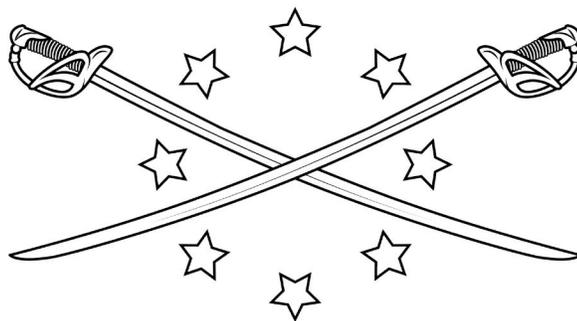


BW



MANUEL TECHNIQUE

AVANCÉ

CONTIENT ESSENTIELLEMENT LES CHAPITRES DÉDIÉS AUX MODES
DE JEU AVANCÉS, À LEUR MISE EN PLACE ET À LEURS MÉCANISMES.

MTA N° 1
MARS, A.H. 276



1E

SOMMAIRE

LISTE DE RÈGLES AVANCÉES	1	DUEL D'ÉTRANGERS (VARIANTE À 2 JOUEURS)	10
GOVERNEURS DE L'OMBRE	2	EXPÉDITION DE CHASSE (VARIANTE EN SOLO)	10
Listes de tâches variées	2	Mise en place du mode solo	10
Billet de banque	2	Tuile hutte de chasse	11
Notoriété de cabane, d'entreprise et d'arme	2	Jetons cadavre	11
Hôtel de Ville et calendrier	3	Mort définitive	11
Mise en place de la tuile ville et règles	3	Connaissance du chasseur	11
Distinctions	3	Deck Événement de chasse	11
Montures et selles	3	Deck et jetons Bête légendaire	11
Cartes événement	3	Barre de calendrier	12
Localités	4	Fin de partie et critères de score	12
Recrutement d'acolytes	5	MODES DE JEU PERSONNALISÉS	13
Accrochage et vente de jetons PNJ	6	Liste de toutes les méthodes de notoriété	13
Cartes d'aptitude	6	CRÉDITS ET REMERCIEMENTS	14
MAÎTRES DU CHAOS	7	FAQ	15
Extension de notoriété et jalons	7	Bâtiments	15
Cartes mission	7	Combat	15
Évasion et braquage de banque	8	Entreprises	15
Réapparition de PNJ	8	GLOSSAIRE (INDEXÉ)	16
Objets de l'armurerie	8	VISITE DE GALLOW SPRINGS	18
Mise en place du cimetière	8		
Dernier combat et souvenirs d'acolyte	9		
Trahison d'un acolyte	9		

Bantam West propose différents modes de jeu afin de permettre aux nouveaux joueurs de s'habituer aux éléments plus avancés du jeu et aux joueurs aguerris de chercher de nouveaux défis. Le manuel de terrain standard (MTS) rassemble les règles du mode de jeu n° 1 tandis que ce manuel technique avancé (MTA) contient les règles supplémentaires pour les modes de jeu n° 2, 3, 4 et 5.

Ce MTA doit être lu après avoir déjà joué une ou deux fois au mode de jeu n° 1, « Bienvenue », quand tous les joueurs ont bien intégré les règles principales. Si vous n'y avez pas encore joué, veuillez d'abord lire le MTS avant de revenir à ce manuel-ci.

Les modes de jeu n° 1, 2 et 3 doivent être joués dans cet ordre, car chaque mode s'appuie sur les règles du précédent et y introduit de nouvelles règles et de nouveaux modules. Le mode de jeu n° 4 est une variante à 2 joueurs et le n° 5 est une variante en solo. Les règles des n° 1, 2 et 3 doivent être apprises avant de jouer au mode n° 4 ou 5.

Pour la mise en place de tous les modes de jeu, reportez-vous à la face B de la carte de mode de jeu correspondante.

Une introduction thématique figure à la fin de l'ensemble des règles pour chaque mode de jeu. Une fois le jeu mis en place et toutes les règles apprises, la section « Pose du décor » peut être lue à voix haute juste avant de jouer. Elle permet de donner le ton de la partie.

À la fin de ce manuel figure un ensemble d'instructions pour créer vos propres modes de jeu. La modularité de tous les éléments de Bantam West a été pensée pour favoriser la créativité des joueurs. Une fois que vous aurez compris ce monde et les règles qui le régissent, le moment sera venu de vous l'approprier !



LISTE DE RÈGLES AVANCÉES

MODES DE JEU

- Gouverneurs de l'ombre - ■
- Maîtres du chaos - ●
- Duel d'étrangers (2J) - ★
- Expédition de chasse (solo) - ▲
-
- Listes de tâches variées - ■, ●, ★, ▲
- Billet de banque - ■, ●, ★, ▲
- Notoriété de cabane et d'entreprise - ■, ●, ★, ▲
- Calendrier de l'Hôtel de Ville - ■, ●, ★, ▲
- Distinctions - ■, ●, ★, ▲
- Cartes événement - ■, ●, ★, ▲
- Recrutement d'acolytes - ■, ●, ★, ▲
- Accrochage et vente de trophées - ■, ●, ★, ▲
- Cartes d'aptitude - ■, ●, ★, ▲
- Cabanes abandonnées - ■, ●, ▲
- Extension de notoriété et jalons - ●, ▲
- Cartes mission - ●, ★
- Réapparition de PNJ - ●, ▲
- Objets de l'armurerie - ●, ▲
- Dernier combat et souvenirs d'acolyte - ●, ▲
- Trahison d'un acolyte - ●, ▲
- Jetons cadavre - ▲
- Mort définitive - ▲
- Connaissance du chasseur - ▲
- Tuile hutte de chasse - ▲
- Deck Événement de chasse - ▲
- Deck et jetons Bête légendaire - ▲

#2 GOUVERNEURS DE L'OMBRE MODE STANDARD

• Défi : NORMAL

• Score de victoire : 10 ☆

• Durée totale : 1,5 à 2 heures

• Nombre de joueurs : 2 à 4

Règles incluses : règles standard

Règles supplémentaires : listes de tâches variées, billet de banque, cabane, notoriété d'entreprise et d'arme, Hôtel de Ville, distinctions, montures et selles, événements, recrutement d'acolytes, accrochage et vente de trophées, cartes d'aptitude et cabanes abandonnées

LISTES DE TÂCHES VARIÉES

Les listes de tâches variées fonctionnent de la même façon que la liste de tâches initiales, à deux différences près : chaque joueur reçoit 1 page gauche et 1 page droite, distribuées aléatoirement. Les listes de tâches variées remplacent la liste de tâches initiales du mode de présentation, ces deux types de listes ne peuvent donc être utilisées simultanément. Pour mettre en place les différentes listes de tâches variées, mélangez séparément les 6 pages gauches et les 6 pages droites. Chaque joueur reçoit 1 page gauche et 1 page droite, face cachée. Tous les joueurs retournent ensuite leurs cartes et les placent côte à côte pour qu'elles se touchent. La combinaison de l'adjectif (page gauche) et du nom (page droite) révèle l'identité de leur personnage pour cette partie. Tous les joueurs reçoivent ensuite 10 jetons coche de la couleur de leur personnage. Rappel : les listes de tâches correspondent aux tâches que votre personnage et l'organisation qu'il crée essaient d'accomplir. Autrement dit, si la tâche consiste à terminer votre tour avec plus de 4 peaux, les peaux de votre personnage, de votre monture, de vos acolytes et de vos cabanes sont toutes prises en compte dans le calcul.



BILLET DE BANQUE

Le billet de banque offre l'opportunité de gagner jusqu'à 3 pts de notoriété tout en stockant du cash dans les coffres de la banque et en produisant des intérêts. Vous pouvez aussi utiliser votre épargne en cash pour payer une caution. À la Banque du Midland, vous pouvez ouvrir un compte d'épargne. Il vous suffit pour ça d'être dans la banque, de prendre une carte billet de banque de la réserve et d'y placer la quantité voulue du cash dont vous disposez. Pour ouvrir un compte d'épargne, vous devez placer une certaine quantité de cash sur votre billet de banque.

Si vous déposez moins de 5 \$, placez la pile de dollars en argent là où figure la mention Dépôt (« Deposit here »). Tant que la valeur de la pile de pièces est inférieure à 5 \$, on l'appelle Monnaie (« Change »). Lors de l'étape Billet de banque de la phase Nuit, déplacez toutes les piles de monnaie d'une case vers la droite.

Ce processus se répète jusqu'à ce qu'une pile atteigne le 3e mois. Lors de la phase Nuit suivante, remplacez la pile sur l'emplacement « Deposit here » et ajoutez-y 2 \$. Cela se poursuit jusqu'à ce que la valeur de la pile soit égale ou supérieure à 5 \$. À ce moment-là, échangez la pile contre une pièce d'or que vous placez dans un emplacement de notoriété libre en dessous. Vous ne pouvez déposer ou retirer de votre billet de banque qu'en étant dans la banque. Les mineurs novices peuvent posséder au maximum 5 \$ et de la monnaie, là où les journaliers peuvent avoir 10 \$ et de la monnaie et les maîtres, 15 \$ et de la monnaie.



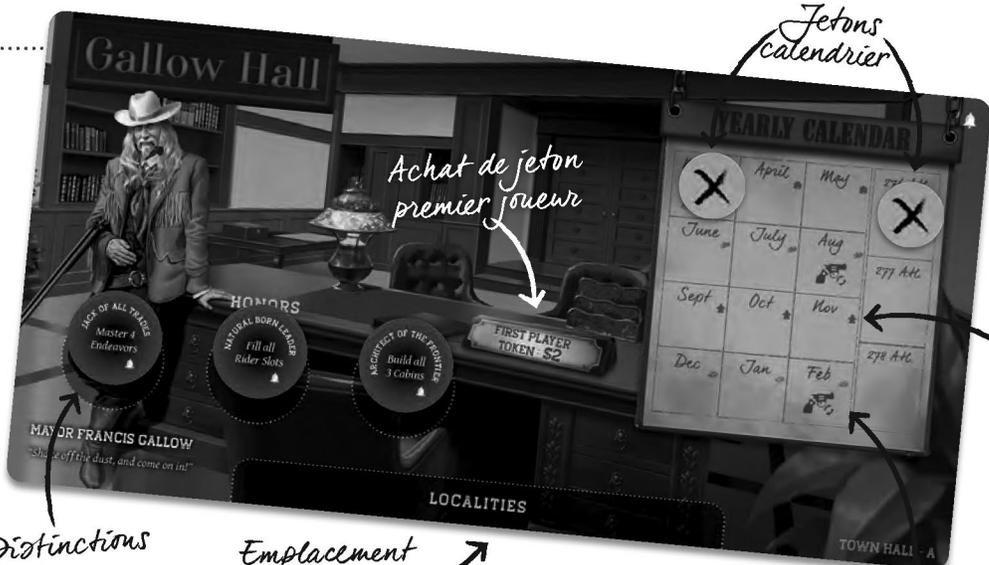
Par ailleurs, si vous déposez 5 \$ ou plus ou si une pile gagne de l'intérêt et dépasse la valeur de 5 \$, placez aussitôt une pièce d'or dans un emplacement de notoriété en dessous, puis placez les dollars en argent excédentaires sur la case « Deposit here ». Si à un moment donné aucun emplacement de notoriété n'est libre sur votre billet de banque, alors votre monnaie ne peut avancer sur la ligne des intérêts et vous ne pouvez plus déposer d'argent tant qu'un emplacement de notoriété n'est pas libéré. Vous pouvez « casser » une pièce d'or afin d'en faire de la monnaie à retirer. Si vous voulez retirer 2 \$ d'une pièce d'or, vous recevez 2 \$, placez les 3 \$ restants sur la case « Deposit here » et perdez le pt de notoriété précédemment reçu.

NOTORIÉTÉ DE CABANE, D'ENTREPRISE ET D'ARME

Le ticket cabane, les cartes entreprise et les armes légendaires sont autant d'occasions de gagner en notoriété. Quand vous construisez une cabane, maîtrisez une entreprise ou achetez une arme légendaire, le symbole de notoriété avec une coche est révélé et vous gagnez la quantité de notoriété indiquée. Si l'une de vos cabanes est réduite en cendres, le pion cabane revient sur votre ticket cabane, le symbole de notoriété est caché et vous perdez 1 pt de notoriété. Si vous perdez la possession d'une arme légendaire, quelle qu'en soit la raison, vous perdez la notoriété indiquée. Toutes ces icônes de notoriété portent la mention « ADV », qui signifie qu'elles ne s'appliquent pas au mode de présentation.

HÔTEL DE VILLE ET CALENDRIER

La face A de la tuile Hôtel de Ville vous permet d'interagir avec le maire de Gallow Springs, Francis Gallow III. C'est le maire qui remet les distinctions, suit l'écoulement du temps sur le calendrier annuel, permet aux joueurs d'acheter le jeton premier joueur et suit toutes les Localités (voir cartes Événement). Cette tuile affiche également la date, indique si certaines ressources sont « de saison » et informe du réapprovisionnement de l'armurerie.



MISE EN PLACE DE LA TUILE VILLE ET RÈGLES

Lors de la mise en place, posez un jeton calendrier sur le mois d'anniversaire du personnage du premier joueur et un autre sur 276 A.H., tous deux côté X visible. Conservez le troisième jeton calendrier dans la réserve. Lors de l'étape « Avancée du calendrier » de la phase Nuit, faites avancer le jeton calendrier d'un mois. Le jeton marquant l'année n'avance pas avant que les 12 mois aient été joués et que le jeton soit revenu à la case marquée « New Year » (Nouvel An), au mois de mars. Quand un jeton calendrier se trouve sur une case marquée d'une icône de ressource, on considère que cette ressource est « de saison ». Dans ce cas, son prix d'achat et de vente augmente de 1 \$. Quand un jeton calendrier arrive sur une case portant l'icône de réapprovisionnement de l'armurerie, tirez 6 cartes du râtelier et placez-les aléatoirement, face visible, par-dessus chaque carte d'arme actuellement en stock.

L'Hôtel de Ville vous permet aussi d'acheter le jeton premier joueur pour 2 \$. Pendant cette présence à l'Hôtel de Ville et une fois l'argent dépensé, le joueur qui dispose actuellement du jeton premier joueur le garde et le retourne afin de rendre visible la face marquée « Sold » (vendu). Le reste de cette phase Jour et de cette phase Nuit se poursuit normalement, mais à la fin de la phase Nuit, le jeton est remis au joueur qui l'a acheté et retourné de façon à cacher la face « Sold ». Tant que la face « Sold » est visible, le jeton premier joueur ne peut pas être acheté.

DISTINCTIONS

Les jetons de distinction sont remis au premier joueur à remplir les conditions listées sur le jeton et à retourner à l'Hôtel de Ville tandis que ces conditions continuent de s'appliquer. Le jeton est retourné et récupéré dès l'entrée dans l'Hôtel de Ville. Nous encourageons les joueurs à prendre un moment pour féliciter la personne ayant reçu la distinction avant de continuer à jouer.

MONTURES ET SELLES

Les selles sont désormais disponibles chez Mirth's Mounts. Pour acheter un jeton selle, vous devez déjà posséder une monture, payer 3 \$ chez Mirth's Mounts puis trouver dans le tas la selle correspondant à votre monture. Vous ne pouvez pas acheter de selle appartenant à une autre monture que la vôtre. Les selles ne peuvent être pillées seules, mais une monture avec sa selle peut être pillée si son propriétaire est vaincu et si le test de persuasion de la monture est réussi. Quand vous pillez une monture, son propriétaire d'origine peut choisir de garder ou de rejeter tout ce qui est stocké dessus avant de remettre la carte monture et le jeton selle (s'il l'a déjà acheté).

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes événement vous offrent la possibilité d'interagir davantage avec le monde de Bantam et d'en apprendre plus sur ses coutumes. Bantam West est fourni avec un deck Événement de 54 cartes uniques. Il existe six types de cartes événement différents :



Rencontres



Découvertes



Météo



Faune



Altérations



Localités

Pour mettre en place le deck Événement, mélangez toutes les cartes événement et placez le deck à portée de tous les joueurs.

Remarque : si vous ne voulez pas jouer avec les cartes événement punitives, retirez toutes les cartes dont l'intitulé est rouge avant de mélanger le deck.

Chaque fois que vous voyagez d'une tuile à une autre (de ville à terrain, de terrain à ville ou de terrain à terrain), à la fin de cette action de déplacement spécifique, tirez et résolvez une carte événement avant de poursuivre votre tour. Vous n'avez le droit de tirer que 1 carte événement par tour et elle doit être tirée la première fois que vous voyagez durant ce tour. Si vous sortez dans votre cabane après avoir perdu toute votre vigueur, vous ne tirez pas de carte événement.

Pour résoudre une carte événement, la lecture se fait de gauche à droite, puis du haut vers le bas. D'abord, vérifiez l'icône de terrain en haut à gauche. Si elle ne correspond pas à votre emplacement actuel, balayez la carte en bas du deck Événement et ne tirez aucune autre carte événement pour le reste de ce tour. Si l'icône correspond à votre emplacement actuel, continuez la lecture de la carte de gauche à droite. Si la carte est une localité, elle s'applique quel que soit votre emplacement actuel, mais cela vous sera expliqué plus tard.



Ensuite, le titre est lu à voix haute. Si le numéro d'événement est noir, il est également lu à voix haute et un autre joueur à la table ouvre le MTS à la Référence d'événements, en pages 20 et 21, trouve l'événement correspondant mais ne lit pour l'instant aucun des résultats. Si le numéro est barré en rouge, il N'EST PAS listé dans les règles. Si le numéro d'événement est violet, le livret de règles n'est pas ouvert avant que l'événement se produise (voir Localités).

(N° 22) **Noir** : listé dans la Référence d'événements du MTS.

~~(N° 23)~~ **Rouge** : pas dans la Référence d'événements. Inutile d'ouvrir le MTS.

(N° 24) **Violet** : listé dans la Référence d'événements du MTS mais pas lu avant que la Localité prenne effet.

Ensuite, lisez la carte à voix haute et suivez les instructions qu'elle contient. Aucun des résultats listés dans la Référence d'événements n'est révélé avant que le joueur ait fait un choix et alors, seul le résultat correspondant au choix est révélé. Si un objet est nécessaire pour n'importe quel choix de la carte événement, cet objet doit être épuisé avant de faire ce choix. Une fois l'événement terminé, fermez le MTS, rejetez la carte événement et continuez la partie. Si le deck Événement venait à être vide, mélangez la pile de cartes rejetées pour créer un nouveau deck. Certaines cartes événement vous donnent la consigne de les garder et de les placer près de votre inventaire, à côté de votre plateau de joueur.

En haut à droite des cartes événement figurent plusieurs icônes indiquant les attributs spéciaux pouvant entrer en jeu lors de la résolution de la carte



Tous les joueurs : les effets de cette carte événement s'appliquent simultanément à tous les joueurs de la table.



Effet durable : cette icône signifie que la carte reste active durant un certain nombre de tours, indiqué à l'intérieur de l'icône. Une fois ce nombre de tours écoulé, la carte doit être rejetée, sauf mention contraire.



Défi Faible volonté : tous les lancers de dé réalisés pour résoudre cette carte événement le seront avec une pénalité de -1 si le(s) joueur(s) qui lance(nt) possède(nt) une volonté faible, située dans les deux cases du bas de la colonne WIL du plateau de joueur.

LOCALITÉS

2

Les localités sont des événements universels qui se produisent indépendamment de l'emplacement actuel du joueur. Elles s'appliquent souvent à tous les joueurs et ne se produisent pas immédiatement. Quand une localité est tirée, reportez-vous au nombre indiqué sur l'icône de punaise violette et placez le jeton calendrier de la réserve d'autant de mois après la date actuelle, côté punaise visible. Continuez à lire la carte normalement, mais arrêtez-vous quand vous arrivez à une ligne disant « (À lire lorsque la Localité prend effet.) ». Placez alors immédiatement

la carte face cachée dans l'emplacement « Localités » de la tuile Hôtel de Ville.



Arrêtez de lire ici

Une fois que le jeton calendrier marquant la date en cours avance et atterrit sur le jeton punaise lors de l'étape « Avancée du calendrier » de la phase Nuit, la punaise est remise dans la réserve et le reste de la localité est lu par n'importe quel joueur. Une fois la lecture de la carte terminée, cette dernière est placée à côté de la tuile correspondant à son icône d'emplacement.

Si une autre localité est tirée quand une se trouve déjà sur la table, balayez cette nouvelle carte au bas deck Événement et ne tirez pas d'autre carte événement jusqu'à la fin de ce tour. Il ne peut y avoir à tout moment qu'une seule localité active ou punaisée.

Remarque : il arrive parfois que l'icône de punaise fasse référence à un mois précis au lieu d'utiliser un nombre. Ne punaisez ces événements que s'ils doivent se produire plus tard dans l'année en cours (et au moins un mois après la date actuelle), sinon, balayez la carte en bas du deck Événement.

RECRUTEMENT D'ACOLYTES

Les gens du coin vous accorderont leur loyauté et rejoindront votre camp en tant qu'acolytes. Ces acolytes vous offrent un avantage utilisable à votre profit. Les chasseurs novices ne peuvent avoir qu'un seul acolyte à la fois, les journaliers peuvent en avoir 2 et les maîtres, 3.



Acolyte aptitudes Acolyte marchandage Acolyte stockage

Lors de la mise en place de la face B de la tuile saloon, séparez les 12 jetons acolyte selon leur type : aptitudes (Skills), stockage (Storage) et marchandage (Bargains). Prenez chaque pile de 4 jetons identiques, mélangez-les et placez chaque tas dans les emplacements correspondants sur la tuile, face avantage visible.

Quand vous êtes dans le saloon, vous pouvez dépenser 5 \$ ou rejeter 4 peaux pour recruter et équiper un seul acolyte. Pour le recrutement, choisissez lequel des jetons acolyte visibles vous souhaitez prendre et placez ce jeton acolyte sur n'importe quel emplacement libre du ticket acolyte (Rider). Seuls les jetons du haut de chaque tas sont disponibles à l'achat, sauf si vous êtes un maître chasseur. **Les maîtres chasseurs possèdent l'avantage Recherche qui leur permet de consulter l'ensemble des jetons d'un tas avant de faire leur choix. L'avantage Recherche s'applique à tous les tas de cartes et de jetons face visible, pas juste à celui des acolytes.** Une fois un acolyte recruté, placez son jeton sur votre plateau de joueur et gagnez 1 PN. L'avantage de l'acolyte s'applique tant que son jeton se trouve sur votre plateau de joueur. L'acolyte suit dès lors l'affiliation indiquée sur votre carte de personnage.



Il existe 3 types différents d'avantages acolyte : les aptitudes, le stockage et le marchandage. Les avantages aptitude vous permettent d'augmenter de la quantité indiquée l'aptitude marquée sur le jeton. S'il est marqué « +1 SNK », alors, quand il est acquis, votre aptitude discrétion (Sneak) augmente de 1. Les avantages stockage permettent d'utiliser le jeton acolyte comme un espace de stockage supplémentaire pour une seule ressource. Une ressource peut dès lors être placée sur le jeton acolyte lui-même quand elle est gagnée. Les avantages marchandage augmentent le prix de vente d'un seul type de ressource, vous permettant d'obtenir plus d'argent par ressource. Quand un acolyte est perdu ou pillé, son avantage ne s'applique plus, les effets de son avantage sont annulés et le joueur perd son PN pour cet acolyte.

Quand vous battez en combat [c] un joueur ayant un ou plusieurs acolytes, vous pouvez tenter d'en piller un si vous disposez d'un emplacement libre sur votre ticket acolyte. Pour cela,

vous devez lancer le dé et réussir le test de persuasion indiqué en haut à gauche du jeton acolyte. Si vous réussissez, prenez le jeton acolyte et placez-le sur un emplacement libre de votre plateau de joueur. Vous gagnez 1 pt de notoriété et l'autre joueur en perd 1. Si vous échouez, il ne se passe rien et vous ne pouvez plus choisir d'autre option de pillage.



ACCROCHAGE ET VENTE DE JETONS PNJ (OU « TROPHÉES »)

Quand vous êtes au saloon, vous pouvez accrocher des jetons PNJ pour gagner 1 point de notoriété et encaisser la valeur en cash indiquée en bas à droite du jeton. Une fois un jeton accroché, aucun autre jeton ne peut occuper le même espace jusqu'à la fin de la partie. Pour qu'un jeton soit accroché, la couleur de fond de sa face butin doit correspondre à la surface sur laquelle il est accroché (c.-à-d. plaque de bois ou affiche « Wanted »).



Plaques de bois



Affiches « Personne recherchée »

Quand vous êtes au comptoir, vous pouvez vendre des jetons PNJ à Rita pour gagner 1 carte d'aptitude Chasseur et la valeur en cash indiquée en bas à droite du jeton. Tirez 2 cartes d'aptitude Chasseur du deck face cachée, choisissez-en 1 à garder puis balayez l'autre en bas du deck. Contrairement au saloon où les jetons PNJ sont bloqués sur la tuile boutique une fois accrochés, les jetons vendus chez Rita sont placés dans la réserve.

CARTES D'APTITUDE

Les cartes d'aptitude sont disponibles au comptoir et à l'écurie. Ce sont des cartes de combat qui peuvent être gagnées en chassant, en montant à cheval ou grâce à d'autres activités. Quand vous êtes au comptoir, échangez un trophée ou rejetez 4 peaux pour obtenir une carte d'aptitude Chasseur.

Pour mettre en place ces decks, trouvez les cartes d'aptitude Chasseur portant un en bas à droite et les cartes d'aptitude Monture portant un et mélangez-les séparément. Placez le deck d'aptitude Chasseur face cachée à côté de la face B de la tuile comptoir. Placez le deck d'aptitude Monture face cachée à côté de la face B de la tuile écurie.

Quand vous êtes à l'écurie, si vous achetez une monture portant le mot « Skill » (aptitude), prenez la carte d'aptitude Monture indiquée et placez-la dans votre deck de combat. Les cartes monture avec aptitude portent la mention « ADV », qui signifie que ces aptitudes ne s'appliquent pas au mode de présentation ou aux modes de jeu utilisant la face A de la tuile écurie.

CABANES ABANDONNÉES

Les cabanes abandonnées sont utilisables par tous et on peut interagir avec elles de la même manière qu'avec n'importe quelle autre cabane (voir Construction de cabanes, MTS, p. 11). Lors de la mise en place, placez un pion cabane noir sur le plateau là où est représentée une cabane, placez une carte cabane abandonnée à côté de la tuile terrain portant le pion cabane noir puis posez un jeton coffre sur chaque carte. Remarque : elles sont souvent gardées par des tireurs. Si vous terminez votre tour à l'intérieur de l'une d'elles et qu'il y a un tireur à l'extérieur, il vous attaquera.

POSÉ DU DÉCOR : GOUVERNEURS DE L'OMBRE

Les temps sont durs, en ce moment... rien de nouveau. Heureusement, le saloon du coin, « Ms. Bee's Haven », a rouvert après quelques travaux. À ce qu'on dit, cet établissement légendaire est un incontournable de Gallow Springs : bruyant, chaleureux, accueillant et rempli d'individus étranges et intéressants. Certains d'entre eux ont beaucoup à offrir et vous pourriez sûrement gagner leur confiance avec les moyens suffisants. Mais attention : en dirigeant d'autres personnes, vous devrez régler leurs problèmes et risquez toujours de vous les voir enlever, par une bande rivale ou par la mort elle-même. Faites preuve de prudence et dirigez-les avec empathie. Au sein de cette petite communauté, vous opérez désormais dans l'ombre, vous êtes... un Gouverneur de l'ombre.

#3 MAÎTRES DU CHAOS

Règles incluses : règles standard, listes de tâches variées, billet de banque, Hôtel de Ville, cartes événements, acolytes, tuile cimetière, accrochage et vente de trophées, cabane, notoriété d'arme et d'entreprise, cartes d'aptitude et cabanes abandonnées

Règles supplémentaires : extension de notoriété et jalons, cartes mission, évvasion et braquage de banque, réapparition de PNJ, objets d'armurerie, dernier combat et souvenirs d'acolyte et trahison d'un acolyte

Défi : EXPERT Score de victoire : 15 ou 20 (au choix des joueurs) Durée totale : plus de 3 heures Nombre de joueurs : 2 à 4

EXTENSION DE NOTORIÉTÉ ET JALONS

Quand vous atteignez 10 pts de notoriété puis marquez un autre point, ramenez le cube de notoriété sur le premier emplacement de la ligne de notoriété. Chaque fois que vous obtenez 10 pts de notoriété, faites avancer la ligne de jalons de 1.

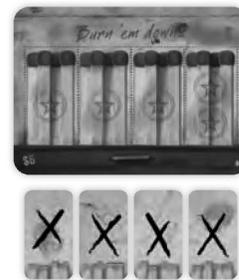


CARTES MISSION

Le bureau du maire offre des occasions de gagner de la notoriété et parfois, d'obtenir du cash supplémentaire, d'apprendre de nouvelles aptitudes ou de constituer une équipe rien qu'à vous. On provoque ces occasions en achetant des cartes mission.

Lors de la mise en place de la face B de la tuile Hôtel de Ville, mélangez les 9 cartes mission et placez-les dans l'emplacement portant leur nom, de façon à ce que leur valeur en dollar et leur intitulé soient visibles.

Quand vous êtes dans l'Hôtel de Ville, vous pouvez acheter une carte mission au prix qui figure sur la carte voulue. Les cartes sont présentées face cachée, tirez donc les 2 cartes du dessus et choisissez celle que vous voulez acheter. Balayez l'autre en bas du deck. Une fois une carte achetée, prenez-la, ainsi que tous les jetons et toutes les cartes de combat listés au dos et en bas de la carte et placez-les à côté de votre plateau de joueur. Lisez ensuite les instructions figurant au dos de la carte. Reportez-vous au schéma ci-contre en cas de doute sur les éléments et les cartes liés à chaque mission.



ÉVASION ET BRAQUAGE DE BANQUE

La face B de la tuile ville vous offre l'occasion de vous évader de prison et de braquer la banque. Une fois votre vigueur restaurée lors de la phase Nuit, au tour suivant, vous pouvez payer une caution pour sortir ou réaliser l'action évasion (« Jailbreak ») indiquée. Quand l'un des deux tests d'aptitude (pas les deux) réussit, l'évasion vous permet de sortir soit sur la parcelle à l'extérieur de la prison, soit dans l'une de vos cabanes fermées sans payer de caution. Si vous ne vous évadez pas et choisissez de payer la caution, votre paiement est placé côté gauche de la banque sur l'emplacement contrebande (« Contraband »).

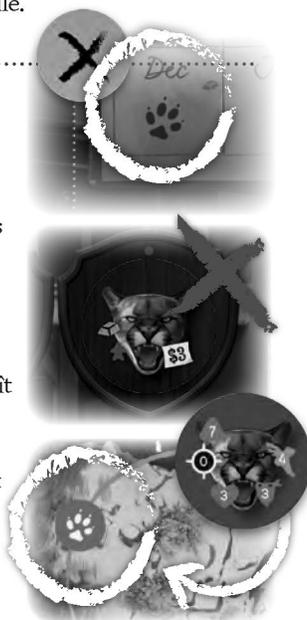


Indépendamment de l'évasion, vous pouvez braquer la banque si vous parvenez à vaincre l'adjoint des Parvenus qui y monte la garde (il utilise le deck de combat Tireur, comme l'indique le fond rouge de son jeton). Une fois que vous l'avez vaincu, vous pouvez prendre jusqu'à 5 \$ de la contrebande et jusqu'à 5 \$ du billet de banque d'un autre joueur. Vous recevez aussi 1 ⚡. L'adjoint réapparaîtra toujours durant l'étape « Avancée du calendrier » de la même phase Nuit (voir ci-dessous). S'il n'a pas été vaincu, remplacez-le aussitôt dans la banque.

Si votre tentative d'évasion de braquage réussit et SEULEMENT si aucun autre joueur n'est actuellement « personne recherchée », placez la tuile personne recherchée sur votre carte de personnage, posez un jeton calendrier sur l'emplacement « Month 1 » (1er mois) et recevez 1 ⚡. Lors de l'étape « Avancée du calendrier » de chaque phase Nuit suivante, faites avancer le jeton calendrier et recevez aussitôt l'une des 2 options listées sur le nouvel emplacement (à vous de choisir). Si vous survivez jusqu'à « Month 5 » (5e mois), vous recevez alors un acolyte et conservez la tuile et 1 ⚡ qui l'accompagnait initialement. Vous voilà désormais officiellement « personne recherchée » ! Si vous perdez toute votre vigueur avant d'atteindre « Month 5 », suivez les instructions au bas de la tuile et perdez 1 ⚡ qui accompagnait initialement la tuile.

RÉAPPARITION DE PNJ

Sur la face B de la tuile Hôtel de Ville, le calendrier annuel porte des empreintes de pattes et des icônes de bandits. Quand le jeton calendrier atterrit sur l'une de ces icônes lors de l'étape « Avancée du calendrier » de la phase Nuit, le PNJ ennemi correspondant à l'icône réapparaît dans n'importe quelle parcelle vide portant son icône. Une parcelle est considérée comme vide si elle ne contient ni PNJ ennemi, ni joueur. Les ennemis qui réapparaissent sont pris dans la réserve. Si celle-ci ne contient pas de jeton correspondant à l'ennemi en question,



alors cette réapparition est ignorée. Un jeton PNJ encore sur le plateau ou accroché au saloon n'est pas considéré comme étant dans la réserve.

OBJETS DE L'ARMURERIE

La tuile armurerie possède 3 emplacements pour des jetons objet. Séparez les jetons objet par type et empilez-les dans chacun des emplacements, illustration de l'objet cachée. Quand vous êtes à l'armurerie, dépensez la somme indiquée sur le jeton objet voulu pour l'acquérir.



Les jetons objet offrent des avantages et des compétences à usage unique. Les jetons objet sont rejetés ⚡, que leur utilisation ait réussi ou non. Les 3 objets de l'armurerie et leurs effets sont :



KIT DE CROCHETAGE – Ce kit coûte 2 \$ et constitue un outil de crochetage. Il peut être utilisé pour réaliser n'importe quel lancer de crochetage.



TROUSSE DE SECOURS – Cette trousse coûte 2 \$ et restaure 1 pt de vigueur dès qu'elle est utilisée.



LASSO – Le lasso coûte 2 \$ et interrompt le déplacement d'un autre joueur situé à une portée de 0. Le jeton lasso est placé sous la figurine de l'autre joueur, qui ne peut plus bouger avant d'avoir dépensé 1 ⚡ (hors combat), réussi le test de force indiqué ou épuisé une ⚡.

Si un lasso est utilisé au combat, le joueur peut tenter autant de fois qu'il veut de réussir le test de force indiqué (1 blessure par tentative infructueuse) OU épuiser une ⚡ qu'il a déjà en main pour se libérer et continuer le combat. S'il ne parvient pas à se libérer, le combat s'arrête aussitôt et ce joueur ne peut plus combattre ou être combattu tant qu'il n'est pas libéré. Dépenser un ⚡ pour se libérer n'est pas une option, car la dépense de ⚡ durant un combat est interdite.

MISE EN PLACE DU CIMETIÈRE

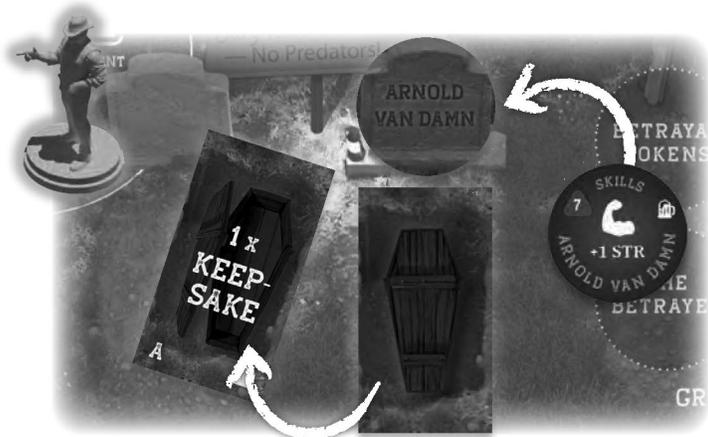
En vous référant à la carte du mode de jeu Maîtres du chaos, placez la tuile cimetière sur la table, face B visible. Mélangez les jetons cercueil, côté butin caché, et placez-en un au hasard sur chaque pierre tombale libre. Remettez tous les jetons cercueil restants dans la boîte. Empilez les 5 jetons trahison sur l'emplacement correspondant de la tuile cimetière, côté texte visible. Trouvez les cartes souvenir portant une ⚡ en bas à droite,

mélangez-les et placez-les face cachée à droite de la tuile. La tuile cimetièrre est maintenant en place.

La tuile cimetièrre possède une demi-parcelle accessible uniquement en sortant de Gallow Springs par le nord. Vous devez être sur la tuile cimetièrre pour interagir avec elle.

DERNIER COMBAT ET SOUVENIRS D'ACOLYTE

Chaque acolyte possède l'aptitude dernier combat. Quand une blessure risque de réduire à néant votre vigueur, vous pouvez choisir qu'un de vos acolytes mène son dernier combat pour vous éviter de perdre ce qu'il vous reste de vigueur. Cela implique la perte définitive de cet acolyte, mais vous offre une seconde chance. Le nombre d'acolytes pouvant être sacrifiés sur un même tour n'est pas limité. Quand un acolyte mène son dernier combat, retournez son jeton pour que le côté pierre tombale soit visible, placez-le à côté de votre plateau de joueur et réduisez votre score de 1 pt de notoriété. Cet acolyte peut désormais être enterré au cimetièrre.



Quand vous enterrez un acolyte, vous recevez son bien le plus précieux. Pour enterrer un acolyte, votre figurine de personnage doit se trouver sur la tuile cimetièrre. Placez ensuite le jeton acolyte sur n'importe quelle pierre tombale vierge sous laquelle se trouve un jeton cercueil. Une fois le jeton acolyte placé, retournez le jeton cercueil correspondant, recevez le butin indiqué et rejetez le jeton cercueil. Si le jeton indique « 1 x Keepsake » (1 souvenir), tirez 2 cartes souvenir du deck face cachée, choisissez d'en garder 1, puis balayez l'autre en bas du deck.

Vous pouvez aussi enterrer des jetons d'ennemi humain au cimetièrre pour les honorer et récupérer leurs biens. Il est interdit d'enterrer des jetons prédateur dans le cimetièrre de Gallow Springs. Le processus est le même que pour enterrer un acolyte, si ce n'est que le trophée est placé dans la réserve. Quand un PNJ ennemi est enterré, vous recevez le butin indiqué sur le jeton cercueil et le montant en cash indiqué en bas à droite du jeton ennemi.

TRAHISON D'UN ACOLYTE

Si vous ne voulez pas tenter votre chance sur la tuile cimetièrre, vous pouvez à la place trahir un acolyte pour récupérer automatiquement une carte souvenir. Pour trahir un acolyte, dépensez 1 , retirez un jeton acolyte de votre choix de votre plateau de joueur, retournez le jeton et placez-le dans l'emplacement « Betrayed » (trahi) de la tuile cimetièrre. Prenez ensuite un jeton trahison et placez-le à l'emplacement où se trouvait précédemment votre acolyte sur votre plateau de jeu. Vous perdez la notoriété initialement obtenue avec cet acolyte et l'emplacement portant le jeton trahison est dès lors inutilisable pour le reste de la partie. Vous n'avez pas besoin d'être sur la tuile cimetièrre pour trahir un acolyte.



Contrairement à ce qui se passe quand on retourne un jeton cercueil indiquant « 1 x Keepsake », qui permet de tirer 2 cartes et d'en choisir 1, la trahison d'un acolyte permet de consulter la totalité du deck Souvenir et d'en choisir une.

POSE DU DÉCOR : MAÎTRES DU CHAOS

Vous regardez à présent ceux qu'on appelle les Gouverneurs de l'ombre avec un petit sourire entendu. Vous êtes déjà passé par là. Les tragédies et les traumatismes de votre passé ont fait de vous un être froid et désabusé. Plus grand-chose ne vous surprend, désormais, mais vous utilisez cette expérience et cette connaissance à votre avantage. Depuis peu, certains bruits circulent. Vous n'accordez en général aucun crédit aux rumeurs et aux commérages, mais ceux-ci reviennent régulièrement : on dit que le véritable chaos de la région frontière apparaît à la tombée de la nuit, quand les citoyens respectueux de la loi sont rentrés chez eux. Vous voulez affronter une véritable menace, car plus le risque est grand, plus la récompense l'est aussi. Le maire a plusieurs tâches à proposer à ceux qui sont prêts à risquer leur vie, et chaque tâche est assortie d'une récompense particulière. N'oubliez pas : les adversaires qui rôdent la nuit ne restent pas morts longtemps après avoir été tués. Mais face à tant de danger, vous ne cillez pas... car vous êtes un Maître du chaos.

#4 DUEL | VARIANTE À 2 JOUEURS | D'ÉTRANGERS

Défi : NORMAL

Durée totale : 1 à 2 heures

Score de victoire : 10 ⚡

Nombre de joueurs : 2

Règles incluses : règles standard, liste de tâches variées, billet de banque, Hôtel de Ville, cartes événements, acolytes, accrochage et vente de trophées, cabane, notoriété d'arme et d'entreprise, cartes d'aptitude, cartes mission et réapparition de PNJ

Reportez-vous à la face B de la carte de mode de jeu Duel d'étrangers pour la mise en place. La variante à 2J utilise seulement une tuile terrain et la tuile ville, histoire que vous soyez vraiment au coude-à-coude.

POSE DU DÉCOR : DUEL D'ÉTRANGERS

La nervosité consécutive à votre récente installation commence à se dissiper. C'est votre premier jour à Gallow Springs et un avenir radieux s'ouvre devant vous. Parmi tous les nouveaux visages de cette ville animée, vous remarquez un autre étranger avec une lueur familière dans le regard. Comme vous, cette personne semble vouloir plus qu'une vie simple et confortable : elle veut tout ce que la vie a de meilleur à offrir et est prête à tout pour l'obtenir. Seul l'un de vous deux s'imposera et vous devez maintenant vous affronter dans un duel silencieux.



#5 EXPÉDITION DE CHASSE

VARIANTE EN SOLO

Défi : EXPERT

Durée totale : 1 à 3 heures

Score de victoire : N/A ⚡

Nombre de joueurs : 1

Règles incluses : règles standard, liste de tâches variées, billet de banque, acolytes, tuile cimetière, accrochage et vente de trophées, notoriété d'arme et d'entreprise, cartes d'aptitude, cabanes abandonnées, réapparition de PNJ, objets d'armurerie et trahison d'acolyte

Règles supplémentaires : jetons cadavre, mort définitive, connaissance du chasseur, tuile hutte de chasse, deck Événement de chasse, deck Bête légendaire

MISE EN PLACE DU MODE SOLO

1. Pour la mise en place, reportez-vous à la face B de la carte du mode Expédition de chasse.
2. Choisissez votre personnage ou mélangez les 4 cartes de personnages et tirez-en une au hasard.
3. Prenez le plateau de jeu et les éléments correspondants au personnage.
4. Mélangez les 4 pages gauches et les 4 pages droites des listes de tâches variées portant des ⚡ en haut à gauche/à droite et tirez-en 1 de chaque. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
5. Retirez toutes les cartes événement ne portant pas de ⚡ en bas à gauche puis mélangez les cartes restantes et placez le deck à portée.
6. Placez la tuile hutte de chasse à côté de votre plateau de joueur, face A visible, puis placez toutes les tuiles amélioration de hutte dans la réserve, niveau 2 visible.
7. Placez tous les jetons connaissance du chasseur de couleur marron dans la réserve, côté patte visible.
8. Mélangez les 5 jetons connaissance du chasseur de couleur blanche, placez-en 2 sur les affiches « Wanted » du saloon, côté icône de bandit/acolyte visible, puis remettez tous les autres dans la boîte.
9. Mélangez les 9 cartes de combat bête légendaire et posez le deck face cachée sur la table.
10. Placez votre figurine de personnage dans le saloon.
11. La mise en place du mode « Expédition de chasse » est maintenant terminée.

TUILE HUTTE DE CHASSE

La hutte de chasse remplace les cartes cabane normales dans le mode solo. La face A de cette tuile indique les 3 tâches que vous devez terminer avant de construire la hutte de chasse et de commencer la chasse. Tant que la face A de la hutte de chasse est visible, vous ne pouvez interagir avec aucune boutique en ville, car elles sont toutes fermées.

La face B de la tuile affiche l'intérieur de votre hutte de chasse. Vous ne pouvez en construire qu'une, choisissez donc son emplacement avec soin avant de planter votre premier poteau. En bâtissant votre hutte de chasse, vous gagnez 1 pt de notoriété, comme lors de la construction de cabanes. Votre hutte vous permet de vous soigner, d'apprendre plus d'aptitudes Chasseur, de porter davantage d'armes et de stocker plus de ressources. Quand votre personnage entre dans sa hutte, retirez sa figurine du plateau et placez-la à côté de la tuile hutte ou dessus.

JETONS CADAVRE

Ces jetons sont les corps des malheureux ayant succombé à un triste destin. Ils n'ont pas été capables de surmonter les dangers de la région frontrière, mais vous pourriez néanmoins apprendre d'eux certaines choses ou tirer profit de leurs biens, eux n'en ont clairement plus besoin.

Quand vous êtes sur la même parcelle qu'un jeton cadavre, dépensez 1  pour retourner le jeton, recevez aussitôt le butin indiqué et placez le jeton à côté de votre plateau de joueur. Vous transportez désormais ce jeton cadavre et ne pouvez en transporter qu'un seul à la fois. Si vous voulez fouiller un autre jeton cadavre, celui que vous transportez actuellement doit être rejeté ou enterré au cimetière.

Enterrer un jeton cadavre revient au même qu'enterrer un jeton ennemi. Pour enterrer un cadavre, vous devez être sur la tuile cimetière puis placer le jeton cadavre à côté de la tuile. Une fois le cadavre lâché, retournez n'importe quel jeton cercueil sur la tuile cimetière, recevez le butin indiqué sur le jeton cercueil puis rejetez ce dernier.

MORT DÉFINITIVE

Si vous perdez toute votre vigueur à n'importe quel moment dans ce mode de jeu, la partie est finie et vous devez recommencer depuis le début. Il n'y a pas de réapparition dans ce mode. Avec la mécanique de la mort définitive, la victoire contre une bête se fait en mode tout ou rien. Mais survivre à l'affrontement n'est que le début. Une fois la bête vaincue, on établit le score de victoire en additionnant les critères de score en page 12. Votre score est déterminé par le type de bête abattue, le temps de jeu total, la quantité de richesse obtenue, les améliorations

obtenues, les armes achetées, le nombre d'aptitudes Chasseur apprises et quelques autres facteurs. Les acolytes peuvent offrir leur dernier combat et empêcher ainsi votre mort, ce qui s'avère très utile dans ce mode de jeu. Cependant, la mort d'acolytes et le temps nécessaire pour tuer la bête infligent de petites pénalités au moment de calculer le score final.

CONNAISSANCE DU CHASSEUR

Les jetons connaissance du chasseur de couleur marron vous en apprennent davantage sur les bêtes, l'endroit où elles vivent, l'époque de l'année à laquelle elles sortent, quel est le meilleur appât pour les attirer et même leurs faiblesses. Il existe deux types de jetons, les marron et les blancs. Les jetons marron reproduisent la texture des plaques du saloon, et les jetons blancs celle du papier des affiches « Wanted » du saloon. On gagne les jetons marron en accrochant des trophées Prédateur, les jetons blancs en accrochant des trophées Bandit ou Aconycte.

Marron



Blanc



DECK ÉVÉNEMENT DE CHASSE

Comme vous utilisez le deck Événement lors d'une partie solo, veillez à ne pas regarder la référence d'événements avant de prendre une décision pour une carte donnée.

DECK ET JETONS BÊTE LÉGENDAIRE

Le deck Bête légendaire est exclusivement destiné à ce mode de jeu. Attention quand vous affrontez la bête, car l'une des cartes peut provoquer une mort instantanée.



Léopard des neiges

Grizzly albinos

Loup-garou

Vieil alligator

BARRE DE CALENDRIER

Utilisez la barre de calendrier sur la face A de la tuile hutte de chasse pour suivre le passage du temps jusqu'au moment de la construction de votre hutte de chasse. Une fois celle-ci construite, retournez la tuile afin que la face B soit visible, puis transférez les marqueurs de calendrier sur le calendrier de votre hutte afin qu'ils correspondent à la date indiquée sur la barre de calendrier. Si vous atteignez la fin de la barre de calendrier avant d'avoir construit votre hutte de chasse, c'est que vous avez mis trop de temps, la partie est donc perdue.

FIN DE PARTIE ET CRITÈRES DE SCORE

Une fois que vous avez abattu la bête légendaire, rappez sa tête dans votre hutte de chasse et accrochez-la au mur. À ce moment-là, la partie se termine et vous pouvez vous reporter aux critères de score (voir ci-contre) pour calculer votre score. Ne regardez pas les critères de score avant d'avoir atteint l'objectif de fin de partie.

**POSE DU DÉCOR :
EXPÉDITION DE CHASSE**

L'atmosphère est électrique. Quand on sait que les citoyens de la région frontalière comptent parmi les plus rudes de tout le Midland, c'est là quelque chose de très inhabituel. Il y a beaucoup de monde au salon, car c'est actuellement la seule boutique ouverte en ville. La plupart viennent y chercher le réconfort d'un solide remontant, mais pas vous. Vous venez y chercher le savoir. Un danger très ancien s'est réveillé dans la région frontalière et menace notre existence. Plusieurs types du coin très expérimentés ont disparu et on a vu plusieurs fois une bête féroce très étrange rôder dans les environs. Les rumeurs à ce propos se sont répandues dans tout le Midland, attirant en ville un certain nombre de nouveaux venus. Quelques trappeurs amateurs, des chasseurs avides de trésors ou de gloire sont arrivés récemment, mais aucun d'eux n'a encore jamais rien affronté de tel. Parmi tous ces nouveaux visages, un se détache du lot : celui d'un homme âgé dont l'attitude et l'équipement usé laissent transparaître une familiarité évidente avec la violence extrême. Assis seul à sa table, le vieil homme fait figure d'un îlot de calme et de sagesse au beau milieu d'une mer agitée et mouvante d'habitants inquiets. Il est temps de rassembler votre courage et d'aller l'aborder, afin de découvrir ce qu'il sait...

MAINTENANT ! Lisez la 1re tâche de la tuile hutte de chasse et commencez...

CRITÈRES DE SCORE

(Ne pas lire avant la fin de l'expédition !)

SCORE MAX. : 150 (niveau bas 100)

Bête légendaire :

Grizzly albinos	35
Vieil alligator	25
Loup-garou	20
Léopard des neiges	30

Notoriété :

1 point par notoriété

Amélioration de hutte :

Niveau 1	0 point chacune
Niveau 2	3 point chacune
Niveau 3	5 point chacune

Cartes d'arme :

Standard	1 point chacune
Rare	2 points chacune
Légendaire	3 points chacune
Souvenir	3 points chacune

Cartes d'aptitude :

5 points chacune

Cash, ressources et gemmes

- 1 point par 2 ressources
- 1 point par 5 \$
- 1 point par gemme

Cadavres et acolytes enterrés :

5 points chacun

PÉNALITÉS

Durée :

2 points de pénalité par mois

Morts d'acolytes :

10 points de pénalité par dernier combat d'acolyte



Or



Argent



Bronze

QU'EST-CE QU'UNE SIMULATION DE PLATEAU IMMERSIVE (SPI)?

La SPI est un terme que j'ai inventé pour Bantam West afin de rendre hommage à mon genre de jeux vidéo préféré. Les « Immersive sims » (simulations immersives) sont des jeux où l'accent est mis sur les choix du joueur. Ils s'appuient sur un réseau de systèmes interdépendants qui fonctionnent de façon autonome par rapport à vous, le joueur. Ces réseaux permettent aux joueurs de trouver par eux-mêmes des approches et des solutions originales pour atteindre leurs objectifs et faire naître ainsi un récit.

La SPI apporte ce type d'expérience vers le jeu de plateau et se fonde sur 3 grands principes : 1) Elle associe des éléments de jeux de rôle sur table, de jeux d'infiltration, de jeux de combat et de jeux d'exploration en un système intégré, autrement dit sans maître de jeu. 2) Toutes les interactions se déroulent du point de vue du personnage, ce qui permet de s'immerger dans l'univers du jeu. et 3) Les occasions de marquer des points dépassent de loin les conditions de victoire, mettant ainsi l'accent sur l'intervention du joueur et la création d'un récit plutôt que sur l'exploitation mécanique (c.-à-d. minimisation/maximisation).



MODES DE JEU PERSONNALISÉS

Après avoir progressé dans les modes de jeu conseillés, nous vous encourageons à créer vos parties personnalisées en déterminant les critères ci-dessous.

1. SCORE DE VICTOIRE – Pour déterminer quel sera le score de victoire, choisissez quelles seront les méthodes appliquées pour gagner de la notoriété (voir liste ci-contre) dans le mode de jeu personnalisé. Faites le total du nombre de points de notoriété disponibles indiqués pour chaque méthode. Une fois calculée la notoriété totale, divisez ce chiffre par 2 et arrondissez au multiple de 5 le plus proche. Par exemple, s'il y a 19 pts de notoriété disponibles, le score de victoire serait de 10. Vous pouvez aussi omettre totalement le calcul de points de notoriété et utiliser le calendrier de l'Hôtel de Ville pour jouer pendant une durée déterminée (c.-à-d. 1 an) ou jusqu'à atteindre un objectif donné.

2. CONFIGURATION DES JOUEURS – Décidez quelles seront les configurations de départ. Les différentes stats sont le cash, les ressources, les niveaux d'aptitude, les niveaux d'entreprise, les cartes cabane, les armes, les souvenirs, les objets, les montures et les améliorations de montures. Un autre moyen de changer de stats de départ est de jouer une partie complète, d'enregistrer les stats de fin et la configuration de chaque joueur et de débiter une nouvelle partie avec cette configuration.

3. CONFIGURATION DU PLATEAU – Décidez de quelle façon le plateau de jeu sera mis en place. Le plateau de jeu est modulable, de façon à ce que les joueurs puissent choisir quelles tuiles terrain et quelles tuiles boutique utiliser et sur quelle face de ces tuiles ils joueront.

4. RÈGLES INCLUSES – Décidez quelles règles s'appliqueront. La méthode la plus simple d'ajuster les règles est d'utiliser l'ensemble des règles décrites dans le manuel de terrain standard puis de choisir quelles règles avancées y ajouter. Reportez-vous à l'encadré de la première page de ce MTA pour connaître la liste complète de règles avancées.

LISTE DE TOUTES LES MÉTHODES DE NOTORIÉTÉ

(Voici le détail de tous les points de notoriété, ou PN, disponibles pour chaque joueur, séparément.)

Liste de tâches variées	10 PN disponibles
Armes légendaires	3+ PN disponibles
Notoriété d'aptitude max.	6 PN disponibles
Billet de banque	3 PN disponibles
Cartes événement	1+ PN disponible(s)
Notoriété de cabane	3 PN disponibles
Notoriété d'entreprise	4 PN disponibles
Recrutement d'acolytes	3 PN disponibles
Accrochage de trophées	4 PN disponibles
Distinctions	4 PN disponibles
Cartes mission	4+ PN disponibles

CRÉDITS

Responsable conception, développement et stratégie :

Ike Brunicardi

Responsable opérations et croissance :

Max Palmer

Conception graphique :

David MacKenzie, Chatchawan On-In, Mike Kay, Quillsilver Studio

Illustrations :

Shaddy Safadi de One Pixel Brush, Thanh Tuan, Marc Moureau, Filipe Ferreira, Mitch Mueller, Anh Le, Vito Rafiie, Pol Amaya, Hokunin

Sculptures :

Francesco Orru

Responsable du test :

TJ Austin

Équipe de test :

Robert Mariazeta, Leo Alcazar, Nyssa Sager, Eric Carrion, Adam Allpow, Nate Martin, Bob Buechler

Révision et correction :

Suzanne Austin, Matt Sall, Michael Butler, Gareth Thomas

Localisation :

Chilloc

Traduction française :

Adeline Guichard-Lepetit

Révision française :

Cédric Tannay

Adaptation graphique française :

Jasmin Siegl

REMERCIEMENTS

Melissa, Jackson et Chuck Brunicardi, Carrie Rodriguez, Hannah Flanagan, Tatiana Reger, Bryn Jones, Niki Hunt, Martin et Jamie Mann, Alexander Law, Wyatt et Anna Carpenter, Riley Crone, Derek Strombotne, Louis Tamh, Marcus Hickcox, Roger Jones, Vincent O'Reilly, Grant Sammel, Jonah Blas, Yohan Blos, Joshua et Kaitlyn McClain, Madeline et Emily Barron, Nick Reid et Shaylin Laure, Elna Woods, Robert Stevens, Scott Henion, Aaron Zender, Jonathan Foels, Charlie, Olivia et Chandler Chivlers, Quinns, Matt, Tom et toute l'équipe Shut Up & Sit Down, l'équipe de Panic Roll, Jesse Anderson (Quackalope), Alex Radcliffe (BoardGameCo), Michael King (King of Average), Stella Jahja (IG : meeple_university), Stephanie Cerda (IG : minimumplayercount), Dawid Olszta et Grzegorz Samonek (IG : beastiegeeks), l'équipe Tabletopia - Andrey Bublik et Miroslav Golub, Tyler Wiechman de Chasing Railways LLC (IG : chasing_railways), Adam Butner (IG : table_top_vibes), Meg Oak (IG : professormeg), Daniel et Alison Burrell (IG : playthegamehq), Daniel Butterworth (IG : d_b_games), William Webb (IG : billyindiana2020), Bailie Sorensen (IG : spookygemz)

... et la formidable communauté Bantam en ligne !

MESSAGE DE L'ÉQUIPE BANTAM

Ike - La plupart d'entre nous ont été assez durement touchés par les événements « intéressants » de 2020 et 2021. Dans ces moments d'incertitude et de stress, j'avais plus que tout envie de renouer les liens avec mes amis pour partager de super jeux. C'est à cette période que certains de mes jeux préférés m'ont inspiré la création de Bantam West, un rêve devenu réalité. Tout au long de son développement, Bantam West a changé ma vie et a rassemblé des personnes incroyables. L'équipe et la famille Bantam se sont considérablement agrandies et je m'y sens désormais comme à la maison. Nous sommes ravis de partager enfin ce jeu avec vous !

Grâce à vous et à 1 995 pionniers de Gallow Springs au total, nous avons pu prendre ce petit joyau caché au sein de ma famille et de mes amis pour en faire un jeu distribué un jeu dans plus de 46 pays différents du globe. Pour ceux d'entre vous qui lisent ceci, bienvenue dans la famille Bantam. Pour ceux qui nous cherchent encore...

« On a hâte de vous voir ! »



Ike Brunicardi

Fondateur, responsable conception, développement et stratégie

Max - Il est 3 heures du matin et le vieux copain d'université avec qui je partageais une chambre et à qui je n'ai pas parlé depuis des mois n'arrête pas de m'appeler. Quand je finis par répondre, Ike me dit : « Imagine un jeu qui... »

Je l'ai écouté très attentivement me décrire les quatre redoutables étrangers et la vie dans la région frontière de Dethelm. C'est comme si j'avais été téléporté de ma chambre obscure jusque dans l'univers impitoyable de Bantam. Il venait de terminer le prototype initial de son tout premier jeu, Bantam West, et en partageait sa vision avec moi. Cette nuit-là, j'ai décidé de sauter dans ce train, et je ne me suis jamais retourné depuis.

J'ai décidé d'intégrer l'industrie des jeux de plateau non parce que j'avais grandi en jouant à ce type de jeux ou parce que j'étais un amateur passionné - jusqu'alors, je ne jouais qu'aux jeux vidéo. J'ai au contraire décidé d'en faire partie parce que je crois sincèrement à la vision de mon meilleur ami et à la remarquable communauté que j'y ai rencontrée.

Je suis spécialisé dans le marketing, la technologie et je suis chef d'entreprise. Bantam m'offre une occasion unique d'utiliser ces compétences professionnelles autrefois « ennuyeuses » pour servir une cause et un objectif incroyables ! Je n'avais jamais été aussi impatient de lancer des campagnes, d'équilibrer des budgets et de développer une entreprise qu'avec Bantam. Merci de nous avoir soutenus jusqu'à maintenant, rien n'aurait été possible sans vous !



Max Palmer

Co-fondateur, responsable croissance et opérations



FAQ

BÂTIMENTS

Si on envoie quelqu'un en prison après l'avoir battu en JcJ et que la personne ne peut pas payer la caution, est-ce qu'on obtient le point de notoriété qu'elle doit payer ? Oui.

Puis-je construire plus d'une cabane sur une parcelle ? Non.

Les effets de restauration de vigueur et de volonté dans une cabane possédée par un autre joueur m'affectent-ils ? Oui, pour autant que vous trouviez le moyen de vous introduire dans la cabane.

Levi doit-il dépenser du cran ou payer une caution pour être libéré de prison lors de son premier tour ? Non. Lors de son premier tour, Levi n'a pas à payer de caution pour sortir et il peut commencer à se déplacer librement depuis sa parcelle de sortie.

Peut-on entrer volontairement chez le docteur ou dans la prison ? Il est possible d'entrer volontairement chez le docteur, mais pas en prison. Le seul moyen d'atterrir en prison est de perdre toute vigueur à l'occasion d'une action illégale, ou si un autre joueur vous y envoie après vous avoir vaincu au combat. Si vous choisissez d'entrer chez le docteur, vous devez dépenser 1 Ⓞ pour être soigné et sortir, puis poursuivre votre tour.

Si je suis entré volontairement chez le docteur et que j'ai toute ma vigueur, dois-je malgré tout dépenser du cran pour en sortir ? Oui. Quelle que soit la raison pour laquelle vous vous trouvez chez le docteur, vous devez toujours dépenser un cran pour sortir.

Au « Rita's Outpost » cela coûte-t-il 1 Ⓞ pour vendre ou acheter n'importe quel assortiment de ressources différentes ? Non. Il n'y a aucun coût en cran pour acheter/vendre chez Rita. Toutes les interactions dans les boutiques n'ont aucun coût en cran (Grit), comme indiqué sur la carte de référence du joueur.

COMBAT

Peut-on choisir de ne réaliser aucune action après avoir retourné une carte lors d'un combat ? Oui. Ne rien faire avec la carte combat que vous jouez fait partie des options.

Si une carte combat porte un signe + entre les deux actions, peut-on choisir d'utiliser l'une et pas l'autre ? Oui. Vous avez toujours la possibilité d'en choisir une et pas l'autre.

Si l'on peut se placer à la portée indiquée sur la carte après l'avoir retournée mais avant qu'elle soit exécutée, peut-elle alors infliger des dégâts ? Oui.

Peut-on utiliser une piste nécessitant un test d'aptitude lors d'un combat ? Oui, mais vous devez réaliser le test d'aptitude pour l'emprunter.

Peut-on voyager vers d'autres tuiles lors des combats ? Oui, cela rompt la ligne de mire et met aussitôt fin au combat. On ne tire PAS de carte événement durant ce déplacement car vous êtes trop occupé à fuir.

Peut-on piller plusieurs types de ressources différentes dans l'inventaire du joueur vaincu ? Oui, si vous avez l'espace nécessaire pour les garder.

Si je blesse un PNJ mais sans le tuer, la blessure reste-t-elle après le combat ?

Oui, si le PNJ a survécu au combat, toute blessure qu'il a reçue reste sur son jeton. Lors de chaque phase Nuit, tous les PNJ ennemis survivants guérissent de 1 blessure.

Peut-on se battre chez le docteur ou en prison ?

Essentiellement non, un joueur ne pouvant rien faire quand sa vigueur est à zéro. Dans le cas où vous avez de la vigueur et vous trouvez dans l'un ou l'autre de ces bâtiments, ils sont traités comme des parcelles cachées en combat, ce qui signifie qu'ils n'ont de ligne de mire avec aucune autre parcelle.

Techniquement, si deux joueurs ont passé la nuit en prison et ont donc récupéré toute leur vigueur, au tour suivant, ils pourraient s'affronter en prison avant de payer la caution, mais ne pourraient se déplacer nulle part lors du combat. Une fois celui-ci terminé, les mêmes règles s'appliquent que pour le JcJ. Si le défenseur perd, l'attaquant le pille et le défenseur se retrouve chez le docteur.

Si je perds toute ma vigueur en tant qu'attaquant lorsque j'affronte un PNJ, vais-je en prison ? Non, vous ne pouvez aller en prison que si vous perdez toute vigueur après avoir attaqué un autre joueur ou lorsque vous réalisez des actions illégales.

S'il me reste du cran après avoir été grièvement blessé, puis-je aller me soigner chez le docteur et continuer mon tour ?

Oui, vous pouvez choisir de dépenser votre cran restant pour vous soigner et sortir et continuer votre tour s'il vous en reste assez.

ENTREPRISES

Peut-on passer au niveau suivant d'une entreprise deux fois dans le même tour ? Oui.

Dès lors qu'on la possède, peut-on consacrer une ressource à l'amélioration de son entreprise à tout moment ? Oui, cette action ne coûte aucun Ⓞ, cependant, elle ne peut avoir lieu que durant votre tour. N'oubliez pas : vous pouvez acheter des ressources ou les piller et les consacrer quand même à l'amélioration.

Peut-on entreprendre quand on est sur la même parcelle que la cabane d'un autre joueur ? Oui, mais SEULEMENT si la tuile porte est ouverte. Si la tuile porte est fermée, seul le propriétaire de la cabane peut récolter des ressources sur son terrain.

L'icône ressources (⊞) représente-t-elle aussi les gemmes ?

Non. Elle ne représente que le bois, les plantes, les peaux et l'argent. Cependant, les gemmes sont traitées en tout point comme des ressources.



GLOSSAIRE (INDEXÉ)

Abri – parcelle entourée d'un cercle continu blanc qui vous permet d'ignorer la météo et de lancer le dé pour vous protéger des armes à longue portée. **MTS 12**

Acolyte – membre de la bande du joueur. Ils chevauchent à ses côtés et chacun d'eux offre un avantage différent. **MTA 5, 9**

Actions spéciales SPC – actions offertes par des objets et des armes et dont l'utilisation ne coûte rien, mais qui épuisent l'objet ou l'arme après usage. **MTS 14**

Affrontements – les combats se divisent en de multiples affrontements. Un affrontement commence quand les deux joueurs choisissent une carte combat à jouer et se termine quand les effets de ces deux cartes ont été réalisés. **MTS 14, 16**

Agilité – l'une des six aptitudes. L'agilité détermine la capacité d'un joueur à contourner les obstacles et à utiliser des armes. **MTS 8**

Allume-feu – objet offrant au joueur la capacité de déclencher des feux et de brûler des structures. **MTS 18**

Attaques ennemies – certains types d'ennemis vous attaqueront sous certaines conditions, basées sur le symbole de portée qui figure sur leur jeton. **MTS 17**

Avantage Recherche – permet aux maîtres chasseurs, aussi appelés « massacreurs » de consulter l'intégralité des tas de cartes et de jetons face visible avant d'acheter. **MTA 5**

Bagarre de saloon – la manche décisive ultime. **MTS 19**

Balayage – replacer une carte tirée en bas de son deck. **MTS 11, MTA 4, 5, 6, 7, 9**

Billet de banque – permet de suivre votre épargne à la banque. **MTA 2**

Cabane – les cabanes standard sont des structures pouvant être construites et possédées par les joueurs. **MTS 11**

Cabane abandonnée – structure utilisable par tous et qu'aucun joueur ne peut posséder. **MTA 6**

Cran – l'énergie quotidienne d'un joueur se mesure en cran (Grit). Les joueurs ont quatre jetons de cran à dépenser chaque jour. **MTS 5**

Dernier combat – quand un acolyte se sacrifie pour vous. **MTA 9**

Discrétion – l'une des six aptitudes. La discrétion détermine la capacité d'un joueur à la furtivité, au crochetage de serrure et au vol. **MTS 8**

Distinctions – récompenses attribuées par le maire au premier joueur ayant réussi le défi indiqué sur le jeton et étant revenu à l'Hôtel de Ville. **MTA 3**

Dollar en argent – monnaie d'argent d'une valeur de 1 \$.

Effraction – moyen par lequel les joueurs peuvent accéder à une structure fermée. Un test de furtivité détermine son succès ou non et un outil de crochetage est nécessaire pour le tenter. **MTS 19**

Embuscade – autre moyen de débiter un combat en utilisant une arme à distance. **MTS 14**

Entreprise – aptitude d'un joueur à gagner de l'argent. Il existe quatre entreprises : abattage, récolte, chasse et extraction. **MTS 7**

Épuisement – contrairement au rejet, un objet épuisé est mis de côté face visible et ne peut plus être utilisé avant d'avoir été « reconstitué » lors de l'étape « Sommeil » de la phase Nuit. **MTS 10**

Évanouissement – ce qui se produit quand votre vigueur tombe à zéro, quelle qu'en soit la raison. **MTS 15**

Évasion et braquage de banque – évitez de payer une caution et volez même la banque ! **MTA 8**

Extinction des feux – éteindre un feu actif – ne nécessite pas d'objet. **MTS 18**

Force – l'une des six aptitudes. La force détermine la capacité d'un joueur à déplacer des objets lourds et à utiliser des armes tranchantes. **MTS 8**

Furtivité – Différent de la discrétion – la furtivité vous permet notamment d'éviter les attaques ennemies. **MTS 17**

Incendiaire – la personne qui déclenche un feu. **MTS 17**

Incendie volontaire – action permettant aux joueurs de mettre le feu à des structures. **MTS 18**

Jalons – gardent la trace du nombre de fois où le joueur a atteint 10 pts de notoriété. **MTA 7**

Jetons ennemi PNJ ennemi – les « trophées » sont des jetons représentant des personnages non joueurs avec lesquels les joueurs peuvent interagir ou combattre. **MTS 16, MTA 6**

Jour (ou phase Jour) – lors du tour de chaque joueur, phase durant laquelle il dépense du cran pour réaliser des actions. **MTS 5**

Liste de tâches initiales – liste de 4 tâches avec une face A et une face B qui s'appliquent à tous les joueurs de la table – utilisée seulement dans le mode de présentation « Bienvenue ». **MTS 4**

Listes de tâches variées – 2 cartes 1 x gauche, 1 x droite distribuées au hasard à chaque joueur de la table et qui offrent 10 occasions de gagner des pts de notoriété. **MTA 2**



Localité – événements universels qui s’appliquent à tous les joueurs. MTA 4, 5

Malice – l’une des six aptitudes. La malice détermine la capacité à démarrer des feux et à utiliser les allume-feu. MTS 8

Marchand – l’une des quatre classes. Le marchand est un entrepreneur avenant et calculateur. MTS 2

Missions – occasions d’obtenir davantage de notoriété, d’aptitudes et de cash – ces missions s’achètent auprès du maire. MTA 7

Montures – cartes permettant aux joueurs de se déplacer plus loin par Ⓞ dépensé. MTS 9, MTA 3

Notoriété – mécanisme de score pour Bantam West. Elle représente la célébrité et l’influence d’un personnage en ville. MTS 4

Nuit (ou phase Nuit) – cette phase se déroule après que tous les joueurs ont terminé leur phase Jour. MTS 5

Outil de crochetage – objet offrant au joueur la capacité d’entrer par effraction dans des structures fermées. MTS 19

Parcelle – espaces circulaires sur la carte. Elles servent au déplacement et aident les joueurs à déterminer la ligne de mire et la portée. MTS 6, 12

Persuasion – l’une des six aptitudes. La persuasion détermine la capacité d’un joueur à négocier et à marchander. MTS 8, 10

Perte – processus consistant à lâcher toutes les ressources et les trophées que vous possédez quand vous vous évanouissez pour n’importe quelle raison outre le combat JcJ. MTS 15

Pièce d’or – monnaie basée sur l’or d’une valeur de 5 \$.

Pillage – action permettant aux joueurs de prendre des ressources dans des cabanes et à des joueurs battus au combat. MTS 15

Pistes – lignes pointillées reliant une parcelle à une autre. MTS 6

Pistes cachées – pistes de couleur noire qui, pour l’essentiel, nécessitent un objet ou un test d’aptitude pour être empruntées. Les pistes cachées annulent la ligne de mire. MTS 6, 12

Pistolero – l’une des quatre classes. Le pistolero est un hors-la-loi agressif qui adore se battre. MTS 2

Portée – distance entre deux joueurs ou entre un joueur et un PNJ, mesurée en parcelles. MTS 12

Pyromane – l’une des quatre classes. Obsédé par le feu, le pyromane hait le monde, qu’il veut voir brûler. MTS 2

Réapparition – les jetons ennemis repassent de la réserve vers le plateau de jeu. MTA 8

Reconstitution – partie de l’étape « Sommeil » de la phase Nuit lors de laquelle toutes les cartes épuisées sont remises dans le jeu. MTS 5, 10

Réflexion – action restaurant de la volonté grâce à la méditation. MTS 10

Renouvellement – action spéciale « SPC » qui vous permet de repartir avec un deck de combat renouvelé lors des combats. MTS 15

Réserve – toute zone libre de la table où les éléments sont facilement accessibles. MTS 3, 7, MTA 8

Ressources – matériaux bruts récoltés sur le territoire naturel entourant Gallow Springs. MTS 7

Sagesse – l’une des six aptitudes. La sagesse détermine la connaissance du monde, mais les joueurs ignorent encore à quoi elle sert. MTS 8

Sortie – après avoir perdu toute vigueur, la Sortie vous permet de réintégrer la partie. Vous avez toujours le choix de sortir sur la parcelle indiquant « Release here » (sortez ici) ou dans l’une de vos cabanes, seulement si elle est fermée. MTS 15

Souvenir – arme très utile que vous recevez parfois après avoir enterré un acolyte, ou systématiquement après l’avoir trahi. MTA 9

Trahison – consiste à tuer un acolyte pour obtenir un souvenir de votre choix. MTA 9

Vigueur – l’une des trois stats. La vigueur détermine la santé du joueur. MTS 8

Vitesse – l’une des trois statistiques. La vitesse détermine le nombre de parcelles sur lesquelles un joueur peut se déplacer par cran dépensé. MTS 6, 8

Voleur – l’une des quatre classes. Le voleur est du genre silencieux et cherche à acquérir la richesse d’autrui. MTS 2

Volonté – l’une des trois stats. La volonté détermine jusqu’où le joueur est prêt à aller pour accomplir quelque chose. MTS 8, 10

Voyage/Voyager – déplacement permettant aux joueurs de passer d’une tuile à une autre. MTS 6

VISITE DE GALLOW SPRINGS

Fondée en 113 A.H., cette petite ville aux confins de la civilisation regorge de personnalités hors normes et possède une riche histoire. Elle a été façonnée par les conflits passés et par le sang qui a imbibé son sol. Située dans la région frontrière de Dethelm, là où la loi ne peut pas vraiment l'atteindre, elle est un symbole de liberté et l'on y applique des règles et une justice à l'ancienne !



PRISON ET DOCTEUR

C'est dans la prison du Comté et le cabinet médical qu'atterrissent les malfrats après une bonne bagarre ou une chute depuis une falaise. Le shérif de la ville s'appelle Lurch Armstrong et le médecin est le Dr Barber. Lurch Armstrong est un personnage très simple, au caractère bien trempé, fort comme un bœuf et capable d'arracher les ailes d'une mouche d'un seul coup de fusil. Le Dr F. Charles Barber est un esprit brillant, d'une grande bonté, et si une bonne moitié des habitants de cette ville vit encore, c'est bien grâce à lui.



SALOON

« Ms. Bee's Haven » est tenu par Mme Melissa Zinn. Tel un phare au milieu des terres froides et sombres qui entourent Gallow Springs, son établissement irradie de chaleur et de lumière. Quand les verres descendent et que les histoires circulent, le saloon voit naître bien des légendes. Melissa est parvenue à transformer la ville-fantôme cadavérique de Gallow Springs en l'unique lieu d'activité et d'animation de toute la région frontrière de Dethelm. Elle est aidée en cela par les filles du saloon et par des alcools autrement plus forts que tout ce qu'on trouve à la capitale.



ARMURERIE

Strap Gatman est le propriétaire de l'armurerie « Gatman Gunsmith & Co ». Nul ne semble connaître l'âge véritable de ce vieil homme élancé. On raconte qu'il vivait déjà ici comme pistolero quand Gallow Springs n'était encore qu'une ville de toile boueuse. Strap propose toujours de bonnes affaires sur les armes à feu en provenance d'Hemlock, la capitale. Il s'exprime essentiellement par grognements et grommellements, personne ne sait donc bien comment il acquiert ses stocks, mais dans l'enceinte d'Hemlock, la détention de la plupart de ses marchandises est illégale.



HÔTEL DE VILLE

La mairie de la ville est tenue par une longue lignée de descendants de la famille Gallow. Ce fut la première famille à revendiquer la terre ici il y a bien des années, et ce sont les actionnaires principaux de tous les commerces du coin. Francis Gallow III est le maire actuel de Gallow Springs. Avec ses longs cheveux blancs tombant en boucles serrées, c'est un homme excentrique mais très sympathique, qui se balade toujours en ville pour saluer les habitants. Il ne faut pas prêter attention à l'impressionnant fusil de chasse qu'il porte toujours à la main ou posé sur l'épaule. Depuis un raid survenu il y a une dizaine d'années lors du Grand Conflit, Francis souffre d'une paranoïa aussi justifiée qu'handicapante.



BANQUE

La Banque du Midland est une succursale de la banque fédérale du Midland, soutenue par le gouvernement. Les gens du cru la surnomment souvent la Fed. Cette succursale a eu l'autorisation d'accepter les pièces d'or et les obligations en argent en échange du respect des bonnes pratiques de gouvernance nationales et locales. Le directeur de la succursale bancaire de Gallow Springs, Alfred « Al » Goodwin, est un très bel homme, d'une grande intelligence, un « col blanc » détendu mais sachant compter. C'est la seule personne implantée par le gouvernement dans cette petite ville et l'unique représentant de la société civilisée.



COMPTOIR

Le « Rita's Outpost » est la propriété d'un couple marié, mais c'est l'épouse, Rita LaRoux, qui gère l'affaire. Elle et son mari Remy sont originaires de la péninsule de Madera. Cherchant à faire fortune, ils ont voyagé jusqu'à l'extrême ouest en diligence. Rita contrôle le marché à Gallow Springs. Elle décide des prix, achète, vend et fournit même des trophées récemment séparés du corps de leur propriétaire. Elle est versée dans les pratiques occultes de sa région d'origine et peut passer un marché avec n'importe qui. Ne vous laissez pas bernier par son sourire enjôleur : elle est impitoyable.



GARE

La gare est gérée par une femme pragmatique du nom de Stacey Coltrane. Elle vient de la région désertique du Midland connue comme l'enclave Q'Tanu. Les chevaux ne survivant pas à de longues expéditions dans un tel climat, ses habitants utilisent essentiellement le train et l'automobile comme moyens de transport. Le père de Stacey étant mécanicien vapeur, elle a grandi clé à molette à la main plutôt que tétine en bouche. Ne vous y trompez pas : malgré sa petite taille, cette femme de caractère est capable de vous fendre le crâne avec une clé anglaise.



ÉCURIE

Mirth Graymane est le propriétaire et gérant de « Mirth's Mounts ». En ville, toutes les filles lui font de l'œil, mais il suffit qu'il ouvre la bouche pour qu'elles tournent les talons et partent en courant. Il n'est guère doué pour la conversation, ayant été élevé pour l'essentiel parmi, et peut-être par, les chevaux. On raconte qu'il appartient au légendaire clan Graymane, de la région de Grimwar, dans le Midland. Comment il est arrivé ici, nul ne le sait, pas même lui ! Il propose des montures à bon prix ainsi que tout le harnachement nécessaire pour les équiper. Se séparer d'un de ses chevaux est toujours un grand moment d'émotion pour Mirth.