre ou réussir le test de discrétion (voir Furtivité, p. 17).

Si une tuile de terrain représente une menace à cause d'une météo extrême, cela sera indiqué en bas au milieu de la tuile et affectera les joueurs à chaque nuit qu'ils passeront hors abri sur cette tuile.



APTITUDES ET STATS

La capacité de chaque personnage à relever les différents défis est déterminée par les six aptitudes suivantes :



Agilité (AGL) : sert à éviter les obstacles et à utiliser les armes à feu. Représentée par un triangle vert.



Force (STR - Strength) : sert à déplacer des objets lourds, à utiliser des armes de poing et à nager. Représentée par un triangle jaune.



Malice (MAL) : sert à intimider, à démarrer des feux et à les éteindre. Représentée par un triangle rouge.



Discrétion (SNK - Sneak) : sert à se déplacer discrètement et à pénétrer par effraction dans les bâtiments. Représentée par un triangle bleu.



Persuasion (PER) : sert à se sortir de situations difficiles par la discussion et à obtenir des réductions en ville. Représentée par un triangle violet.



Sagesse (WIS - Wisdom) : ne s'obtient que par une plus grande connaissance du monde et de son histoire. Représentée par un triangle blanc. Les quatre redoutables étrangers ignorent encore à quoi elle sert.

Les stats d'un personnage figurent ci-dessous et à côté de l'emplacement Personnage sur leur plateau de joueur. Elles comprennent :



Vitesse (SPD - Speed) : détermine le nombre de parcelles pouvant être parcourues lors d'une action de déplacement. Représentée par un rond marron.

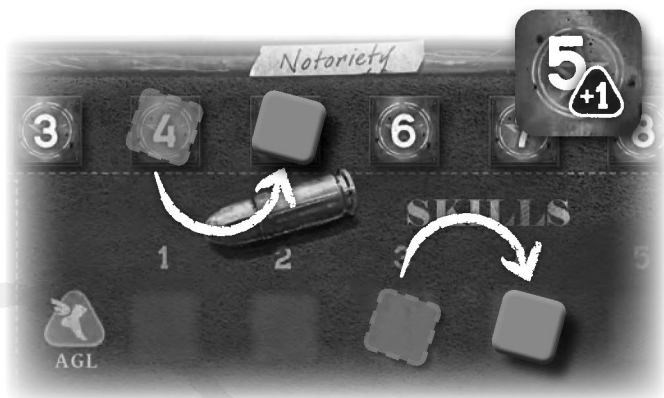


Vigueur (VIG) : détermine la santé d'un personnage. Représentée par un rond rose.



Volonté (VOL) : sert à relancer les dés en cas d'échec. Représentée par un rond gris (voir Volonté, p. 10).

Les niveaux de départ de toutes les aptitudes et stats figurent au verso de chaque carte de personnage et sont marqués par des cubes. Quand une aptitude est modifiée, quels qu'en soient la raison ou l'effet, le cube est déplacé. Les aptitudes peuvent être améliorées en gagnant de la notoriété. Quand vous atteignez une case affichant 1 sur la ligne de notoriété, vous pouvez augmenter le niveau d'une seule aptitude de votre choix de façon permanente. L'aptitude augmente seulement la première fois que vous atteignez la case affichant l'icône et n'est pas perdue si votre notoriété tombe en dessous de cette case. Les stats (ronds) diffèrent des aptitudes (triangles) car elles ne peuvent être améliorées par le gain de notoriété.



Les cubes noirs marquent la limite supérieure de la vigueur et de la vitesse . Un cube noir ne peut être déplacé sauf mention contraire explicite par des améliorations de carte (comme les cartes monture ou les jetons selle). Quand le cube noir est déplacé, la case ayant une valeur inférieure de 1 devient le niveau maximum pour cette stat.

Il arrive que certains effets réduisent ou augmentent temporairement une aptitude ou une stat. Quand cela se produit, utilisez un jeton blessure ou autre pour suivre ce changement. Dans le cas de votre stat. de vitesse, le cube de limitation rappelle votre niveau max., il est donc inutile d'utiliser un jeton pour suivre ces effets.

TESTS D'APTITUDE

Quand vous tentez une action difficile en cours de partie, vous devez réaliser un test d'aptitude pour déterminer si l'action réussit ou non. Les tests d'aptitude sont signalés par les différents triangles colorés contenant un nombre. La couleur indique l'aptitude à utiliser et le nombre, la difficulté. Un test d'aptitude de couleur noire signifie qu'il n'est lié à aucune aptitude et correspond à un lancer de dé normal sans modificateur.

Pour tous les tests d'aptitude, lancez votre dé et ajoutez au résultat le niveau du personnage dans l'aptitude correspondante. Pour réussir, la somme du lancer et de l'aptitude du personnage doit être égale ou supérieure à la difficulté indiquée. Les tests d'aptitude déterminent l'issue de certaines actions (voir Actions contre tests d'aptitude, p. 10) mais ne sont pas en eux-mêmes des actions et ne coûtent aucun pour être tentés. Si à un moment donné votre niveau est assez élevé pour qu'il n'existe aucune possibilité d'échec, alors vous n'avez pas besoin de lancer le dé (c.-à-d. difficulté de 5 quand votre niveau d'aptitude est à 4).

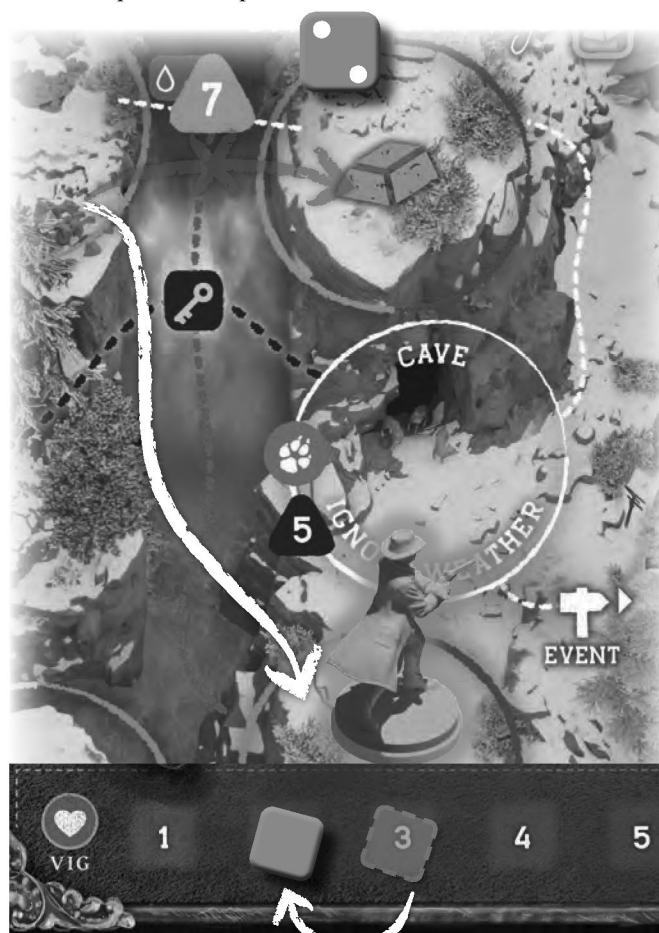
Un échec à un test d'aptitude annule toujours l'action liée à ce test. Outre cette annulation, cela entraîne parfois des pénalités supplémentaires indiquées sur le test d'aptitude (voir Pénalités).

PÉNALITÉS

Toute pénalité supplémentaire est indiquée par un onglet rouge situé côté gauche du test d'aptitude et s'applique immédiatement après l'échec au test d'aptitude :

- Icône Blessure : vous perdez 1 pt de vigueur.
- Icône Prison : vous allez immédiatement en prison et votre tour est terminé.
- Icône Crâne et tibias : vous perdez toute votre vigueur et allez directement chez le docteur.
- Icône Vitesse : vous vous déplacez de 1 parcelle dans la direction de votre choix.

Une piste en pointillés rouges qui part d'un test d'aptitude et se termine en flèche indique qu'en cas d'échec, vous devez vous déplacer là où pointe la flèche. Les pistes en pointillés rouges NE S'UTILISENT PAS lors des déplacements normaux. On ne peut les suivre qu'en cas de pénalité.



Exemple : Levi essaie de franchir les chutes au sud des Loren Range. Son agilité est de 4 et malheureusement, il lance un 2. Il devait obtenir un total de 7 ou plus au lancer pour réussir le test. Par conséquent, il reçoit 1 blessure, tombe dans les chutes et s'échoue en aval.

ACTIONS CONTRE TESTS D'APTITUDE

Dans certains lieux du jeu, vous pouvez interagir avec le monde grâce à des actions uniques, par exemple incendier une cabane ou entrer par effraction dans la salle des coffres de la banque. Là où ces actions sont possibles, figure une étiquette d'action blanche ou transparente décrivant l'interaction et/ou l'équipement ou le test d'aptitude nécessaire pour les accomplir. Si l'étiquette a un fond blanc, la tentative coûte 1 Ⓞ. Si l'étiquette a un fond transparent, aucun Ⓞ n'est nécessaire. Si une icône Jour ☀ figure côté droit de l'étiquette, cela signifie que l'action ne peut être tentée qu'une seule fois par phase Jour (qu'elle réussisse ou échoue).



Action à 1 Ⓞ avec limite



Action sans Ⓞ avec objet

VOLONTÉ

Si vous tentez un lancer hors combat et échouez, vous pouvez choisir de dépenser aussitôt 1 VOL ✖ pour relancer un dé. Pensez alors à déplacer votre cube de volonté sur votre plateau de joueur pour refléter la quantité de VOL ✖ utilisée. Vous pouvez dépenser la quantité de VOL ✖ que vous voulez pour relancer le dé sur une action. Cependant, quand votre cube de volonté atteint la dernière case en bas de la colonne de volonté, vous ne pouvez dépenser de VOL ✖ et vous perdez aussitôt 1 VIG ♥.



Vous pouvez suivre votre niveau actuel de volonté à l'aide de la colonne Volonté de votre plateau de joueur. Les deux cases en bas de la colonne sont en rouge et signifient « VOL ✖ basse ». La case du milieu, de couleur grise, signifie « VOL N neutre ». La case du haut, noire, signifie « VOL ✖ max. ».

✖ Seule la VOL ✖ max. peut être dépensée pour relancer un dé lors d'un combat.

De plus, si une action affiche ✖ et que votre VOL ✖ est dans le rouge, une pénalité de -1 s'applique au lancer de dé, comme indiqué par le nombre figurant à côté de l'icône.

Il existe 2 façons de restaurer sa VOL ✖ :

1. La réflexion – Les joueurs peuvent dépenser 1 Ⓞ pour réaliser l'action Réflexion et augmenter aussitôt leur VOL ✖ de 1 (jusqu'à la VOL ✖ max.).

2. Le sommeil – Dormir dans un campement ou une cabane restaure la quantité de VOL ✖ indiquée sur ce campement ou cette cabane spécifique.

OBJETS ET BOUTIQUES

UTILISATION ET ÉPUISEMENT DES OBJETS ET DES CARTES DE COMBAT

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez utiliser des jetons d'objets, des plantes et les aptitudes spéciales (« SPC ») d'une carte de combat sans aucun coût en Ⓞ. Un jeton ou une carte portant l'icône « Rejet ✖ » sont rejetés aussitôt après leur utilisation. L'icône visible peut sinon être celle de l'« Épuisement ♣ ». Lors d'un combat, les mêmes règles s'appliquent mais il n'est possible d'utiliser qu'un seul objet par combat. Quand un jeton d'objet ou une carte de combat sont épuisés, on tourne l'élément à 90 degrés et on le met de côté face visible. Il ne peut alors plus être utilisé tant qu'il n'a pas été rechargé durant l'étape « sommeil » de la phase Nuit.



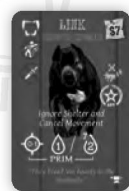
Carte de combat du personnage



Arme standard - Grise



Arme rare - Bleue



Arme légendaire - Violette



Souvenir (AV)



Aptitude Monture (AV)



Aptitude Chasseur (AV)



Carte de combat Mission (AV)

Toutes les nouvelles cartes de combat acquises, quelle que soit la source, sont ajoutées à votre deck de combat. Vous pouvez consulter ce deck à tout moment quand vous ne combattez pas activement, y compris quand vous préparez une embuscade (voir Embuscade, p. 14) ou pour prouver aux autres joueurs que vous pouvez satisfaire aux exigences d'une action.

ACHAT, VENTE ET INTERACTIONS AVEC LES BOUTIQUES

Pour interagir avec une boutique en ville, il suffit que la figurine de votre personnage se trouve à l'intérieur de la boutique. Aucun Ⓞ n'est exigé pour acheter ou vendre. Malgré l'absence de coût en Ⓞ, cela reste considéré comme une action et annule donc toute action précédemment en cours, comme le déplacement. Des remises s'appliquent parfois, mais le prix d'achat ne peut jamais être inférieur à 1 \$. Une fois acheté ou obtenu, un objet peut toujours être revendu à un vendeur qui stocke ce type d'objet, à moitié prix, arrondi au prix rond inférieur, sauf si un prix de vente est précisé (au comptoir, par exemple).

Lors d'un achat, si un tas de cartes ou de jetons est face cachée, vous pouvez tirer 2 cartes, choisir celle que vous voulez acheter,

puis remettre l'autre en bas du tas (on appelle ça le « balayage »). Si un tas de cartes ou de jetons est posé face visible, vous ne pouvez choisir que la carte ou le jeton du dessus, comme c'est le cas pour les jetons d'acolyte au saloon ou les cartes d'armes en stock à l'armurerie. Cependant, les maîtres chasseurs possèdent l'avantage Recherche, qui leur permet de regarder le contenu des tas posés face visible avant d'acheter. Dans le cas de boutiques comme l'armurerie, après un achat, remplissez immédiatement toute case vide avec une carte ou un jeton pris dans le deck correspondant.

Sur toutes les tuiles boutique, des interactions figurent en bas au milieu de la tuile. Certaines de ces interactions vous permettent de marchander pour obtenir une remise, de voler ou même de faire une demande. Si elles portent l'icône Jour côté droit, vous ne pouvez tenter l'action concernée qu'une seule fois par phase Jour (qu'elle réussisse ou échoue).



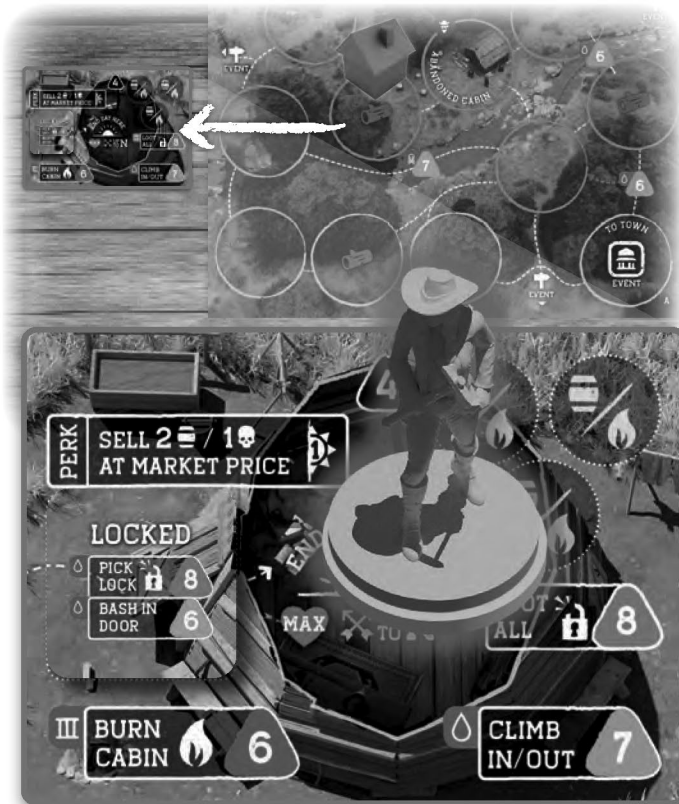
CONSTRUCTION DE CABANES

Dans la région frontière, il est possible de construire des cabanes qui servent de centre névralgique à leur propriétaire. Les novices en abattage ne peuvent posséder qu'une cabane à la fois, les journaliers peuvent en avoir deux, les maîtres, 3. Les cabanes sont très profitables. Elles offrent un point de notoriété pour leur construction, la supériorité territoriale, la génération automatique de ressources, la restauration de la vigueur et de la volonté et un abri face à la météo et aux attaques à distances. Elles peuvent servir de point de réapparition à leur propriétaire.

Vous ne pouvez construire une cabane que sur une parcelle portant une icône de ressource, PAS une icône d'emplacement encadrée (voir Voyager d'une tuile à l'autre, p. 6), et devez dépenser 1 et 3 pour la bâtir. Une fois ce coût acquitté, retirez le pion cabane de votre plateau de joueur et posez-le sur la parcelle où vous êtes. Placez ensuite la carte cabane à côté de la tuile de terrain, alignée avec le pion cabane. Puis posez la tuile porte correspondante de votre personnage, côté fermé (« Locked ») visible.

Si la cabane est détruite, le pion cabane et la carte cabane sont remis sur le plateau de joueur du propriétaire.

Quand vous êtes sur la même parcelle que votre cabane, et seulement lors de votre tour, vous pouvez vous déplacer librement entre la carte cabane et la parcelle où elle se trouve sans utiliser d'action de déplacement. Si une cabane est fermée, aucun joueur hormis le propriétaire ne peut y entrer. Les autres joueurs ne peuvent entrer dans une cabane que suite à une effraction ou en utilisant l'action « Escalade ». Si une effraction a eu lieu, n'importe quel joueur peut entrer et sortir librement de la cabane tant que la tuile porte n'est pas réparée. L'action « Escalade » exige



un test d'agilité et permet de contourner une tuile porte fermée pour entrer dans la cabane d'un autre joueur sans endommager la tuile porte (voir Effraction dans les cabanes, p. 19).

Remarque : lors d'un combat, le déplacement pour entrer ou sortir d'une cabane n'est gratuit pour aucun joueur, pas même le propriétaire. Une carte de combat doit être utilisée pour ce déplacement.

Tant qu'une cabane existe, elle assure à son propriétaire la domination de la parcelle où elle est bâtie. Les autres joueurs ne peuvent pas y entreprendre et la cabane génère 1 ressource indiquée à chaque phase Nuit. Le propriétaire de la cabane peut entreprendre sur cette parcelle et choisir de placer ses gains sur son inventaire ou sur les espaces de stockage de la cabane. Quand ces espaces sont pleins, il n'est plus possible d'y stocker d'autres ressources tant que le propriétaire n'est pas revenu transférer ses ressources dans son inventaire. Seul le propriétaire peut ignorer l'action « Tout piller » quand il prélève des ressources des espaces de stockage de sa cabane.

Si un joueur termine son tour sur une carte cabane, durant la phase Nuit, il bénéficie des effets de restauration de vigueur et de volonté indiqués. Cela lui permet aussi d'ignorer tous les effets météo (sauf mention contraire spécifique) et le met à l'abri des attaques à distance (voir Abri, p. 12). Tous les bénéfices de la cabane (restauration de vigueur/volonté, avantage de la cabane, pillage) ne sont accessibles que depuis l'intérieur de celle-ci. Enfin, quand le propriétaire d'une cabane perd toute sa vigueur, il peut choisir de sortir de prison ou de chez le docteur dans la parcelle indiquée en ville ou dans l'une de ses cabanes fermées (voir Perte totale de vigueur, p. 15).

COMBAT

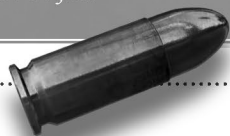
Il existe deux formes de combat : joueur contre joueur (JcJ) et joueur contre environnement (JcE). JcJ implique deux joueurs. JcE implique un joueur et un personnage non joueur (PNJ) comme un bandit, un loup ou un ours. Tous les combats sont menés en utilisant les decks de combat des adversaires.



Standard Tireur Aconycte Prédateur Bête légendaire

Le combattant qui déclenche le combat est appelé attaquant et sa cible, défenseur. Ces rôles s'appliquent durant tout l'affrontement. La façon de déclencher un combat est expliquée en p. 13, mais il y a plusieurs choses à savoir auparavant.

Remarque : si tous les joueurs préfèrent ne pas se battre, ils peuvent choisir d'écarter le combat JcJ et profiter néanmoins pleinement de l'expérience de jeu.



PORTÉE ET LIGNE DE MIRE

Un code couleur s'applique aux parcelles pour définir ce que l'on voit depuis cet espace. Des parcelles ayant des couleurs en commun signifient que la ligne de mire est dégagée de l'une à l'autre. Une parcelle entourée de plusieurs couleurs peut voir et être vue par des parcelles avec ces mêmes couleurs. Si une parcelle est entourée de blanc, sa ligne de mire se limite à toutes les parcelles immédiatement adjacentes et non obstruées, quelle que soit leur couleur. Une piste reliant deux parcelles est obstruée si elle comporte une exigence d'objet (voir la grotte et le symbole de clé jaune sur la tuile Montagnes, par exemple). Si une parcelle est entourée de noir, elle ne partage aucune ligne de mire avec les parcelles adjacentes et est considérée comme une parcelle



cachée. La ligne de mire ne porte pas sur des tuiles séparées. Pour déterminer la portée, partez de la parcelle que vous occupez et comptez le nombre de parcelles de là où vous êtes jusqu'à votre cible. Les parcelles ne peuvent être comptées que si elles sont reliées par des pistes et sont en ligne de mire. Un pion cabane se vise de la même façon qu'un autre joueur. Si vous êtes sur la même parcelle qu'un pion cabane, la portée est de 0, mais viser un joueur à l'intérieur d'une structure quand l'attaquant se trouve à l'extérieur compte comme une portée de 1.



ABRI ET PARCELLES CACHÉES

Un test de discrétion est parfois nécessaire pour entrer dans une parcelle cachée, comme représenté sur l'image de droite ci-dessous. Pour entrer dans une parcelle cachée avec un test de discrétion, vous devez tenter ce test à l'entrée. S'il réussit, vous pouvez rester sur la parcelle ou continuer une précédente action de déplacement. S'il échoue, vous pouvez rester sur la parcelle mais recevez 1 blessure et votre déplacement s'arrête.

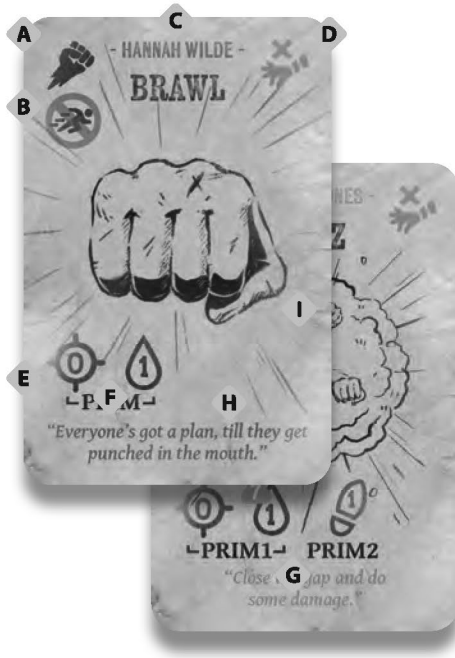


Les parcelles cachées (pointillés noirs) et les abris (parcelles avec un test d'aptitude sur le pourtour) permettent d'ignorer les effets de la météo. Les parcelles cachées empêchent les autres joueurs d'utiliser des armes à longue portée contre vous, mais les abris nécessitent un lancer de dé pour éventuellement bloquer les dégâts d'une arme à longue portée. Si un autre joueur utilise une arme à longue portée pour vous attaquer sur une parcelle avec abri, le joueur abrité lance le # indiqué pour se protéger des dégâts.



DESCRIPTIF D'UNE CARTE DE COMBAT

- A ICÔNE DE CARTE :** indique le type d'action associée à la carte.
- B ICÔNE D'ANNULATION :** indique quelles autres cartes sont annulées quand cette carte est jouée. Si l'icône de carte d'un adversaire correspond à votre propre icône d'annulation, la carte de votre adversaire est annulée et n'a aucun effet durant cet affrontement. L'annulation s'applique indépendamment de la portée de la carte.
- C PERSONNAGE ET INTITULÉ DE L'ACTION :** le nom qui figure en haut indique à quel joueur ou PNJ appartient la carte. L'intitulé de l'action précise l'action associée à la carte. Les cartes d'arme ne portent aucun nom car elles peuvent être achetées ou obtenues par n'importe qui.
- D SYMBOLE NON PILLABLE :** si ce symbole est visible, l'objet ou la carte qui le porte ne peuvent jamais être pillés par d'autres joueurs.
- E PORTÉE (RNG - RANGE) :** le nombre dans le réticule de visée détermine la portée de l'action à laquelle il est lié. Si le nombre de parcelles jusqu'à la cible n'est pas inférieur ou égal à celui indiqué sur la carte, alors vous ne pouvez pas utiliser cette action. Si aucune portée n'est indiquée, alors l'action/les actions principale(s) s'appliquent à n'importe quelle portée.
- F ACTION PRINCIPALE (PRIM) :** l'action principale de la carte est notée PRIM (primary). Il peut y avoir plusieurs actions principales : PRIM1, PRIM2, etc. Certaines actions et armes avancées nécessitent un test d'aptitude pour déterminer si l'action réussit. Si ce test échoue, cela annule simplement l'action à laquelle il est lié. Cela ne provoque aucun dégât et n'annule aucune des autres actions de la carte.
- G SIGNES ET / OU :** si les actions d'une carte sont séparées par une barre oblique, vous devez choisir quelle action utiliser, pas les deux. Si les actions sont séparées par un signe +, vous pouvez choisir d'utiliser l'une ou l'autre action, ou



les deux. Ces actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre ou même simultanément.

- H SPÉCIALE (SPC) :** l'action spéciale, ou SPC, apparaît si la carte possède une capacité spéciale. Quand cet espace est vide, la carte n'a pas de capacité spéciale (voir Actions spéciales, p. 14). Les SPC ne sont exécutées que si vous vous trouvez dans la portée indiquée par la carte. Si aucune portée n'est précisée, alors l'action spéciale s'applique à toutes les portées. L'utilisation d'une SPC entraîne l'épuisement de la carte qui la porte.
- I TEXTE SUPPLÉMENTAIRE :** du texte supplémentaire figure sur certaines cartes, en bas, sous les icônes d'action. Ce texte commence parfois par le mot **Immediate** (immédiat) ou **Interrupt** (interruption). Immédiat signifie que la carte est toujours exécutée en premier, indépendamment du rôle d'attaquant ou de défenseur. Interruption signifie que la carte est jouée après que les deux cartes ont été retournées. Si la SPC indique « See Above » (voir ci-dessus), alors le texte supplémentaire correspond à l'action spéciale de la carte et entraîne l'épuisement de la carte s'il est utilisé.

Non montré : toutes les cartes de combat (y compris les cartes d'arme et d'aptitude) possèdent une action alternative, ou « ALT ». Vous pouvez toujours choisir de réaliser l'action/les actions principale(s) indiquée(s) ou l'action alternative, jamais les deux.

LISTE DES ICÔNES D'UNE CARTE DE COMBAT

- Bagarre :** cette action annule le plaquage.
- Blocage :** cette action annule la bagarre.
- Plaquage :** cette action annule le blocage.
- Mêlée :** cette action annule différentes autres actions.
- Arme :** cette action annule différentes autres actions.
- Compagnon :** cette action annule l'esquive.
- Jet :** cette action annule l'esquive.
- Esquive :** cette action annule l'arme.
- Dégât :** cette action inflige à la cible les dégâts indiqués dans l'icône. Cette icône va souvent de pair avec un test d'aptitude.
- Blocage :** cette action réduit les dégâts infligés à l'utilisateur de la carte du montant indiqué dans l'icône. Le blocage empêche les dégâts quel que soit l'ordre d'exécution des actions.
- Déplacement :** cette action permet au joueur de se déplacer sur un nombre de parcelles égal à celui indiqué dans l'icône.
- Soin :** cette action permet au joueur de récupérer une quantité de vigueur égale au nombre indiqué dans l'icône.
- Clé :** cette action permet d'utiliser certaines pistes autrement interdites d'accès. La couleur de la clé sur la carte et sur la piste doit être identique.
- Allume-feu :** cette action vous permet d'incendier des cabanes et de déclencher des feux de forêt.
- Outil de crochetage :** cette action vous permet de crocheter des serrures.
- Extinction :** cette icône n'est pas requise pour éteindre des feux mais indique si un objet peut améliorer les lancers d'extinction.

AFFRONTEMENTS : RÈGLES DU COMBAT

Pour débiter le combat, l'attaquant doit se trouver sur la même parcelle que sa cible et dépenser 1 Ⓞ. Pour débiter un combat depuis une distance d'un espace ou plus, l'attaquant doit posséder une arme à distance, comme expliqué plus tard (voir Embuscade, ci-contre).

Remarque : une fois le combat entamé, aucun Ⓞ ne peut plus être utilisé. Seuls les objets et les cartes de combat peuvent être utilisés pour toutes les actions du combat.

Au début du combat, attaquant et défenseur mélangent leurs cartes de combat respectives, placent leur deck face cachée devant eux puis prennent 4 cartes en main. Le combat continue ensuite par une série d'affrontements, constitués chacun des 4 étapes suivantes :

1 Les deux joueurs jouent une carte de leur main qu'ils posent face cachée sur la table avant de les révéler simultanément.

Toutes les cartes retournées à la suite du premier affrontement doivent être placées directement sur les cartes précédemment jouées par le joueur, créant ainsi deux piles sur la table, une de l'attaquant, une du défenseur.

2 Les cartes de combat sont lues de haut en bas et de gauche à droite.

Les deux combattants comparent d'abord l'icône d'annulation de leur propre carte à l'icône d'action de leur cible. Si une carte est annulée par l'autre, elle reste sur la table mais n'a aucun effet. Les cartes peuvent s'annuler quelle que soit la portée.

3 Les effets des cartes qui n'ont pas été annulés sont ensuite exécutés.

Les effets de l'attaquant sont toujours exécutés en premier, suivis par ceux du défenseur, sauf mention contraire indiquée sur la carte (voir Texte supplémentaire, p. 13).

Pour décider comment utiliser la carte choisie pour cet affrontement, vous avez le choix entre l'action/les actions principale(s) (PRIM), alternative (ALT) et spéciale (SPC). Vous ne pouvez jamais utiliser une PRIM et une ALT ensemble. La SPC peut toujours être utilisée seule ou combinée avec la PRIM.

Si l'adversaire n'est pas à portée, seule l'action alternative de déplacement de 1 peut être utilisée. Si les conditions changent et qu'un joueur ou son adversaire retrouve à portée après que la carte a été jouée mais avant que ses effets aient été exécutés, ils peuvent alors utiliser l'action principale ou la SPC. Le choix de ne rien faire reste toujours possible également.

Si un joueur perd toute sa vigueur avant que les effets de la carte aient été exécutés, le combat se termine et sa carte n'entraîne aucun effet.

4 Après que les effets des cartes ont été exécutés, les deux joueurs peuvent repiocher jusqu'à 4 cartes. Si un joueur ne peut pas piocher 4 cartes, il doit renouveler son deck (voir Renouvellement, p. 15).

FIN D'UN COMBAT

Les combats durent jusqu'à ce que la vigueur d'un des combattants tombe à zéro, que l'un d'eux rompe la ligne de mire ou que chaque combattant accepte de cesser le combat. La ligne de mire peut être rompue en passant d'une tuile à une autre. Voir Perte totale de vigueur, p. 15, pour plus d'infos sur les suites d'un combat.

EMBUSCADE

Pour tendre une embuscade à une cible et débiter un combat à distance, vous devez posséder une carte de combat avec une portée supérieure à 0. Une fois à la portée indiquée par la carte, placez la carte face visible sur la table, dépensez 1 Ⓞ et épuisez l'arme à distance. Le défenseur ne peut pas jouer de carte tant que la carte embuscade n'est pas résolue. Le combat continuera normalement à partir de la seconde carte.



ACTIONS SPÉCIALES

Les actions spéciales, ou SPC, peuvent être utilisées dans ou hors d'un combat sans coût en Ⓞ. Pour utiliser la SPC d'une carte de combat lors d'un combat, vous pouvez choisir d'utiliser la SPC soit en combinaison avec l'action principale (PRIM), soit seule. La SPC ne peut être exécutée que si vous êtes à l'une des portées spécifiées sur la carte. Si une portée figure sur la carte, elle s'applique aussi à la SPC. Quand une SPC est utilisée, la carte est épuisée jusqu'à la phase Nuit. Si la SPC indique « See Above » (voir ci-dessus), alors le texte supplémentaire correspond à l'action spéciale de la carte et entraîne l'épuisement de la carte s'il est utilisé. Quand un objet est épuisé, il est tourné à 90 degrés et mis de côté face visible. Il ne peut alors plus être utilisé tant qu'il n'a pas été rechargé durant l'étape 5, « Sommeil », de la phase Nuit. Certaines SPC sont liées à la réussite de l'action principale (PRIM) (voir la carte Push Kick d'Hannah, p. 12), mais cela ne veut pas dire que vous êtes obligé de l'utiliser si la PRIM réussit. Cela reste facultatif.

Si une icône à l'emplacement de la SPC contient un nombre positif ou négatif, ce nombre agit comme un modificateur pour tous les lancers liés à cette activité. Par exemple, un outil de crochetage avec +1 augmente de 1 tous les lancers d'effraction utilisant cet objet. Le modificateur s'applique uniquement à l'action spéciale, pas aux autres actions de la carte.

RENOUVELLEMENT

Comme évoqué à l'étape 4 des affrontements, et comme vu sur les cartes blocage, la SPC Renouvellement vous permet de renouveler votre deck durant un combat. Choisissez d'abord le nombre de cartes de votre main actuelle que vous voulez garder et mettez-les de côté. Les cartes que vous n'avez pas gardées sont ensuite remélangées avec toutes les autres cartes de combat (deck de combat et tas de cartes rejetées). Pour finir, repiochez jusqu'à 4 cartes dans votre deck renouvelé et continuez le combat. Si la SPC Renouvellement d'une carte blocage est utilisée, alors cette carte blocage est épuisée.

PERTE TOTALE DE VIGUEUR

La mort est définitive pour tous les autres citoyens de Bantam, mais pas pour vous. Nul ne sait pourquoi les redoutables étrangers reviennent toujours...

Quand vous perdez toute votre vigueur, vous vous évanouissez et votre cube de vigueur est retiré de votre plateau de joueur. Vous ne pouvez alors réaliser aucune action à part la Sortie (voir ci-dessous) avant d'avoir récupéré de la vigueur. Quand vous perdez connaissance, vous devez résoudre la perte (JcE) ou le pillage (JcJ), puis aller chez le docteur ou en prison selon les actions que vous meniez au moment de votre évanouissement.

PERTE (JcE)

Si vous vous évanouissez pour n'importe quelle raison autre qu'un combat JcJ, vous lâchez aussitôt toutes vos ressources et vos trophées (on appelle ça la « Perte ») et les posez sur votre parcelle actuelle. Après cette perte, allez en prison si vous avez perdu connaissance au moment où vous commettiez un délit, sinon allez chez le docteur.

Ce dernier vous permet de dépenser 1 Ⓞ pour récupérer votre vigueur max et sortir. Vous pouvez utiliser l'action Sortie de chez le docteur durant le même tour que votre perte totale de vigueur s'il vous reste assez de Ⓞ.

Si vous vous évanouissez pendant que vous commettez un délit, vous subissez la Perte puis passez en prison. Les délits sont :

- Entrer dans la cabane d'un autre joueur
- Pillier la cabane d'un autre joueur (en cas d'échec)
- Brûler la cabane d'un autre joueur (en cas d'échec)
- Être un incendiaire actif
- Voler au comptoir
- Pillier la salle des coffres de la banque
- Braquer une banque (seulement dans Maîtres du chaos)

Contrairement au docteur, qui restaure la vigueur à la sortie, la prison ne restaure pas la vigueur avant la phase Nuit. Au début du tour suivant votre arrestation, vous devez payer la caution de 3 \$ pour sortir. Tous les types de paiements sont acceptés (c.-à-d. ressources, armes standard, trophées, etc.) et la prison ne rend pas la monnaie si votre moyen de paiement vaut plus que 3 \$. Dans les modes de jeu avancés, vous pouvez aussi utiliser le cash de votre billet de banque pour payer votre caution. Si vous ne pouvez pas payer la caution de 3 \$, vous devez alors perdre 1 pt de notoriété pour accepter un prêt de la banque, utiliser 3 \$ de la réserve, puis sortir.

Que vous sortiez de chez le docteur ou de prison, vous pouvez aller sur la parcelle liée marquée « Release here » (Sortez ici) ou directement dans l'une de vos cabanes, mais seulement si la porte est fermée. Si la tuile est ouverte, il est interdit de sortir vers cette cabane tant que la porte n'est pas réparée.



PILLAGE (JcJ)

Quand vous battez un autre joueur lors d'un combat JcJ, le joueur vaincu ne lâche pas ses ressources et ses trophées avant d'aller en prison ou chez le docteur. Le gagnant peut au contraire choisir l'une des options suivantes :

- Lui prendre autant de ressources Ⓞ et de gemmes ♥ qu'il peut en porter
- Lui prendre jusqu'à 10 \$ en cash
- Lui prendre un seul objet ou trophée ne portant pas le symbole « Non pillable » ❌
- Consulter son deck de combat et lui prendre une carte ne portant pas le symbole « Non pillable » ❌
- Lui prendre un jeton acolyte (si réussite au test de persuasion)
- Lui prendre une carte monture (si réussite au test de persuasion)
- L'envoyer en prison et empocher l'argent de la caution... ou 1 point de notoriété si le perdant ne peut pas payer sa caution.

Si vous échouez au test de persuasion ou choisissez de consulter le deck de combat mais ne pouvez rien piller, vous n'avez pas le droit de choisir une autre option de la liste.

PNJ ENNEMIS ET AFFRONTEMENTS JCE

JETONS ENNEMIS (PNJ ENNEMIS)

Les jetons ennemis, ou PNJ (personnages non joueurs), offrent plus d'opportunités mais représentent aussi une menace pour qui veut les affronter. La face avant du jeton ennemi porte les stats de l'ennemi. La face arrière affiche le butin immédiatement gagné si l'ennemi est vaincu et la valeur en dollars du trophée s'il est vendu au comptoir ou accroché dans le saloon. L'arrière du jeton n'est révélé que quand l'ennemi est vaincu et doit être gardé caché quand les jetons sont mélangés et placés durant la mise en place.

Remarque : comme les figurines ne portent pas de stats, si vous utilisez des miniatures au lieu de jetons, gardez près du plateau un jeton face visible pour chaque figurine, afin de vous y reporter pour ses stats. Quand un ennemi est vaincu, rejetez la figurine et prenez le jeton sur le haut de la pile (s'il y a plusieurs jetons de même type).

Les stats affichées sur les jetons sont :

- A Portée :** détermine le comportement et l'agressivité de l'ennemi (voir *Attaques ennemies, p. 17*).
- B Vigueur :** la santé du PNJ. Quand un joueur lui inflige des dégâts égaux à la quantité de vigueur, le PNJ est vaincu.
- C Niveaux d'aptitudes :** les PNJ peuvent posséder différents niveaux d'aptitudes. Ce niveau est indiqué par le nombre à l'intérieur de l'icône.
- D Test de discrétion :** chaque PNJ porte sur son jeton un test de discrétion. Vous pouvez faire un lancer à la fin de votre tour pour l'empêcher de vous attaquer (voir *Furtivité, ci-dessous*).
- E Butin (au verso) :** indique les ressources, armes ou cash immédiatement reçus quand l'ennemi est vaincu.
- F Valeur en dollars (au verso) :** indique la valeur de vente au comptoir ou d'accrochage au saloon.

COMBAT CONTRE DES PNJ ENNEMIS (AFFRONTEMENTS JCE)

La seule différence entre les affrontements JcJ et JcE est que le joueur affronte un deck de combat de PNJ plutôt que celui d'un autre joueur. La couleur de fond des jetons ennemis pour chaque PNJ est celle du deck de combat correspondant. Désignez une autre personne à la table pour contrôler le deck de combat du PNJ (dans une partie en solo, le joueur contrôle les deux decks).

Le deck de combat du PNJ est mélangé et posé face cachée sur la table. Le joueur pose une de ses propres cartes face visible et la carte du haut du deck de combat du PNJ est placée, face visible, de telle sorte qu'elles soient côte à côte. Le reste de l'affrontement se déroule de la même manière qu'un affrontement JcJ.

Quand vous agissez en lieu et place d'un PNJ, il y a quelques règles à ne pas oublier :

- Si le PNJ ennemi n'est pas à la portée indiquée pour son action principale, il doit utiliser l'action alternative de déplacement de 1 figurant sur la carte.
- Si le PNJ utilise l'action alternative du déplacement de 1, il doit alors continuer de la sorte et se rapprocher de sa cible en suivant le chemin de moindre résistance tout en maintenant la ligne de mire.
- Chaque fois qu'un PNJ subit des dégâts, un jeton blessure (voir ci-contre) est placé sur la parcelle près de l'endroit où se trouve le jeton ennemi. Quand le nombre de jetons blessures pour un PNJ donné égale sa vigueur, il est vaincu. Quand un PNJ est vaincu, le joueur gagnant prend le jeton du PNJ, le retourne et reçoit le butin indiqué côté gauche. Il place ensuite le trophée sur l'emplacement correspondant de son inventaire.
- Si un PNJ bat un joueur et survit, toutes les blessures subies par le PNJ durant le combat restent sur le plateau et s'appliquent à de futurs combats. Néanmoins, lors de l'étape « Restauration » de la phase Nuit, un jeton blessure de chaque PNJ est retiré du plateau.
- Quand une carte de combat ennemie est jouée et implique un test d'aptitude, ou si le PNJ doit passer un test d'aptitude pour poursuivre un joueur, la personne désignée pour gérer le deck de combat du PNJ lance pour ce PNJ, en se reportant au niveau d'aptitude indiqué sur le jeton ennemi. Si le PNJ croise un test d'aptitude tandis qu'il poursuit un joueur (c.-à.-d un test d'agilité face à un danger), alors le PNJ tente ce test uniquement si l'aptitude requise pour ce test figure sur son jeton. Si cette aptitude n'apparaît pas, alors cet ennemi ne possède pas cette aptitude, ne peut donc pas poursuivre le joueur et le combat s'achève.



ATTAQUES ENNEMIES

Durant la phase Jour, les PNJ ennemis se font discrets. Cependant, si votre tour se termine à la portée indiquée sur un jeton ennemi et que la ligne de mire s'applique, le PNJ commencera aussitôt un combat avec vous en endossant le rôle de l'attaquant, sauf si vous réussissez son test de discrétion (voir Furtivité, ci-dessous). Les ennemis ne vous attaqueront qu'à la fin de votre tour. Si pour une raison quelconque vous vous retrouvez à portée d'une attaque ennemie alors que ce n'est pas votre tour (c.-à-d. par les effets d'une carte événement, à cause d'un combat avec un autre joueur, etc.), l'ennemi n'attaquera pas.



Si un jeton ennemi porte un symbole « portée standard », ce PNJ vous attaquera si vous terminez votre tour à la portée indiquée (et si la ligne de mire s'applique).



Si un jeton ennemi porte un symbole « portée agressive », ce PNJ vous attaquera dès que vous arriverez à la portée indiquée (et si la ligne de mire s'applique).



Si un jeton ennemi porte un symbole « portée neutre », ce PNJ ne se battra pas sauf si vous l'attaquez ou si le combat est déclenché par un événement spécifique.

Si vous terminez votre tour à la portée indiquée par plusieurs jetons ennemis et dans leur ligne de mire, seul l'ennemi le plus proche vous attaquera. Dans l'éventualité (rare) où plusieurs ennemis seraient à égale distance et en ligne de mire, lancez un dé pour chaque ennemi et seul le lancer le plus fort attaquera. Si des ennemis obtiennent des lancers de même valeur, continuez à lancer jusqu'à ce qu'un lancer l'emporte.

FURTIVITÉ

À tout moment quand vous êtes à portée et en ligne de mire d'un jeton ennemi, vous pouvez choisir de lancer le dé pour passer le test de discrétion indiqué en haut à gauche du jeton ennemi afin d'empêcher celui-ci d'attaquer. Certains jetons ennemis affichent en haut à gauche un test de discrétion (différent du niveau d'aptitude discrétion). Si vous réussissez le test, l'ennemi ne s'aperçoit pas de votre présence avant le début de votre tour suivant et vous pouvez même dormir dans la même parcelle que lui. Si vous échouez ou choisissez de ne pas tenter le test de discrétion, l'ennemi vous attaque immédiatement. Les jetons d'ennemi neutre qui n'affichent pas de test de discrétion n'attaqueront pas, sauf en cas d'attaque de votre part ou d'événement particulier. Les jetons d'ennemi agressif ou standard qui n'affichent pas de test de discrétion ne peuvent être évités.



INCENDIE VOLONTAIRE

DÉCLENCHER DES FEUX



Pour déclencher un feu, vous devez disposer d'une arme ou d'un objet portant une icône de départ de feu sur l'emplacement SPC (alias un « allume-feu »). Vous n'avez aucun à dépenser pour épuiser cette carte afin de placer un jeton feu à n'importe quel endroit, pourvu qu'il respecte la portée indiquée sur la carte et soit en ligne de mire. La personne qui déclenche un feu, appelée « incendiaire », est responsable de ce feu. Si un incendiaire perd toute sa vigueur alors qu'il a un ou plusieurs feux actifs, les feux restent, mais il est envoyé en prison pour avoir commis un délit (voir Perte, p. 15). Si des joueurs ou des PNJ sont sur une parcelle ou dans une cabane où un jeton feu est placé, ils subissent immédiatement 1 blessure. **Vous ne pouvez interagir avec un feu déjà allumé que durant votre tour et avoir ainsi une chance d'éviter de subir la blessure initiale** (voir Interactions avec les feux, ci-dessous). *Remarque* : quand des jetons feu sont placés, ils annulent tous les effets de restauration ou les entreprises possibles à cet endroit.

Pour mettre le feu à des cabanes et déclencher des feux en ville il faut d'abord réussir les tests de malice indiqués, en plus d'épuiser un allume-feu. Les feux de forêt ne nécessitent pas de test de malice sauf si la tuile de terrain l'indique. Souvenez-vous : quand vous visez un pion cabane (et non un joueur à l'intérieur de la cabane), la portée entre vous et le pion cabane se mesure comme d'habitude. Vous pouvez utiliser plusieurs allume-feu pour ajouter des jetons feu supplémentaires à un feu déjà existant, mais chaque allume-feu doit être épuisé et si un test de malice est requis, il doit être tenté chaque fois. *Remarque* : s'il y a des emplacements dédiés pour les jetons feu (c.-à-d. cabanes), les jetons ne peuvent être placés que là, et pas sur la parcelle elle-même. Dès qu'un jeton feu est placé dans une parcelle ou un emplacement contenant des jetons, du cash ou des objets, le contenu de cet endroit est détruit et remplacé dans la réserve.

INCENDIER UNE CABANE : après un lancer égal ou supérieur au test de malice indiqué sur une cabane visée, la carte cabane est incendiée. Quand une cabane est en feu, tous les joueurs peuvent encore interagir avec celle-ci et toutes les règles de porte de cabane continuent de s'appliquer. Cependant, les feux annulent tous les effets de restauration et possibilités d'entreprise.

DÉCLENCHER UN FEU DE FORÊT : sur n'importe quelle tuile de terrain (sauf les Montagnes), vous pouvez épuiser un allume-feu pour placer un jeton feu directement sur la parcelle visée. Quand une parcelle brûle, tous les effets de restauration et possibilités d'entreprise sont annulés.

DÉCLENCHER UN FEU EN VILLE : après un lancer égal ou supérieur au test de malice de 8 figurant sur la tuile Ville, un feu en ville commence. Si un jeton feu est placé dans une boutique, celle-ci est fermée et aucun joueur ne peut interagir avec elle, si ce n'est pour y entrer et en sortir, tant que le feu ne s'éteint pas de lui-même ou n'est pas éteint.

PROPAGATION DES FEUX

Lors de l'étape « Propagation des feux » de la phase Nuit, tous les feux qui ne peuvent s'étendre à une autre parcelle sont considérés comme « Étouffés » ou « En cendres » et retirés. Ensuite, chaque incendiaire de la table ayant des feux actifs choisit de propager un seul de ses feux (même s'il en a plusieurs) grâce à un jeton feu. Chaque parcelle ne peut porter que 1 jeton feu, sauf si elle a des emplacements dédiés pour ces jetons (c.-à-d. les cartes cabane).

Chaque feu individuel ne peut exister que sur une seule ligne de mire, ils ne peuvent jamais s'étendre d'une parcelle colorée à une parcelle d'une autre couleur. Si un feu commence dans une parcelle multicolore ou blanche (c.-à-d. une carte cabane), l'incendiaire doit choisir la couleur vers laquelle le feu se propagera. Les feux peuvent se propager dans une parcelle blanche si elle est adjacente à la parcelle colorée actuelle. Les feux n'existent pas dans les parcelles noires, alias parcelles cachées.

Voici deux cas particuliers de propagation d'un feu...

PROPAGATION D'UN FEU DE FORÊT À UNE CABANE :

un feu de forêt peut déclencher l'incendie d'une cabane quand il possède un jeton feu sur la même parcelle que la cabane ET que l'intensité du feu égale ou dépasse le test de malice « Incendie cabane » sur la carte cabane (voir Intensité du feu, ci-dessous). Lors de l'étape suivante « Propagation du feu » de la phase Nuit APRÈS que ces conditions sont réunies, l'incendiaire peut choisir, à chaque phase Nuit, d'ajouter un seul jeton feu soit à la partie feu de forêt, soit à la partie feu de cabane, mais jamais plus d'un jeton par phase Nuit. Le feu de cabane compte comme la continuation du feu de forêt.

CABANE EN CENDRES ET PROPAGATION FEU DE FORÊT :

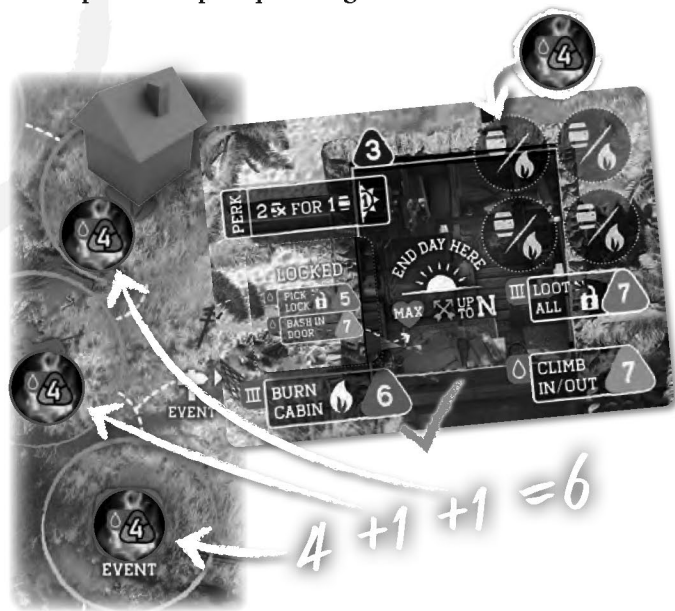
quand tous les emplacements de la carte cabane sont occupés par des jetons feu, lors de l'étape « Propagation des feux » de la phase Nuit suivante, la cabane est réduite en cendres et l'incendiaire reçoit 1 pt de notoriété (★). **Remarque :** un incendiaire qui brûle sa propre cabane ne reçoit pas de pt de notoriété. Quand une cabane est en cendres, son propriétaire reprend sa carte cabane et son pion cabane sur son plateau de joueur, perdant ainsi 1 pt de notoriété (★) ET déclenche un feu de forêt là où se trouvait jadis sa cabane. La cabane restituée peut être rebâtie. Si des joueurs ou des PNJ sont dans une cabane quand elle est réduite en cendres, ils perdent toute vigueur (☠).

INTENSITÉ DU FEU

Plus un feu grossit, plus son « intensité » augmente. Cette intensité est une note donnée à chaque feu (que ce soit un feu de cabane ou un feu de forêt) selon sa taille. L'intensité du feu détermine la difficulté du test d'aptitude de tout joueur qui interagit avec lui, et indique si le feu est assez puissant pour se propager à une cabane.

CALCUL DE L'INTENSITÉ DU FEU

Pour calculer l'intensité d'un feu à tout moment, situez l'endroit où a été placé le premier de ses jetons feu sur le plateau et regardez la difficulté de son test d'aptitude. Augmentez ce test d'aptitude de +1 pour chaque autre jeton feu connecté au jeton d'origine et en situé en ligne de mire. Le nombre qui en résulte est l'intensité de ce feu particulier. **Rappel : un seul et même feu ne peut avoir plus qu'une ligne de mire.**



INTERACTION AVEC LES FEUX

Quand vous pénétrez, ou commencez votre tour, dans une parcelle contenant un jeton feu, vous devez interagir avec ce feu (voir Actions sans coût en Ⓞ, p. 5). Si vous choisissez de ne pas interagir, subissez 1 blessure à cause de l'inhalation de fumée. La difficulté de TOUT test d'aptitude en lien avec ce feu est égale à l'intensité de ce feu. Selon la couleur qui figure sur le test d'aptitude, vous pouvez interagir avec le feu en utilisant 1) la malice, pour l'éteindre, 2) l'agilité, pour le contourner, ou 3) la persuasion, pour l'apprivoiser. Vous ne pouvez pas interagir avec un feu si vous n'êtes pas sur une parcelle avec un de ses jetons feu.

1. POUR « ÉTEINDRE LE FEU » et retirer tous les jetons de ce feu du plateau (y compris tous les jetons feu de forêt et feu de cabane s'ils sont combinés), vous devez réussir un test de malice égal ou supérieur à l'intensité de ce feu.

2. POUR « CONTOURNER LE FEU » et déplacer votre personnage d'un côté à l'autre du feu, ou n'importe où entre les deux, vous devez réussir un test d'agilité égal ou supérieur à son intensité.

3. POUR « APPRIVOISER LE FEU », calmer son esprit et ne recevoir aucune blessure de lui jusqu'au début de votre prochain tour, vous devez réussir un test de persuasion égal ou supérieur à son intensité.

EFFRACTION DANS LES CABANES

Tant qu'une cabane possédée par un autre joueur est fermée, seul son propriétaire peut y entrer. Tous les biens qu'elle contient sont inaccessibles aux autres joueurs, sauf s'ils y entrent grâce à l'escalade ou à l'effraction de la tuile porte. La façon la moins intrusive d'entrer dans la cabane est de réussir le test d'agilité lié à l'action d'escalade. Si vous parvenez à entrer dans la cabane d'un autre joueur alors que la tuile porte est toujours fermée, vous devrez repasser le test d'agilité pour en ressortir par escalade.

Si vous souhaitez une solution plus pérenne que l'escalade, vous pouvez infliger une effraction à la tuile porte, soit en la crochétant, soit en enfonçant la porte. Pour crocheter la serrure, vous devez posséder une arme ou un objet portant une icône de crochetage dans sa case SPC, être à la portée spécifiée sur l'outil de crochetage et réussir le test de discrétion indiqué. Si vous choisissez au contraire d'enfoncer la porte, vous devez être sur la même parcelle que la cabane et réussir le test de force indiqué. Si vous réussissez l'un ou l'autre de ces tests d'aptitude, retournez la tuile porte. La cabane est à présent ouverte.



Fermée



Ouverte

Quand une cabane est ouverte, tous les joueurs peuvent se déplacer librement entre la carte cabane et la parcelle où elle se trouve (sans utiliser pour ça d'action de déplacement) et avoir accès à toutes ses aptitudes. Cependant, les ressources qu'elle contient sont protégées et doivent être pillées par les autres joueurs. De plus, tous les joueurs peuvent alors entreprendre dans cette parcelle, et pas seulement le propriétaire de la cabane. Ce dernier ne peut sortir de chez le docteur vers sa cabane tant que sa tuile porte n'est pas réparée. Pour réparer une tuile porte, vous devez être sur la même parcelle que la cabane ou à l'intérieur de celle-ci, dépenser 1 et rejeter 1, puis retourner la tuile côté fermée. Tous les joueurs peuvent réparer une tuile porte, pas uniquement le propriétaire de la cabane.

Le premier joueur à avoir atteint les conditions de victoire prend le rôle de l'attaquant. Le combat commence et dure jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur. Pour connaître les règles du combat, reportez-vous à Combat, p. 11. Si vous quittez la ligne de mire à n'importe quel moment du combat, vous déclarez automatiquement forfait et votre adversaire gagne.

FIN DES INSTRUCTIONS DE PRÉSENTATION

Les instructions de présentation pour le mode « Bienvenue » sont maintenant terminées.

Gardez les cartes de référence et le manuel à portée de main et reportez-vous à la FAQ, au glossaire et à l'index du Manuel technique avancé si vous avez des questions en cours de jeu.

L'équipe de développement de Bantam Planet vous souhaite chance et fortune lors de votre voyage dans le monde sauvage de Bantam West!

... c'est le moment de commencer!

Paroles de sagesse...

- La région frontière est un endroit implacable... ici, tout se mérite.
- Au moindre doute, consultez votre liste.
- Diversifiez vos richesses... ne misez pas tout sur un seul cheval.
- Les chemins les moins fréquentés sont parfois les plus confortables.
- Si quelqu'un vous a tout pris, choisissez une autre voie et réessayez.

MANCHE DÉCISIVE - BAGARRE DE SALOON

Si plusieurs joueurs atteignent le score gagnant avant la fin d'une même phase Jour, ils doivent alors exécuter un combat décisif, appelé Bagarre de saloon, à la fin de cette phase Jour.

Dans le cas rare où plus de 2 joueurs sont à égalité, tous les joueurs concernés lancent un dé et le lancer le plus faible n'est plus éligible à la manche décisive. On répète l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 joueurs. Les 2 joueurs restants retrouvent leur vigueur max. et déplacent leur figurine vers le saloon.

RÉFÉRENCE D'ÉVÉNEMENTS

N° 1 Cabane abandonnée

1. Prenez 5 \$.
2. +1 pt de malice.
3. Gagnez le max. de volonté.

N° 2 Jambe cassée

1. Déplacez-vous de 2 parcelles.
2. 1 - 2 = Perdez 2 pts de vigueur.
- 3 - 4 = Perdez 1 pt de vigueur et gagnez le max. de volonté.
- 5 - 6 = Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
3. Rejetez toutes les ♣.

N° 3 Foule en colère

1. Prenez 3 \$.
2. Un joueur de votre choix perd 1 pt de vigueur.
3. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.

N° 5. Sac de bijoux

1. Prenez 2x ♥.
2. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
3. +1 pt de malice.

N° 6. Braquage de banque

1. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
2. 1 - 2 = Perdez 1 pt de vigueur.
- 3 - 4 = Prenez 3 \$.
- 5 - 6 = Prenez 5 \$ et 1x ♣.
3. Placez la figurine du joueur dans la salle des coffres et prenez 3 \$.

N° 7. Jambe cassée

- 1 - 2 = Rapportez votre monture à l'écurie ou perdez 1 pt de vigueur si vous n'avez pas de monture.
- 3 - 4 = -1 pt de vitesse jusqu'à la ♣.
- 5 - 6 = Levez-vous et époussetez-vous.

N° 8. Charge de bisons

1. Prenez 2x ♣.
2. Prenez 2x ♠.
3. Déplacez-vous de 2 parcelles.

N° 9. Choléra

- 1 - 2 = -2 Ⓞ pour le prochain ♠.
- 3+ = Vous restez en bonne santé.

N° 10. La secte du Néant

1. Remélanguez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.
2. 1 - 2 = Perdez 2 pts de vigueur.
- 3 - 5 = Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
- 6 = Gagnez 1 ♣, prenez 3 \$ et gardez cette carte face cachée.
3. +1 à n'importe quelle aptitude.

N° 11. L'autre de la secte

1. 1 - 2 = Dépensez Ⓞ.
- 3 - 4 = Prenez 1x ♥.
- 5 - 6 = Prenez 1x ♣.
2. Gagnez le max. de volonté.
3. Déplacez-vous de 2 parcelles.

N° 12. Cachette secrète

1. Prenez 5 \$.
2. +1 pt de discrétion.
3. Restauration de 1 Ⓞ.

N° 13. Les marshals de Dethelm

1. Gagnez le max. de volonté.
2. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
3. Gagnez 1 acolyte ou 1x ♣.

N° 14. Admirateur dévoué

1. Gagnez 1 acolyte ou 1x ♣.
2. Prenez 2 \$ et 2x ♣.
3. +1 à n'importe quelle aptitude.

N° 15. Vagabond ivre

1. Déplacez-vous de 1 parcelle et récupérez le max. de vigueur.
2. Gagnez le max. de volonté.
3. Prenez 2 \$.

N° 16. Lapin de l'Est

1. Gardez cette carte.
2. 1 - 2 = Remélanguez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.
- 3+ = Gardez cette carte.
3. Gagnez le max. de volonté et remélanguez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.

N° 17. Prisonnière en fuite

1. Gagnez 1 acolyte ou gardez cette carte face visible, gagnez 1 ♣ et consultez le Bonus.
2. Gardez cette carte et consultez le Bonus.
3. Gagnez 1 ♣, prenez 3 \$ et gardez cette carte face cachée.

N° 19. Gangrène

- 1 - 3 = Gardez cette carte et consultez le Bonus.
- 4 - 6 = Rejetez cette carte.

N° 20. Pendaison

1. Gagnez 1 acolyte ou 1x ♣.
2. Penez 1x ♣.
3. +1 à n'importe quelle aptitude.

N° 21. Bandits de grand chemin

1. Gagnez le max. de volonté.
2. Les bandits vous ignorent tout le reste de la partie.
3. Prenez 3 \$.

N° 22. Immolation

1. Gagnez 1 acolyte ou 1x ♣.
2. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
3. +1 pt de malice.

N° 24. Mon bébé a été emporté !

1. Restauration du max. de vigueur et de volonté.
2. Gagnez 1 ♣ et gardez cette carte face cachée.
3. +1 pt de force.

N° 26. Pièce porte-bonheur

1. Prenez 1 \$ et gagnez le max. de volonté.
2. Restauration de 1 Ⓞ.
3. +1 pt de persuasion.

N° 27. Les Parvenus du Midland

1. Choisissez 1 cabane à incendier.
2. Prenez 3 \$.
3. Prenez 1x ♣.
4. Prenez 3x ♣.



N° 28. Maman ours !

1. Prenez 2x ♣.
2. Gardez cette carte et consultez le Bonus.
3. Gardez cette carte face cachée et les grizzlis vous ignorent tout le reste de la partie.

N° 29. Chien errant

1. Gardez cette carte face visible et consultez le Bonus.
2. Gardez cette carte face visible et consultez le Bonus.
3. Gagnez le max. de volonté et remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.

N° 31. Mustang

1. Prenez la carte du haut du deck Monture.
2. Prenez 4 \$.
3. Gagnez le max. de volonté et remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.

N° 32. Talent naturel

1. Tout le monde à la table prend 1x ♣ de son choix.
2. Prenez 3x ♣ de votre choix.
3. Passez au niveau supérieur une fois dans l'entreprise de votre choix.

N° 33. Nuit agitée

- 1 = Vous avez fait du tapage et avez atterri en prison.
 2 - 5 = -1 Ⓞ pour le prochain ♣ seulement, mais choisissez une boisson sur la carte du saloon.
 6 = Vous avez su résister et avez arrêté de boire après un seul verre. Choisissez une boisson sur la carte du saloon.

N° 35. Bénédiction de Ronym

1. Gagnez le max. de vigueur et de volonté.
2. Prenez 3 \$ ou 2x ♣.
3. La foule se disperse. Rejetez cette carte.

N° 36. Bagarre de saloon

1. 1 - 4 = Perdez 1 pt de vigueur et gagnez le max. de volonté.
 5 - 6 = gagnez 1 Ⓞ et gardez cette carte face cachée.
2. Prenez 3 \$.
3. Choisissez une boisson sur la carte du saloon.

N° 37. Chant silencieux

1. Gagnez 1 acolyte.
2. Gagnez 1 acolyte.
3. Choisissez une boisson sur la carte du saloon.

N° 38. Ranchero qui se noie

1. Gagnez 1 acolyte.
2. Prenez 1x ♣ et 2x ♣.
3. Prenez la carte du haut du deck Monture.

N° 39. Carte au squelette

1. Prenez 3 \$.
2. Prenez la carte du haut du râtelier.
3. +1 à n'importe quelle aptitude.

N° 40. Fosse aux serpents

1. Gagnez 1 Ⓞ et gardez cette carte face cachée.
2. Gardez cette carte face visible.
3. Gagnez le max. de volonté.

N° 42. Trésor englouti

1. Prenez la carte du haut du râtelier.
2. Prenez la carte du haut du râtelier.
3. Prenez 3 \$ de la réserve et donnez cette carte à un autre joueur.

N° 43. Apprenti chirurgien

1. Restauration du max. de vigueur et de volonté.
2. Augmentez votre stat. de vigueur max. de 1.
3. Restauration de 1 pt de vigueur

N° 44. Voleur nocturne

1. Perdez 1 pt de vigueur mais gardez vos objets.
- 1 - 2 = Rejetez une carte de chaque : ressource, trophée, cash.
 3 - 4 = Rejetez toutes vos ressources.
 5 - 6 = Les bandits vous ignorent tout le reste de la partie.
3. Gagnez 1 Ⓞ et gardez cette carte face cachée.

N° 46. Jeux en ville

1. Prenez 2x ♠.
2. Prenez 1x ♣.
3. Prenez 1x ♠.
4. Prenez 2 \$.

N° 47. Chariot

1. +1 pt de force.
2. Gagnez 1 Ⓞ et gardez cette carte face cachée.
3. Restauration de 1 Ⓞ.

N° 49. Relique de guerre

1. Prenez la carte du haut du râtelier.
2. +1 pt d'agilité.
3. Restauration de 1 Ⓞ.

N° 50. Cerf à queue blanche

1. Gardez cette carte et consultez le Bonus.
- 1 - 3 = Remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.
 4+ = Gardez cette carte.
3. Gagnez le max. de volonté et remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.

N° 51. Sanglier

1. Gardez cette carte et consultez le Bonus.
- 1 - 2 = Remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.
 3+ = Gardez cette carte.
3. Gagnez le max. de volonté et remélangez cette carte avec les 5 cartes du haut du deck Événement.

N° 53. Wilfred le faux-monnaieur

1. Gagnez le max. de volonté.
2. Gardez cette carte face visible et consultez le Bonus.
3. Gagnez 1 Ⓞ et gardez cette carte face cachée.

N° 54. Meute de loups

1. Restauration de 1 Ⓞ.
2. Gardez cette carte face visible et consultez le Bonus.
3. Les loups vous ignorent tout le reste de la partie.



ICONOGRAPHIE

TESTS D'APTITUDE ET ACTIONS

Test d'aptitude	Progression du niveau d'aptitude	Test d'aptitude (avec pénalité)	Progression du niveau de stat.	Une fois par jour		
Action à 1 avec limite		Action sans avec objet		Action sans cran (Grit)		

CARTES DE PERSONNAGES ET PLATEAUX DE JOUEUR

TESTS D'APTITUDE

Force (STR) Strength	Malice (MAL)	Agilité (AGI)	Discretion (SNK) Sneak	Persuasion (PER)	Sagesse (WIS) Wisdom

CLASSES DE PERSONNAGES

Voleur	Pistolero	Pyromane	Marchand

STATS

Volonté (WIL) Will Power	Vitesse (SPD) Speed	Vigueur (VIG)

GÉNÉRAL

Jour	Nuit	Notoriété avancée	Notoriété	Mode solo	Évanouissement

CARTES COMBAT, ARME, OBJET ET MONTURE

ICÔNES DE CARTE

Bagarre	Plaquage	Jet	Esquive	Compagnon
Arme	Mêlée	Blocage	Renouvellement	Icône d'annulation

ACTIONS DE COMBAT

Blocage de la quantité indiquée
Déplacement de la quantité indiquée
Blessure de la quantité indiquée
Soin de la quantité indiquée

BOUTIQUES

Saloon	Banque
Prison	Écurie
Comptoir	Hôtel de ville
Gare	Armurerie
Docteur	Cimetière

Toutes les icônes de boutiques de Gallow Springs sont blanches.

ATTRIBUTS D'OBJETS

Rejeter	Épuiser	Clé
Portée standard	Portée agressive	Portée neutre
Non pillable	Outil de crochetage	
Allume-feu		Extinction

TUILES DE TERRAIN ET DE VILLE

RESSOURCES

Peaux	Argent	Plantes	Bois	Toute ressource	Gemme bleue	Trophée
Sud des Loren Range	Zone sèche de Dethelm	Zone humide de Krowko	Plaines du Midland	Gallow Springs		

ATTRIBUTS DE LIEUX

Panneau	Nécessite la clé correspondante	Pas de construction	Coffre

CALENDRIER ET ÉVÉNEMENTS

Punaise	Réapprovisionnement armurerie	Lancer de dé

ENNEMIS

Adjoint	Bandit	Aconycte	Puma	Grizzly	Loup	Alligator