

⦿\$⦿ FRONTIER ⦿\$⦿
Blood on the Plains

De nouvelles règles pour compléter Legends of the Old West. Incluant les règles de la Cavalerie US, des étendards et totems, des musiciens, etc...

Les choix proposés aux joueurs augmentent encore avec ce supplément.

version française

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

2007

REGLES

ÉTENDARDS

Les étendards sont portés durant la bataille afin d'augmenter le moral des troupes et permettent d'identifier les détachements. Les règles suivantes s'appliquent à la Cavalerie de l'Armée US et aux Indiens.

Équiper ses troupes :

Les étendards, drapeaux, bannières peuvent être pris dans la bande en payant le coût additionnel. Leur nombre ne peut excéder celui des Héros présents, et un seul drapeau des États Unis peut être pris. Une figurine portant ce type d'objet est nommée « porte-étendard », peut monter un cheval ou une mule mais ne peut pas utiliser d'armes requérant l'usage des deux mains. De telles armes sont rangées dans un étui tant que l'étendard est porté.

Pendant la bataille :

Toute figurine amie impliquée dans un combat à 3" ou moins d'une bannière bénéficie de ses effets. Un seul combattant ami à portée affecte tous ceux présents dans le combat.

L'étendard permet au joueur de relancer un dé de combat pour déterminer qui gagne. Le second jet est appliqué et ne peut pas être relancé, quelles qu'en soient les raisons. Les points de Réputation (*Fame*) peuvent être utilisés pour modifier le résultat final. Les effets de la bannière ne s'appliquent pas aux jets de blessures.

Si les deux camps impliqués dans un combat bénéficient d'un étendard, le joueur ayant l'Initiative décide s'il effectue sa relance ou non avant l'adversaire.

Exemple : le joueur 1 a l'Initiative. Et son plus haut score de combat donne un « 4 ». Il décide de ne pas relancer de suite; Le second joueur, ayant obtenu un « 3 », décide de relancer et fait un « 5 ». Le joueur 1 peut alors reconsidérer sa décision et utiliser sa relance pour son « 4 ».

Perdre ses couleurs :

Si le porte étendard est mis hors de combat, placez un marqueur à l'endroit où il est tombé. C'est la position du drapeau perdu sur le champ de bataille. Toute figurine arrivant en contact peut le ramasser. Si c'est une figurine alliée, elle devient porte-étendard aussi longtemps qu'il reste en sa possession et en suit toutes les règles. Si un ennemi ramasse l'étendard, il subit les pénalités (décrites plus haut), mais pas les avantages.

Un étendard n'étant plus en possession de son joueur légitime en fin de partie a des chances d'être définitivement perdu. Lancer un D6 immédiatement après la fin de la partie pour chaque étendard perdu et consultez le Tableau de Perte des Étendards, si un ennemi portait l'étendard à la fin de la partie, déduisez 1 au résultat du D6.

TOTEMS

A la place de drapeaux, les Indiens utilisent des Totems (souvent confondus par les visages pâles avec de simple bâtons, qui sont pourtant différents), qui ressemblent à leurs lances. De par la mentalité et les croyances indiennes, sa « médecine » est différente.

Équiper ses troupes :

Les Totems peuvent être pris dans la bande en payant le coût additionnel. Leur nombre ne peut excéder celui des Héros présents. Une figurine portant ce type d'objet peut monter un cheval ou une

mule mais ne peut pas utiliser d'armes requérant l'usage des deux mains. De telles armes sont rangées dans un étui tant que l'étendard est porté. Le porteur est considéré comme équipé d'une arme à une main. Si un Indien ramasse un étendard américain lors de la partie, il sera alors considéré comme un totem jusqu'à la fin de la bataille, sauf s'il est repris.

Pendant la bataille :

Tous les Indiens dans les 3" du porteur considèrent leur Cran (*Pluck*) comme ayant une valeur de 7, sauf s'il est déjà de valeur supérieure. Ce nouveau score est applicable tant que les figurines sont à la distance précisée.

Perdre un Totem :

Si le porteur du Totem est mis hors de combat, placez un marqueur à l'endroit où il est tombé. C'est la position du Totem perdu sur le champ de bataille. Toute figurine arrivant en contact peut le ramasser. Si c'est une figurine alliée, elle devient porte-totem aussi longtemps qu'il reste en sa possession et en suit toutes les règles. Si un ennemi le ramasse, le Totem est considéré comme une arme à une main, mais aucun effet ne s'applique bénéfique ne s'applique.

Un Totem n'étant plus en possession de son joueur légitime en fin de partie a des chances d'être définitivement perdu. Lancer un D6 immédiatement après la fin de la partie pour chaque Totem perdu et consultez le Tableau de Perte des Étendards, si un ennemi portait le Totem à la fin de la partie, déduisez 1 au résultat du D6.

Tableau de Perte des Étendards et Totems	
Résultat	Effet
1	Capturé : la bande adverse a capturé votre drapeau. Rayez-le de votre liste. L'adversaire reçoit \$D3 supplémentaire à la fin de la partie;
2-3	Perdu : retirez l'étendard de votre feuille de bande.
4-5	Retrouvé : la bannière est récupérée. Elle reste inscrite sur votre feuille de bande.
6	Veinard ! Le drapeau est retrouvé et son porteur originel aussi, indemne. Il n'aura pas à faire de jet sur le tableau des blessures.

MUSICIENS

Le son des clairons résonne dans le coeur et l'esprit d'un nombre incalculable d'hommes, poussant les cavaliers à des hauts faits... c'est le son de la cavalerie US qui charge...

Clairons :

En payant le coût additionnel, une figurine peut être équipée d'un clairon. Un seul peut être pris par bande. Le fait de porter un clairon ne gêne pas la figurine qui peut être équipée normalement. Une même figurine ne peut pas porter un clairon ET un étendard.

Pendant la bataille :

La figurine peut sonner du clairon une fois par bataille, au début de la phase de mouvement du joueur. Les effets sont les suivants :

- Le clairon peut lancer un « Yi Ho ! », même s'il n'est pas un héros, exactement comme s'il avait utilisé un point de Réputation (Fame). Seules les figurines amies montées bénéficient de cet effet. Si le porteur du clairon est un héros, il peut

appliquer cet effet sans avoir à utiliser de point de Réputation (Fame).

- Toute figurine amie ajoute 1 point à son Cran (*Pluck*). Cet effet dure jusqu'à la phase de mouvement adverse.

Si le porteur est mis hors combat, le clairon est perdu pour le reste de la bataille. Il est toutefois récupéré ensuite tant que son porteur survit.

REGLES DE CAVALERIE

Alors que le cheval est indissociable de l'histoire du Far-West, peu d'hommes étaient entraînés au combat monté, utilisé lors des campagnes militaires. La charge de la cavalerie est dévastatrice...

Guerriers montés :

La cavalerie suit les règles normales des combattants montés, comme indiqué dans *Legends of the Old West*.

Charge de Cavalerie :

La force et l'impétuosité d'une charge de cavalerie ne peut pas être stoppée. Une charge opportune peut écartier une unité entière. Lorsqu'une figurine ayant la règle spéciale de Cavalerie gagne un combat au tour où elle charge, tous ses adversaires à pied (non-montés) sont jetés au sol (couchez-les sur le côté pour l'indiquer). Un guerrier repoussé de cette manière doit reculer de 1" du cavalier comme d'habitude lorsqu'il perd un combat.

Note importante : une figurine renversée affecté par une charge de cavalerie subit les dommages doubles comme d'habitude, pas des « doubles » doubles dommages...

Formation de charge :

Tout cavalier sait qu'une charge est plus efficace en masse. Pour représenter l'effet dévastateur d'une charge en masse, tout cavalier gagne une attaque supplémentaire lorsqu'il charge, tant qu'il est à moins d'1" de 2 autres cavaliers. Ainsi, un cavalier avec 1 attaque lancera 2 dés dans un combat, un cavalier avec 2 attaques en lancera 3, etc... Le bonus est acquis indépendamment du nombre de figurines réellement engagées par le cavalier tant qu'aucune d'entre elles ne possède la règle spéciale *Cavalerie*. Le bonus d'attaque s'applique même si le cavalier est chargé par d'autres ennemis dans le même tour.

Difficultés de terrains :

Les règles de *Cavalerie* et de *Formation de charge* ne s'appliquent pas en terrain difficile ou contre un ennemi situé de l'autre côté d'une barrière.



RÈGLES OPTIONNELLES

JEU DE BATAILLE

Nombre de scénarios utilisent de petites bandes et des règles spéciales pour recréer des escarmouches ou d'autre événement tumultueux du Far-West.

Toutefois, vous pourriez avoir envie de relever un défi face à un adversaire ayant des forces plus importantes. C'est ce qu'on appelle le jeu de bataille. Vous prendrez alors la liberté de créer une force qui vous est propre, incluant toutes les figurines de votre collection.

Le jeu de bataille utilise les méthodes habituelles de sélection de bandes, avec un nombre de restriction spéciales.

Combiner les listes de bandes :

Il est possible de constituer une force contenant des modèles de différentes listes de bandes si vous le désirez. De cette manière, vous pouvez créer une armée de Cavalerie US incluant un contingent de Texas Rangers, ou une force de guerre Indienne comportant différentes tribus. Les bandes pouvant être alliées de cette manière sont précisées dans leur listes.

Créer une Liste de jeu de bataille :

En jeu de bataille, choisir une force est un vrai défi. La plupart des joueurs créant des armées utilisent les règles suivantes :

- Les joueurs possèdent une somme (en \$) déterminée par le scénario qu'ils jouent, avec laquelle ils constituent leur armée.
- Chaque armée doit inclure un unique Chef de Guerre, choisi dans la liste donnée plus loin. Ils remplacent les chefs de bande habituels qui perdent leur règles spéciales de « Leader » et leur nombre possible devient 0-1. Les restrictions des autres héros sont appliquées pour les premiers \$200 . Four chaque tranche complète de \$100 supplémentaires dans votre armée, vous pouvez choisir un héros de plus, selon votre liste type (mais jamais de héros spécial).
- Les personnages légendaires sont uniques et ne peuvent pas être pris par les deux adversaires. Soyez donc sur que votre adversaire ne prend pas les mêmes que vous. Leur nombre est dépend de la taille de l'armée (voir plus loin). Notez que les Mercenaires (*Hired Guns*) sont limités de même façon.
- Nombre d'acolytes sont restreints lorsque vous prenez une bande. Dans ce cas, leur nombre ne peut pas dépasser 25% du total des figurines de votre armée.

Tableau de sélection des forces :		
Taille de la force :	Personnages légendaires :	Nombre de Mercenaires :
\$0-\$499	1	2
\$500-\$999	2	3
\$1000-\$1499	3	4
Par tranche de \$500 supplémentaire :	+1	+1

Scénarios :

Ce type de jeu s'oriente vers deux armées qui s'opposent. Les précisions sont indiqués dans les scénarios qui le permettent.

Armées thématiques :

Souvent, dans ce type de jeu, un joueur choisit une thématique pour toute son armée, comme les Indiens des Plaines ou la 7ème Cavalerie. Une armée thématique implique une solide cohérence visuelle.

***Note importante :** Lorsque vous créez une force de cette taille, vous serez tentés de dépenser beaucoup de vos dollars pour un personnage puissant tel le Général Custer, Crazy Horse ou Buffalo Bill. Comme leur coût est élevé, cela risque de vous laisser en infériorité numérique face à un adversaire qui aura choisi des figurines moins chères.*

Ajustement des règles :

Bien que la plupart des règles du jeu fonctionnent parfaitement à grande échelle, certaines règles nécessitent un ajustement et/ou une clarification sous ce format.

Sauve qui peut (Head for the Hills) :

La règle suivante remplace la version standard en cas de combats d'armées.

Si, au début de votre tour, la moitié ou plus de vos figurines (ou un tiers dans le cas des Indiens) sont hors de combat, votre armée est considérée comme désorganisée (*Broken*). Chaque combattant restant doit alors tester avant sa phase de mouvement (les figurines qui ne bougent pas font également le test, sauf s'ils sont en combat). Un succès indique que la figurine peut se déplacer et agir selon les vœux du joueur. En cas d'échec au test, le combattant panique et s'enfuit. La figurine est retirée du jeu somme si elle était hors de combat.

***Note importante :** Les fuyards comptent pour la détermination des conditions de victoire. Si vous jouez en campagne, ils n'auront pas à faire de test pour voir s'ils survivent, considérez les comme ayant automatiquement récupéré.*

Cool your Heels !

Ces règles s'appliquent uniquement en bataille lors des tests Sauve qui peut (Head for the Hills).

Les figurines dans les 6" d'un héros ayant réussi son test n'ont pas à le passer elles-même; pour en bénéficier, le joueur doit donc tester et déplacer ses héros avant ses troupes.

PARTIES MULTI-JOUEURS

Plusieurs joueurs peuvent aussi combiner leurs bandes pour créer une force plus importante de chaque côté. Ainsi, deux (ou plus) joueurs peuvent mettre en commun leurs bandes, face à d'autre(s) adversaire(s). La valeur en \$ des bandes alliées doit être dans les limites acceptées par le scénario.

Nombre de scénarios donnés dans cet ouvrage peuvent être utilisés et adaptés pour ce type de jeu. La plupart du temps, les points suivants sont respectés.

- Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour recruter des membres supplémentaires dans leurs bandes ainsi que des Mercenaires (*Hired guns*), pour cette partie uniquement. Rappelez-vous que ces combattants sont des additions temporaires. Ils ne sont pas payés avec le magot de la bande et seront retirés par la suite.
- Rappelez-vous que les chefs de bande ne peuvent pas utiliser leur capacité de « Leader », vous devez sélectionner un Chef de Guerre approprié dans la liste; le joueur avec le score de Réputation (*Infamy*) le plus bas contrôlera le Chef de

Guerre.

- Bien que chaque joueur contrôle sa bande durant la partie, tous les alliés sont considérés comme une seule grande bande. Notamment pour déterminer les tests suites aux pertes et les conditions de victoire.
- Le système habituel de gain d'expérience n'est pas utilisé. A la place, prenez les gains « Expérience de Campagne » indiqués dans les scénarios.



SCÉNARIO

BLOOD ON THE PLAINS.

Ce scénario a spécialement été conçu pour être joué en campagne, ne donnant aucun avantage particulier aux divers camps. Ici, deux forces se font face en une bataille rangée.

Forces en présence :

Chaque camp dispose de \$500 pour constituer son armée. Ce scénario est prévu pour opposer la Cavalerie US aux Indiens, mais toute autre armée peut être prise.

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 6' sur 4', représentant une grande plaine; quelques collines, formations rocheuses et cactus peuvent être ajoutés pour rehausser le décor.

Une méthode simple : un des joueur positionne le décor, l'autre décide de quel côté chacun commence.

Déploiement :

Chaque joueur divise son armée en deux parts comportant si possible un nombre égal de figurines. Ils jettent ensuite un D6. Le joueur ayant obtenu le plus haut résultat choisit s'il déploie ses forces en premier ou non.

Le premier joueur choisit une moitié de ses forces et la déploie dans une zone de 12 pas de profondeur de son bord de table.

Le second joueur fait de même de son côté avec sa première moitié.

Le premier joueur place alors le reste de ses troupes dans sa zone de départ, puis le second joueur fait de même pour finir.

Initiative : Chaque joueur lance un D6. Le meilleur résultat obtient l'initiative du premier tour.

Gagner la partie :

Le but de ce scénario est de détruire l'armée adverse. La victoire est obtenue lorsque au moins une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur remporte une *Victoire majeure* si à la fin du tour en cours son adversaire n'a plus qu'un tiers (33%) de son nombre de figurines de départ en jeu et perdu au moins un héros.
- Un joueur remporte une *Victoire mineure* si à la fin du tour en cours son adversaire n'a plus qu'un tiers (33%) de son nombre de figurines de départ en jeu sans avoir perdu de héros.
- La partie est un *Match nul* si à la fin du tour en cours chacun n'a plus qu'un tiers (33%) de son nombre de figurines de départ en jeu.

Expérience de campagne :

Si ce scénario est joué en faisant partie d'une campagne, les combattants de chaque bande reçoivent l'expérience suivante :

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

Flingué : Le combattant qui a abattu le Chef de Guerre adverse gagne 1 point d'expérience.

Butin : La bande gagnante (chacune des bandes gagnantes, en cas d'alliance multi-joueurs) reçoit \$2D6 supplémentaires.

CHEFS DE GUERRE

Major de l'armée US (1) \$50 de recrutement.

Les forces qui utilisent la cavalerie US ou une de ses variantes doit être conduite par un Major. C'est souvent un vétéran de nombreuses campagnes, incluant la Guerre Civile. Ce sont des hommes durs qui dirigent leurs troupes avec assurance imposant le respect à ses ennemis.

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

Équipement :

Il peut être équipé de tout objet de la liste des héros de la Cavalerie US.

Options :

Il peut recevoir la règle spéciale *Cavalerie* pour \$5 supplémentaire. Si cette option est prise, il doit acquérir un cheval.

Règles spéciales :

Chef : Sa valeur de Cran (*Pluck*) peut être utilisée par toute figurine amie dans les 6". Si un test de Sauve qui peut (*Head for the Hills*) est demandé, son score doit être testé même s'il n'est pas le plus élevé de la bande.

Bretteur : cette capacité est identique à celle décrite dans *Legends of the Old West*.

Chef de Guerre Indien (1) \$48 de recrutement.

Les forces qui utilisent les Indiens des Plaines ou une de ses variantes doit être conduite par un Chef de Guerre Indien. Ce sont de grands guerriers comptant bon nombre de scalps à leur actif et ayant accomplis des exploits. Malgré son âge, un tel personnage est un guerrier fier, respecté des siens et craint de ses ennemis.

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

Équipement :

Il peut être équipé de tout objet de la liste des héros des Indiens des Plaines.

Options :

Il peut porter une coiffe de guerre pour un coût additionnel de \$12.

Règles spéciales :

Chef : Sa valeur de Cran (*Pluck*) peut être utilisée par toute figurine amie dans les 6". Si un test de Sauve qui peut (*Head for the Hills*) est demandé, son score doit être testé même s'il n'est pas le plus élevé de la bande.

Né sur une selle (*Born in a saddle*): cette capacité est identique à celle décrite dans *Legends of the Old West*.

ARMEMENT MILITAIRE

L'armée américaine utilise de nombreuses machines de guerre dans ses campagnes. Cette section couvre certaines d'entre elle, notamment la célèbre tueuse d'Indiens : ma mitrailleuse Gatling.

Règles spéciales des machines de guerre :

Équipage : Les armes de ce type demandent la présence de deux fantassins pour être utilisées. Ils sont choisis parmi la bande en début de partie et sont considérés comme des servants de l'arme. Au moins une des figurines doit être en contact de l'arme pour qu'elle puisse être utilisée, la machine doit être représentée par une figurine appropriée.

Une machine de guerre ne peut être déplacée que si les deux servants sont en contact avec elle et son mouvement sera de 3" maximum. Ils peuvent l'orienter dans n'importe quelle direction, mais cela compte comme un mouvement. Une telle arme ne peut pas tirer si elle s'est déplacée au même tour. Si les deux servants sont mis hors combat, l'arme est inutilisable pour le reste de la partie.

Une machine de guerre dont les servants sont tués n'est pas automatiquement perdue. Lancez un D6 : sur un résultat de 1-2 la machine est détruite. Sinon, elle est intacte et pourra être récupérée.

Angle de tir : L'angle de tir d'une machine de guerre est de seulement 45° (voir gabarit page 76 du livre).

Destruction d'une machine de guerre : Une machine de guerre peut être prise pour cible (il est possible que les servants soient sur la trajectoire), elle possède une Résistance (*Grit*) de 6 et 3 Points de Vie (*Wounds*). Si elle est réduite à 0 Points de Vie, elle est hors d'usage et ne peut plus être utilisée de la partie. Lors de jeu en campagne, elle peut toutefois être réparée..

Une machine de guerre ne possède pas de zone de contrôle propre, si un adversaire se retrouve à son contact sans être occupé (tir, combat ou utilisation d'équipement), il peut la démanteler automatiquement, elle sera alors hors d'usage pour le reste de la partie.

Mitrailleuse Gatling :

En service depuis 1863, la Gatling est une arme célèbre. Le modèle décrit ci-dessous est celui de 1875, pouvant tirer huit cent balles de calibre .45 par minute.

Mitrailleuse : la mitrailleuse Gatling affecte toutes les figurines dans l'aire de feu. Choisissez une cible puis placez le gabarit circulaire (p 76) sur la cible la plus au centre. Toute figurine sous le gabarit (totalement ou partiellement) est une cible potentielle.

Il faut tout d'abord déterminer le nombre de tirs effectués en lançant un D6. Le résultat indique le nombre de tirs initiaux. Vous pouvez alors choisir d'arrêter ou de continuer le tir, en relançant un dé. Le résultat du second dé est ajouté au premier. Vous pouvez continuer à tirer (en relançant à chaque fois un dé et en l'ajoutant) ou arrêter autant que vous le souhaitez. Toutefois, dès que vous obtenez un double (un des résultats obtenus précédemment), l'arme s'enraye. Cumulez alors les dés (y compris celui ayant causé un double). L'enrayement prendra effet au début du tour suivant. L'arme est si complexe qu'il faut 3 tours pour la désenrayer.

Une fois le nombre de tirs déterminés lancez autant de dés que le résultat pour voir combien touchent réellement, en utilisant la meilleure valeur de tir de l'équipage (mais avec un maximum de 4+). Les compétences Tireur adroit (*Trick Shooter*), Gachette facile (*Trigger Happy*) et Oeil de Faucon (*Deadeye Shoot*) ne s'appliquent jamais aux tirs de Gatling. Les obstacles (objets, figurines) suivent les règles normales.

Avant de répartir les touches, prenez les dés ayant obtenu une touche et mettez les de

côté. Le premier est appliqué à la cible initiale. Ensuite, le joueur adverse choisit une figurine (amie ou ennemie) située sous le gabarit pour la seconde touche et ainsi de suite en alternant jusqu'à ce que toutes les touches soient distribuées. Aucune figurine ne peut recevoir de touche supplémentaire avant que chacune n'en aie reçue au moins une. Les jets de blessure sont faits normalement.

Terrifiante : Une Gatling possède un impact psychologique énorme. Toute figurine sous le gabarit doit effectuer un test de Tous à couvert (*Hide to Cove*) à la fin du tir, qu'elle aie été touchée ou non.

Puissante : le calibre d'une Gatling fait que les couverts sont pulvérisés (voir *Legends of the Old West* p 40).

Tableau d'armes :

Arme	Portée	Force	Pénalité de Mouvement	Règles spéciales
Carabine de Cavalerie	20"	4	demi	Arme longue, Rechargement lent.
Mitrailleuse Gatling	24"	4	spécial	Machine de Guerre, Mitrailleuse, Terrifiante, Puissante.

Armes de contact :

Durant les Guerres des Plaines, dans les batailles comme celle de Little Big Horn, de nombreuses armes de corps à corps furent employées.

Baillonette : C'est une longue lame attachée à une arme à feu longue. Elles ne peuvent être utilisées que si elles sont fixées à des fusils, mousquets et carabines. Toute autre utilisation les considère comme des armes improvisées.

Javelot : cette arme primitive est semblable à une lance standard, mais ne permet pas de réception de charge.

Lance Indienne : ces armes comptent comme des lances et permettent une réception de charge. Elles sont considérées comme des armes à une main. Une figurine montée armée d'une lance ajoute 1 point à son score de Force lorsqu'elle charge.



CRÉATION D'UNE BANDE

Comme dans *Legends of the Old West* les listes suivantes servent à recruter des figurines et à les équiper. Si vous jouez en campagne, vous disposez de \$200, et vous devez recruter au moins 3 combattants dont un chef.

Listes principales et Listes alternatives

Une des nouveautés de ce supplément est que vous avez la possibilité de jouer avec des listes principales et des listes dérivées (Alternatives).

Les listes principales sont *Cavalerie US* et *Indiens des Plaines*. Ces listes disposent d'options permettant de jouer des bandes dérivées : les *Buffalo Soldiers* et l'*Infanterie* pour la Cavalerie US, les *Tribus du Nord* et les *Tribus du Désert* pour les Indiens des Plaines.

Lorsque vous choisissez une liste alternative, de nombreux éléments se rapportent à la liste principale.

Par exemple, dans une bande de Cavalerie US, vous pouvez choisir un Lieutenant (Liste principale) pour représenter votre officier mais utilise le même profil.

Note importante : Les Texas Rangers sont un type de bande standard qui utilise les règles de *Legends of the Old West*.

Cavalerie US

(Principale)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 12. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences : Les bandes de *Cavalerie US* ont accès aux compétences de Tir, Déplacement et Combat.

Règles spéciales :

Cavalerie : Tous les membres de la bande suivent la règle de cavalerie donnée dans ce supplément.

Montés : Chaque figurine commence avec un cheval. Son coût est compris dans celui du guerrier.

Intendance : Ce type de bande est constituée de militaires, qui ont accès à des réserves de matériel. Lorsque vous achetez de l'équipement pour votre bande (du neuf ou en remplacement de celui perdu), utilisez leur table d'équipement au lieu de celle du commerce (p.58). Ces objets sont considérés Communs. Les équipements qui ne sont pas dans cette liste coûtent \$3 supplémentaires, car ils ne font pas partie de l'équipement régulier de l'armée. Cette pénalité ne s'applique pas aux équipements ne pouvant être utilisés que par eux, comme le Drapeau des États Unis par exemple.

Alliés : En jeu de batailles, jusqu'à un quart de votre armée peut être constituée d'*Infanterie*, de *Buffalo Soldiers* ou de *Texas Rangers*.

Héros :

Lieutenant (1) \$42

Règles spéciales :

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

Expérience de départ : Le lieutenant commence avec 8 points.

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

Sergent (0-2) \$30

Règles spéciales :

Loyal : Un sergent est dévoué à son supérieur. Aussi longtemps que le chef est présent sur la table, tous les Sergents réussissent automatiquement leurs tests de Cran (*Pluck*), à l'exception des tests de Tous à couvert (*Hide to Cove*). Si le chef est éliminé, ils suivent les règles normales.

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

Acolytes :

Recrue (0-5) \$16

Règles spéciales :

Sacrifiable : Si la recrue est abattue à moins de 3" d'une figurine amie, cette dernière n'a pas de test à effectuer.

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

Soldat (*Trooper*) \$25

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

Équipement :

Héros :

Sabre de cavalerie : \$1

Pistolet lourd : \$10

Carabine : \$14

Acolytes :

Sabre de cavalerie : \$2

Pistolet lourd: \$11

Carabine : \$15

Étendard : \$18

Clairon : \$18

Buffalo Soldiers

(Alternative)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 12. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences accessibles : Déplacement, Tir, Bagarre.

Règles spéciales :

Cavalerie : Tous les membres de la bande suivent la règle de cavalerie donnée dans ce supplément.

Montés : Chaque figurine commence avec un cheval. Son coût est compris dans celui du guerrier.

Intendance : comme la *Cavalerie US*.

Alliés : En jeu de batailles, jusqu'à un quart de votre armée peut être constituée *d'Infanterie*, de *Cavalerie US* ou de *Texas Rangers*.

Héros :

Les mêmes que pour la *Cavalerie US*.

Acolytes :

Une bande de *Buffalo Soldiers* peut comporter des Soldats (*Troopers*) identiques à ceux de la *Cavalerie US*. Elle peut également comprendre :

Scouts (0-2) \$26

Règles spéciales :

Furtifs (*Steathly*) : voir p.90 de *Legends of the Old West*.

Fantassins : Bien qu'ils peuvent monter à cheval, les Scouts passent la plupart du temps à pied. Ils ne bénéficient donc pas de la règle *Cavalerie*. Vous pouvez choisir de leur faire commencer la campagne sans cheval, leur prix passe alors à \$14 au lieu de \$26.

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

Équipement :

Comme la *Cavalerie US*.

Infanterie US

(Alternative)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 15. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences accessibles : Déplacement, Tir, Bagarre.

Alliés : En jeu de batailles, jusqu'à un quart de votre armée peut être constituée *d'Infanterie*, de *Cavalerie US* ou de *Texas Rangers*.

Règles spéciales :

Intendance : comme la *Cavalerie US*.

Fantassins : ils ne bénéficient pas de la règle de *Cavalerie*.

Héros :

Exactement comme ceux de la *Cavalerie US*. Ils ne sont pas automatiquement montés. Un **Lieutenant** coûte \$28 et un **Sergent** \$19.

Acolytes :

Exactement comme ceux de la *Cavalerie US*. Ils ne sont pas montés. Les **Soldats** valent \$11 et les **Recrues** \$6.

Équipement :

Héros :

Sabre de cavalerie : \$3

Pistolet lourd : \$11

Carabine (figurine montée uniquement) : \$15

Fusil : \$13

Baïllonette : \$2

Cheval : \$16

Acolytes :

Fusil : \$12

Baïllonette : \$2

Étendard *: \$14

Mitrailleuse Gatling *: \$40

- *1 max. par bande à la création.

Texas Rangers

(Alternative)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 15. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences accessibles : Survie (*Savvy*), Tir, Bagarre.

Règles spéciales :

Cavaliers solitaires : parce qu'ils sont peu nombreux, en jeu de bataille, ils ne peuvent excéder \$250 lors de la constitution de l'armée. Cette restriction ne s'applique pas en cas d'alliances entre les joueurs. Ils ne peuvent intégrer une armée que si un Général est présent.

Officiers de la Paix : Les *Texas Rangers* sont considérés comme des Hommes de Loi (*Lawmen*).

Déterminés : Les *Texas Rangers* (sauf les Volontaires) peuvent relancer leurs tests Tous à couvert (*Hide to Cove*) et Réputation effrayante (*Fearsome Reputation*).

Héros :

Capitaine Ranger (1) \$30.

Règles spéciales :

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

Expérience de départ : Le Capitaine commence avec 8 points.

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

Adjoint (*Deputy Ranger*) (0-2) \$19

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

Acolytes :

Volontaires (0-5) \$6

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

Rangers (1+) \$13

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

Équipement :

Héros :

Arme de corps à corps : \$1
Sabre de cavalerie : \$3
Six-coups : \$5
Pistolet lourd : \$11
Winchester : \$15
Cheval : \$13

Acolytes :

Arme de corps à corps : \$2
Six-coups : \$5
Pistolet lourd: \$11
Winchester : \$13
Fusil à répétition : \$15
Fusil : \$14
Cheval : \$14



Natifs Amérindiens

Tous les Natifs Amérindiens suivent les règles spéciales décrites ci-dessous.

Foi : Il croient en Wakananka, le Grand Esprit. Ils ne sont donc pas affectés par les capacités des prêcheurs.

Scalps : Si un indien capture un héros ennemi (déterminé lors des jets de Blessures graves, *Legends of the Old West* p.88-89), il peut choisir de prendre son scalp. Si ce choix est fait, un héros de la bande gagne 1 point d'expérience (comme s'il avait tué un ennemi).

La Vie est précieuse : Les chefs de guerre indiens ne risquent pas inutilement la vie de leurs hommes, ce qui est souvent assimilé à de la couardise par les hommes blancs. Les Indiens font leurs tests de Sauve qui peut (*Hive for the Hill*) à partir d'un tiers (33%) de perte au lieu de la moitié.

Acte de Bravoure (Counting Coup) : Les Indiens ne gagnent jamais la compétence **Bretteur (Swordsman)**. Si le résultat d'un jet sur la table de Bagarre est de 4 (lors de la détermination de la compétence), ils gagnent **Acte de Bravoure**. Ceci a une place importante dans leur culture et augmente leur statut.

Il existe 3 méthodes différentes, mais chaque tribu en utilise seulement deux, définies dans leur liste d'armée. Chaque Acte de Bravoure réussi donne 1 point d'expérience au héros en fin de partie.

Les trois possibilités sont décrites ci-dessous :

- **Bâton sacré (Coup-stick)** : C'est un court bâton décoré utilisé par de nombreuses tribus. Il n'est pas nécessaire de le représenter sur la figurine. Si le héros gagne un combat contre un héros ennemi (pas les Acolytes ni les mercenaires), il peut choisir de « tirer un coup » et de laisser l'ennemi indemne. Si plusieurs touches sont effectuées, elles sont ignorées, y compris en combat multiple. Un seul point d'expérience est gagné par combat.
- **Scalp** : Le héros peut choisir de scalper sa victime (ne retirez pas la figurine tant que le scalpage n'est pas terminé). Un tour complet au contact de la victime est nécessaire pour la scalper. On ne peut pas scalper un ennemi en étant à cheval, il faut en descendre avant. Si l'indien est forcé de se déplacer avant d'avoir terminé, l'acte est interrompu (et ne pourra pas être retenté sur cette victime). Si la figurine scalpée est un héros et que le jet de Blessures Graves donne un résultat de Guérison complète (*Total Recovery*), appliquer à la place Blessure Profonde (*Deep Wound*).
- **Chevauchée (Raiding)** : Voler les chevaux et les mules de l'ennemi est souvent considéré comme un exploit dans certaines tribus. Le héros peut capturer une monture perdue par l'ennemi en se mettant au contact de celle-ci. Aussi longtemps que la monture est en contact, elle peut être menée à travers la table (le mouvement pris en compte est celui de la figurine la plus lente). L'acte de bravoure réussit si la monture est amené à n'importe quel bord de table. Jusqu'à deux montures peuvent être menées de cette façon en même temps. Le héros gagne un point d'expérience pour chaque Cheval, Appaloosa ou mule volé de la sorte.

Cardsharp : cette compétence ne peut jamais être gagnée par un indien. Si le résultat du dé lors de la détermination des compétences de Survie (*Scuvvy*) donne un 5, le figurine reçoit à la place la compétence **Cavalier Rusé (Trick Raider)** ou **Frappe éclair (Hit and Run)** si c'est un Indien du Désert.

- **Cavalier Rusé** (*Trick Raider*) : Lorsqu'il est monté, ce héros peut se dissimuler contre sa monture, offrant peu de cible à ses ennemis. Le héros doit déclarer qu'il se cache contre sa monture au début de la phase de mouvement. Les ennemis ne peuvent pas le prendre pour cible (ils peuvent toutefois tirer sur le cheval comme s'il était seul). Le cavalier ne peut pas tirer en effectuant cette manoeuvre. Le cheval du héros étant entraîné, sa valeur de Cran (*Pluck*) est augmentée de 1 point.
- **Frappe éclair** (*Hit and Run*) : Lors de la phase de déplacement, le héros peut passer dans la zone de contrôle d'un ennemi (ou à moins de 1" d'une figurine engagée) sans avoir à charger. Effectuer immédiatement une passe d'arme entre le héros et l'ennemi, sans tenir compte des autres combattants potentiels. Si le héros gagne le combat, il ne repousse pas son ennemi mais effectue un jet pour blesser avant de continuer son mouvement. S'il rate, il doit rester en contact avec l'ennemi. Le combattant ennemi ne fait pas de jet pour blesser le héros, mais est considéré comme engagé et devra combattre normalement lors de sa phase de combat. Si le héros est déplacé en contact d'un second adversaire, il compte comme ayant chargé (il ne pourra donc pas réutiliser cette compétence contre le second adversaire). Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour contre un adversaire. Le héros qui utilise cette compétence ne pourra pas tirer lors du même tour.



Indiens des Plaines :

Sioux, Cheyennes, Kiowas et Arapahos

(Principale)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 16. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences : Ils ont accès aux compétences de Survie (*Savvy*), Déplacement et Combat.

Règles spéciales :

Cavaliers Experts : A l'exception des Dog Soldiers, tous les Indiens des Plaines possèdent automatiquement la compétence **Né sur une selle** (*Born in a saddle*) comme elle est décrite p.90 de *Legends of the Old West*.

Acte de Bravoure (*Counting Coup*) : les actes de bravoure des Indiens des Plaines sont : **Scalp** et **Bâton Sacré** (*Coup Stick*).

Alliés : Jusqu'à un quart de votre armée peut être constituée d'Indiens des tribus du Nord.

Héros :

Wicasa (*Shirt-Wearer*) (1) \$26

Règles spéciales :

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

Expérience de départ : Le Wicasa commence avec 8 points.

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

Youngbloods (0-3) \$13

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

Acolytes :

Hotamitaneo (*Dog Soldiers*) (0-3) \$14

Règles spéciales :

A la Mort : Une fois par partie, au commencement de sa propre phase de mouvement un *Dog Soldier* se met en transe. Il ne peut pas bouger, même pour être repoussé d'un combat (l'ennemi est repoussé à la place).

Dans cet état de frénésie, le guerrier n'est plus affecté par les tests de Tous à couvert (*Hide to*

Cove). Tous les jets de tir qui le blessent sont relancés, pour représenter sa résistance et les réserves dans lesquelles il puise.

De plus il attaque tout ennemi à moins de 3" de lui au début de sa phase de combat, même si celui-ci était déjà engagé. Il effectue une attaque unique sur chaque ennemi à portée. S'il n'est pas en contact, toutes les règles habituelles de recul et d'engagement sont ignorées. Un adversaire attaqué sans être au contact peut se défendre mais ne causera pas de blessures au guerrier frénétique. Si à un moment donné de la partie, plus aucun adversaire ne se trouve dans les 6" du guerrier, il retrouve ses esprits et se comporte normalement, perdant les effets de la frénésie.

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

Braves \$7

Règles spéciales :

Akicitas (*Society Warrior*): De nombreux Braves appartiennent à cette élite, remarquée pour ses compétences au combat. Pour un coût additionnel de \$2, un Brave peut rejoindre un tel cercle. Sa caractéristique de Combat (F) passe à 4. Sa Capacité de tir (S) passe à 4+. Cette augmentation doit être prise lors de la création de la bande.

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

Équipement :

Héros :

Arme de corps à corps : \$1
 Tomahawk : \$2
 Arc long : \$5
 Lance Indienne : \$4
 Fusil : \$14
 Winchester : \$16
 Bâton Totem : \$18
 Bouclier Médecine : \$6
 Appaloosa : \$13

Acolytes :

Arme de corps à corps : \$1
 Tomahawk : \$2
 Arc long : \$5
 Lance Indienne : \$4
 Fusil : \$15
 Mousquet : \$6
 Javelot * : \$7
 Bouclier Médecine : \$6
 Appaloosa : \$13

- *Hotamintaneo et Akacitas uniquement.

Tribus du Nord

Crow, Blackfoot, Gros Ventre et Nez Percé

(Alternative)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 16. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences accessibles : Survie (*Savvy*), Déplacement, Bagarre.

Règles spéciales :

Actes de Bravoure : **Scalp** et **Bâton Sacré** (*Coup Stick*).

Reclus : Ces tribus sont relativement retirées de la civilisation et les armes à feu qu'elles possèdent sont rares et souvent mal entretenues. Les armes à feu s'enrayeront donc sur un résultat de « 1 - 2 » au lieu de simplement « 1 ».

Alliés : En jeu de batailles, jusqu'à un quart de votre armée peut être constituée d'*Indiens des Plaines*.

Héros :

Les mêmes que pour les *Indiens des Plaines*.

Acolytes :

Une bande d'*Indiens des Tribus du Nord* peut comporter des **Braves** identiques à ceux des *Tribus des Plaines*. Elle peut également comprendre :

Contrary Warriors (Guerriers Entêtés) (0-2) \$16

Règles spéciales :

C'est un beau jour pour Mourir : Ces guerriers recherchent la mort lors de glorieux combats. Pour illustrer cela, il doivent charger tout ennemi à portée afin de l'engager. Les obstacles et barrières affectent la charge comme d'habitude.

Enragés : Ils ne peuvent jamais acquérir l'amélioration **Le p'tit s'est bien débrouillé** (*Kid Done Good*). Si cela devait arriver, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat

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

Équipement :

Héros :

- Arme de corps à corps : \$1
- Tomahawk : \$2
- Arc long : \$5
- Lance Indienne : \$4

Fusil : \$14
Mousquet : \$5
Bâton Totem : \$18
Bouclier Médecine : \$6
Appaloosa : \$14

Acolytes :

Arme de corps à corps : \$1
Tomahawk : \$2
Arc long : \$5
Lance Indienne : \$4
Fusil** : \$15
Mousquet** : \$5
Javelot * : \$7
Bouclier Médecine : \$7
Appaloosa : \$14

- * Contrary warriors et Akacitas uniquement
- ** ne peut pas être pris par les Contrary Warriors.

Tribus du Désert

Apache, Comanche et Navajo

(Alternative)

Choix des guerriers : au minimum 3 figurines, avec un maximum de 14. Le nombre maximal de chaque type est noté dans les profils.

Compétences accessibles : Déplacement, Bagarre et Tir.

Règles spéciales :

Actes de Bravoure : Apaches et Navajo : **Scalp** et **Chevauchée**. Comanches : **Scalp** et **Bâton Sacré** (*Coup Stick*).

Guérillero : Les tribus du désert n'incluent pas d'élite (Akacitas) comme les autres tribus. A la place, elles utilisent la Guerilla. Dans les scénarios permettant de déployer les Braves en bord de table (donc pas quand ils peuvent arriver plus tard), toute figurine suivant cette règle peut effectuer gratuitement un déplacement complet avant le début de la partie. Il illustre les tactiques des guerriers de ces tribus.

Note importante : Les Comanches sont les vrais Indiens des Plaines, bien qu'ils soient actuellement moins connus que les Apaches. Si vous êtes un joueur historique puriste, vous pouvez donner la règle Cavalier rusé (Trick Rider) pour les Comanches et Frappe éclair (Hit and Run) pour les Apaches et les Navajos. Cela reflète plus la réalité.

Héros :

Les mêmes que pour les *Indiens des Plaines*.

Acolytes :

Une bande d'*Indiens des Tribus du Désert* peut comporter des **Braves** identiques à ceux des *Tribus des Plaines*. En payant \$2 supplémentaires, un Brave bénéficie de la règle spéciale **Guérillero**. Elle peut également comprendre le héros suivant :

Di Yin (Shaman) (0-1) \$18

Règles spéciales :

Danse de Dissimulation : Les pouvoirs du Shaman protègent la tribu des mauvais esprits et les cachent à leurs ennemis. Toute figurine à moins de 3" du Shaman (lui compris) est considérée comme ayant la compétence *Stealthy*. Toute figurine possédant cette compétence et se trouvant dans les 3" doit seulement obtenir un résultat de 5 ou 6.

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

Équipement :

Héros :

Arme de corps à corps : \$1
Tomahawk : \$2
Arc long : \$5
Lance Indienne : \$5
Six coup : \$6
Fusil : \$13
Winchester : \$5
Bâton Totem : \$18
Bouclier Médecine : \$6
Appaloosa : \$14

Acolytes :

Arme de corps à corps : \$1
Tomahawk : \$2
Arc long : \$5
Lance Indienne : \$5
Fusil : \$14
Winchester : \$16
Mousquet : \$6
Appaloosa : \$14



SCENARIOS

Campagne :

Tous ces scénarios sont compatibles avec ceux de *Legends of the Old West*. Vous pouvez donc les incorporer à votre campagne en cours. Toutefois, si vous envisagez une Campagne en période unique de la Guerre des plaines, nous vous conseillons de n'utiliser que ceux-ci.

Campagne (Armées) :

La plupart des scénarios ont des notes si vous voulez les utiliser à cette échelle, afin de les adapter. Un scénario particulier pour ce type de jeu est mis en fin de cette section.

Table de génération de scénario			
D6	Armée US	Indiens	Texas Rangers
1	Avert the Massacre	Ambush	Jailbreak*
2	Dawn Raid	Wagon Train	Ambush
3	Ambush	Dawn Raid	Stagecoach*
4	Wagon Train	Avert the Massacre	Dawn Raid
5	Stagecoach*	Stagecoach*	Wagon Train
6	Avert the Massacre	Ambush	Open Range*

Notes :

- Les Texas Rangers sont toujours Défenseurs dans le scénario Jailbreak, Stagecoach ou Open Range, sauf si leurs adversaires sont des Hommes de Loi (*Lawmen*).
- Les bandes d'Infanterie US jouent toujours le scénario Dawn raid à la place de Stagecoach.
- Les Indiens sont toujours les Attaquants dans le scénario Stagecoach, même si leur ennemis sont des Hors la loi (*Outlaws*).
- * signifie que ce scénario est décrit dans *Legends of the Old West*.

AMBUSH

(Embuscade)

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 6' sur 4', avec des collines, falaises et plateaux disposés sur les deux bords longs, formant une longue vallée. Quelques rochers et une maigre végétation peuvent être placés.

Déploiement :

Le défenseur déploie sa bande dans les 6" d'un petit bord de la table. Il ne peut pas mettre de figurines sur les reliefs. L'attaquant divise sa bande en deux parties égales et déploie chacune de ces moitiés sur les côtés longs de la table. Ses figurines doivent être à 2" au moins du bord de table et à plus de 18" de toute figurine ennemie.

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

Gagner la partie :

Si le défenseur parvient à faire sortir par le petit côté opposé de la table la moitié de ses figurines, il est déclaré gagnant. L'attaquant doit tuer plus de la moitié des défenseurs pour remporter la victoire. Une bande qui fait fuir (Head for the Hill) l'autre gagne automatiquement la partie.

Expérience :

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

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

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

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

Option : *Jeu de bataille* :

Ce scénario peut facilement s'adapter en faisant des armées de \$500 de chaque côté ou en combinant 2 bandes dans chaque camp. Si le défenseur possède plus de figurines que l'attaquant, ce dernier reçoit \$50 pour acheter des troupes supplémentaires.

Expérience :

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

Flingué : Le combattant qui a abattu le Chef de Guerre adverse gagne 1 point d'expérience.

Butin : La bande gagnante (chacune des bandes gagnantes, en cas d'alliance multi-joueurs) reçoit \$2D6 supplémentaires.

WAGON TRAIN

(Le convoi)

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 4' sur 4', le centre de la table étant occupé par un cercle de chariots, barricades, etc... de 6" de rayon. Divers éléments de terrain peuvent être placés autour.

Déploiement :

L'attaquant choisit un coin de la table et dispose ses figurines dans une distance de 12", chaque figurine devant (si possible) toucher le bord de table. Le déploiement du défenseur est identique à partir de coin opposé, mais aucune figurine n'est placée (elles arrivent plus tard). Placez 12 colons dans le cercle central. Un joueur Indien sera toujours l'attaquant. S'il n'y en a pas, celui ayant la Réputation la plus élevée sera l'attaquant.

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

Gagner la partie :

L'attaquant doit tuer tous les innocents pour gagner. Le défenseur doit faire fuir l'attaquant ou l'anéantir.

Expérience :

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

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

Tués : Les héros du défenseur gagnent 1 point d'expérience par adversaire mis hors de combat. Ceux de l'attaquant gagnent 1 point par colon tué.

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

Règles Spéciales :

Et voilà la cavalerie ! : La bande du défenseur arrive lors d'une de ses phases de mouvement. Le tour où ils arrivent est déterminé par le tableau ci-dessous. Toute la bande est déployée lors de son arrivée et les figurines peuvent immédiatement se déplacer (mais elles ne peuvent pas charger un ennemi lors de ce tour).

Tour de jeu	Résultat requis pour arriver
1	6
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6+	auto

Colons : Les colons utilisent les profils des *Innocents Bystanders* et ne peuvent pas charger l'ennemi. Ils suivent les règles suivantes :

- Ils sont toujours contrôlés par le défenseur.
- Ils ne peuvent jamais quitter le cercle central quoi qu'il arrive.
- La moitié d'entre eux sont armés de fusils et ont une valeur de tir de 6+.
- Ils ne font jamais de tests de Sauve qui peut (*Head for the Hill*) et ne comptent pas pour les pertes du défenseur.

Option : *Jeu de bataille* :

Ce scénario peut facilement s'adapter en faisant des armées de \$400 pour l'attaquant et \$200 pour le défenseur. \$100 peuvent être utilisés pour un troisième joueur qui fera les colons (en choisissant dans une liste, Cow-boys si les attaquants sont des Indiens par exemple).

Expérience :

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

Flingué : Le combattant qui a abattu le Chef de Guerre adverse gagne 1 point d'expérience.

Butin : La bande gagnante (chacune des bandes gagnantes, en cas d'alliance multi-joueurs) reçoit \$2D6 supplémentaires.

DAWN RAID

(Attaque à l'aube)

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 4' sur 4', le centre de la table étant occupé par un camp ou une habitation, de 6" de rayon. Divers éléments de terrain peuvent être placés autour.

Déploiement :

Le camp avec la plus haute valeur de Réputation est le défenseur et est dans le campement, endormi (voir règles spéciales). Ses figurines sont placées couchées sur le côté. Les montures sont disposées dans la zone de 6" entourant le camp. Choisissez 2 Acolytes qui seront placés plus tard : ce sont les sentinelles.

L'attaquant choisit un bord de table et y place ses figurines, en contact avec le bord. Puis l'attaquant et le défenseur placent chacun une des sentinelles à moins de 6" du centre de la table.

Le défenseur place 6 marqueurs d'approvisionnement dans sa zone.

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

Gagner la partie :

L'attaquant doit sortir le plus de marqueurs d'approvisionnement possible par le côté opposé à son déploiement. S'il sort les six, le jeu s'arrête. La partie se termine également si une bande fuit ou est anéantie. Les marqueurs encore dans l'aire de jeu lorsque la partie prend fin sont considérés comme appartenant au défenseur. Le joueur ayant le plus de marqueurs à la fin de la partie gagne..

Expérience :

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

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

Tués : Les combattants gagnent 1 point d'expérience par adversaire mis hors de combat. Ceux de l'attaquant gagnent 1 point par colon tué.

Vol : Chaque membre de la bande attaquante qui a sorti un marqueur gagne 1 point d'expérience.

Butin : L'attaquant reçoit \$D6 pour chaque marqueur sorti. Le défenseur gagne \$D3 pour chaque marqueur restant en sa possession.

Règles Spéciales :

- **Sentinelles :** Toutes les figurines du défenseur, à l'exception des sentinelles, commencent endormies. Elles ne peuvent rien faire tant qu'elles ne sont pas éveillées. Elles sont automatiquement réveillées si elles sont attaquées mais commencent au sol. Avant que l'alarme ne soit donnée (voir plus bas), les sentinelles sont déplacées par le joueur qui a l'initiative. L'alarme est donnée si une arme à feu tire (pas les armes primitives), un clairon retentit, ou qu'une explosion retentit à moins de 24" d'un défenseur. Ils peuvent être relevés si un ennemi se trouve dans la ligne de vue (non bloquée par un élément de décor). Si cela se produit lors de la nuit (voir plus bas) la sentinelle doit faire un test d'Initiative (*Spottin'*) pour donner l'alarme. Les figurines ayant des bonus (comme un Di Yin) peuvent utiliser leurs capacités, même s'ils ne sont pas à couvert. L'alarme est automatiquement donnée si une sentinelle ou un dormeur sont attaqués (tir ou contact) mais pas tués.
- **L'aube se lève :** Les attaquants commencent leur raid juste avant l'aube. Le premier tour se passe donc de nuit. Pendant la nuit, aucune figurine ne peut charger un ennemi ni lui tirer

dessus sans réussir un test d'initiative (*Spottin'*). A chaque tour suivant lancez un D6 et consultez le tableau. Le résultat requis indique que l'aube se lève (et donc, ce n'est plus la nuit).

L'aube se lève...	
Tour de jeu	Résultat requis
2	6
3	5+
4	4+
5	3+
6+	2+

- **Porter les marqueurs** : Une figurine doit se trouver en contact avec à la fin de son déplacement, sans être au contact d'un ennemi. Une fois qu'elle porte son butin, la figurine ne peut plus se déplacer qu'à la moitié de son mouvement et ne peut pas charger. Si elle est mise hors de combat, le marqueur est déposé à l'endroit où le combattant est tombé (et peut être ramassé par un autre). Un butin porté par 2 figurines en même temps leur permet de se déplacer à vitesse normale (aucun des deux ne doit être monté pour cela). Si un des deux lâche, l'autre se déplacera ensuite à demi vitesse.

AVERT THE MASSACRE

(Éviter le Carnage)

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 4' sur 4', placez une colline dans un des coins. Dans le coin opposé, disposez des tipis, tentes, etc. Divers éléments de terrain peuvent être placés dans les 12" du bord, afin de laisser un large espace central.

Déploiement :

L'attaquant déploie sa bande en contact avec un des bords jouxtant la colline. Les machines de guerre doivent être déployées sur la colline. Le défenseur divise sa bande en deux parts égales, l'une étant déployée dans les 12" du coin opposé à l'attaquant, l'autre étant placée en réserve pour plus tard. Placez 12 figurines d'Innocents habitants dans la zone du défenseur.

Si un des joueurs joue des Indiens, il doit être le défenseur. Sinon, le défenseur sera la bande avec la plus petite Réputation.

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

Gagner la partie :

L'attaquant doit tuer tous les innocents ou vaincre le défenseur pour gagner. Le défenseur doit faire fuir l'attaquant ou l'anéantir.

Expérience :

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

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

Tués : Les combattants gagnent 1 point d'expérience par adversaire mis hors de combat. Ceux de l'attaquant gagnent 1 point par colon tué.

Butin : Si le défenseur gagne, il reçoit \$2D6 supplémentaires. L'attaquant gagne \$D3 par tranche de 3 civils tués.

Règles Spéciales :

Habitants : Les colons utilisent règles de *Legends of the Old West* p 74. Ils ne font pas de test de Sauve qui peut et ne comptent pas pour déterminer les pertes du défenseur. L'attaquant peut charger et tirer sur eux dans ce scénario.

Renforts : La réserve du défenseur arrive lors d'une de ses phases de mouvement. A tous les tours (sauf le premier), lancez 1D6 pour chaque figurine de la réserve. Sur un résultat de 4+, la figurine arrive par un bord de table du coin opposé à la zone de déploiement de l'attaquant. Ils peuvent se déplacer et tirer de suite mais pas charger.

Option : Jeu de bataille :

Ce scénario peut facilement s'adapter. L'attaquant prenant une force de \$400 et \$300 pour le défenseur.

Expérience :

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

Flingué : Le combattant qui a abattu le Chef de Guerre adverse gagne 1 point d'expérience.

Butin : La bande gagnante (chacune des bandes gagnantes, en cas d'alliances) reçoit \$2D6.

Note Historique : Le Massacre de Sand Creek.

Ce scénario est inspiré du massacre de Sand Creek le 28 septembre 1864, lorsque le colonel John Milton CHIVINGTON était présent pour un conseil de paix des chefs Indiens. Il rassembla six cents soldats et volontaires pour éliminer les peaux-rouges. Ce fut un véritable massacre, les soldats n'épargnant ni les femmes ni les enfants.

En tant que joueurs, vous pouvez tenter de changer cette histoire. L'attaquant prendra de la cavalerie US, un Major représentant Chivington. Les Indiens seront limités à \$250, en tribus des plaines uniquement, sans leader mais en le remplaçant par un Wicasa. Les civils seront au nombre de 18 et le défenseur contrôlera toutes leurs actions. Ils sont considérés comme non armés (mains nues uniquement).

LAST STAND

(Dernier carré)

Participants :

Cette bataille est prévue pour 4 joueurs, mais peut être facilement jouée à deux. Chaque camp comprend deux forces distinctes.

Le défenseur possède :

- Force A : \$300 de guerriers menés par un Chef de guerre.
- Force B : \$450 de troupes, qui sont placées en réserve.

L'attaquant possède :

- Force C : \$600 de guerriers incluant un Chef de Guerre.
- Force D : \$400 de troupes.

Zone de jeu :

La partie se déroule sur un terrain de 6' sur 4', représentant les environs de Little Bighorn River. Placez une rivière avec un ou deux gués dans les 24" d'un des coins. Celui-ci ne devra pas contenir d'autres éléments de décor. À l'opposé de la rivière, placez quatre grandes collines. Disposez enfin de nombreux arbres entre la rivière et les collines.

Déploiement :

Le défenseur place la Force A sur la colline touchant le grand bord de la table. L'attaquant déploie la Force C dans les 12" du coin derrière la rivière, la Force D étant placée dans les 12" du coin opposé.

Si un des joueurs utilise la Cavalerie US, l'Infanterie US ou des Buffalos Soldiers, il doit être le défenseur. Sinon, les rôles sont déterminés aléatoirement.

Initiative : Le joueur ayant obtenu le meilleur score sur un jet de dé a l'initiative lors du premier tour.

Gagner la partie :

La partie dure au maximum 20 tours.

- Un joueur remporte une *Victoire majeure* si à la fin du tour 20 son Chef de guerre est encore présent et que son adversaire a perdu plus de la moitié de son nombre de figurines de départ.
- Un joueur remporte une *Victoire mineure* si à la fin du tour 20 son Chef de guerre est tué mais que son adversaire a perdu plus de la moitié de son nombre de figurines de départ.
- La partie est un *Match nul* si à la fin du tour 20 aucun des joueurs n'a rempli son objectif.

Règles Spéciales :

Dernier carré : La Force A du défenseur est submergée par l'ennemi. Leur situation est sans espoir et ils n'ont aucune chance d'y échapper. Retirés au sommet d'une colline ils se préparent au pire. Ils réussissent automatiquement tous les tests de Sauve qui peut (*Head for the Hill*) qu'ils devraient faire.

Et voilà la cavalerie ! : La Force B du défenseur arrive lors d'une de ses phases de mouvement. Le tour où ils arrivent est déterminé par le tableau ci-dessous. Toute la bande est déployée en bord de table dans les 12" du coin B. Lors de leur arrivée les figurines peuvent immédiatement se déplacer (mais elles ne peuvent pas charger un ennemi lors de ce tour).

Tour de jeu	Résultat requis pour arriver
1	6
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6+	auto

Note historique : Bataille de Little Big Horn, le 25 juillet 1876 :

Vous pouvez rejouer la bataille historique. Il suffit d'adapter comme suit :

La Force A est commandée par George Armstrong CUSTER (considéré comme le Chef de guerre pour cette partie) et inclus également Tom CUSTER et \$300 de Cavalerie US. La moitié au maximum de cette force est montée (enlevez les chevaux pour chaque cavalier à pied : -\$10).

La Force B est composée du Capitaine BENTEEN et de \$450 de cavalerie US.

La Force C est composée de CRAZY HORSE (comme Chef de guerre) et \$600 d'Indiens des Plaines (Oglala Sioux).

La Force D est composée de LAME WHITE MAN (prenez un Wicasa, sans la capacité Leader) et de \$400 Indiens des Plaines (Northern Cheyenne).



GENERAL STORE

Les règles de commerce de *Legends of the Old West* sont appliquées. Les objets rares peuvent être limités, selon les souhaits de joueurs.

Tableau des Prix					
Armes de corps à corps			Monture		
Objet	Coût (\$)	Rareté	Objet	Coût (\$)	Rareté
Baïllonette	2	Rare 6	Appaloosa	22	Rare 9***
Lance Indienne *	5	Commune	Divers		
Javelot	8	Rare 8	Objet	Coût (\$)	Rareté
Armes de tir			Fourrure épaisse	6	Commun
Objet	Coût (\$)	Rareté	Calumet	10	Rare 7
Carabine de cavalerie	16	Rare 7	Bouclier Médecine*	8	Rare 9
Armes Militaires			Coiffe de guerre*	18	Rare 8
Objet	Coût (\$)	Rareté	Objet manufacturé	10	Rare 7
Mitrailleuse Gatling**	50	Rare 11	Épaulière Colt	8	Rare 6
<i>* ces objets ne peuvent être utilisés que par les bandes d'Indiens et n'ont aucun effet avec une autre bande. ** ces objets ne peuvent être utilisés que par les bandes de Cavalerie US, d'Infanterie régulière ou de Buffalo Soldiers.</i>			Bâton Totem*	20	Rare 10
			Clairon**	18	Rare 7
			Étendard**	16	Rare 7
			Drapeau des États Unis**	25	Rare 11
*** les Appaloosa sont Communs pour les bandes d'Indiens.					

Règles des équipements spéciaux

Appaloosa : Ces chevaux (en général, tout cheval ou poney Indien dans les règles) sont semblables aux autres montures du même type. Ce sont ceux que montent les Indiens. Les bêtes de cette race ont un mouvement de 12" au lieu de 10".

Bouclier médecine (*Medecine Shield*) : ce bouclier en peau de bison, orné de divers talismans vous permet d'augmenter la valeur de « Grit » de la figurine de 1 point.

Calumet (*Medecine Pipe*) : cet objet possède une signification et un usage particulier dans la culture indienne. On y brûle des herbes et du tabac lors de cérémonies. Le joueur peut décider de fumer le calumet avant chaque partie s'il le désire; Il lance alors un D6.

Résultat	Effet
1	Aucun effet : le Grand Esprit n'a pas répondu à vos prières.
2	Prévoyance : les esprits vous préviennent. Vous pourrez relancer le premier test de « Head for the Hill » raté de la partie.
3-5	Courage : les esprits vous aident. Vous pourrez ignorer le premier test de « Head for the Hill » raté de la partie.
6	Visions de Victoire : le Grand Manitou assure au Shaman la victoire en ce jour. Vous pourrez ignorer le premier test de « Head for the Hill » raté de la partie. De plus, tous les Akacitas (ou Guérilleros dans le cas de tribus du désert) ajoute 1 point à leur valeur de « Cran (<i>Pluck</i>) ».

Coiffe de guerre (*War Bonnet*) : contrairement à ce que supposent les visages pâles, cette coiffe n'est pas réservée aux seuls chefs. Tout guerrier ou chef de guerre de haut statut peut la porter. Cela lui permet d'augmenter la portée de ses « Yee Haw » de D6" (lancez à chaque fois que vous testez). De plus, si le porteur est le chef de la bande, sa portée de sa capacité de Chef passe à 12" au lieu des 6" habituels.

Drapeau des États Unis (*United States Flag*) : Ce drapeau fonctionne exactement comme un étendard normal, excepté que sa portée est de 6" au lieu de 3". Une bande adverse le capturant reçoit \$6 et non \$3.

Épaulière Colt (*Colt Shoulderstock*) : Cet objet permet de viser efficacement. Il peut être adapté à un pistolet lourd (*Heavy pistol*) ou à un revolver LeMat (et uniquement ceux là). Aussi longtemps que le tireur ne bouge pas, il peut ajouter 6" à sa portée de son arme.

Fourrures épaisses (*Heavy Furs*) : Se revêtir de fourrures d'ours, bison ou autres animaux, vous protège. Cela permet de déduire 1 du résultat du jet de blessure que lance votre ennemi lorsqu'il vous a blessé. À chaque fois que le Héros est Hors combat, lancez un D6, un résultat de 1 indique que la fourrure est détruite.

Objets manufacturés (*Trademark Item*) : de nombreux chef ou héros sont reconnaissables aux objets qu'ils portent, que ce soit des cigares, des vêtements luxueux ou tout autre chose, souvent des trophées. Un tel commandant est une source d'inspiration pour ses hommes. En plus de ses capacités de commandement habituelles, il permet de lancer 3 dés au lieu de 2 et de choisir ceux qui sont le plus avantageux. Toutefois, si un tel chef est mis Hors combat, la bande doit effectuer un test Sauve qui peut (*Head for the Hill*) dès le tour suivant, même si les pertes ne sont pas suffisantes.



MERCENAIRES

Cavalier du Pony Express Recrutement : \$20, Honoraires \$9

Règles spéciales :

Né sur une selle : comme la compétence du même nom.

Le courrier doit passer : Durant sa phase de tir, s'il est en selle et n'est pas au contact d'ennemis, il peut effectuer un déplacement supplémentaire au lieu de tirer. Ce mouvement ne peut pas être utilisé pour charger un adversaire. Pour déterminer la distance supplémentaire, lancez un D6, le résultat donne la distance en pas ("), les règles de mouvement s'y appliquent normalement.

Équipement : Six coups, cheval. Il peut être équipé d'un fusil (+\$10).

Réputation : Il ajoute 9 points à la réputation de la bande.

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

Homme médecine Recrutement : \$40, Honoraires \$15

Règles spéciales :

Natif : il suit toutes les règles spéciales communes aux Indiens.

Enfant de la Nature : Il n'utilise jamais aucune sorte d'arme à feu.

Gardien de la Foi : Il ne peut être engagé que par des Indiens.

Équipement : Calumet, Arme blanche. Il peut recevoir un Bâton Totem (+\$14) et/ou un Bouclier médecine (+\$5).

Réputation : Il ajoute 15 points à la réputation de la bande.

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

Rituels shamaniques :

Au début de la partie, avant le déploiement des bandes, choisissez un des rituels suivants :

- **Visage de la Mort (Death Face) :** Toute figurine amie dans les 3" de l'homme Médecine doit lancer un D6 lorsqu'elle subit une blessure. Sur un résultat de 6, la blessure est ignorée. Cela ressemble aux jets de Chance (*Fortune*) mais n'en est pas un. Si à la fin du jeu l'Homme Médecine est hors combat, ne faites pas de jet : il est mort (et ses services ne devront pas être payés).
- **Danse de la Pluie (Rain Dance) :** Une pluie torrentielle s'abat. Toutes les armes de tir voient leur portée réduite d'1D6" (lancez lors de chaque tir effectué). Les armes de jet ne sont pas affectées. Mes éléments de terrains comme les rivières, mares, lacs, ... deviennent infranchissables. Les gués permettent d'avancer au quart du déplacement (au lieu de la moitié).

- **Danse avec les Ombres** (*Walk With Shadow*) : Comme la *Danse de Dissimulation* du Di Ying. En plus, l'Homme Médecine et toutes les figurines affectées (non montées) ignorent les malus de terrain et peuvent se déplacer normalement.
- **Guide Spirituel** (*Spirit Guide*) : Le joueur peut relancer tout jet de combat pour déterminer qui gagne la passe d'arme, dans les 3 " autour de l'Homme Médecine. Le second résultat doit être accepté (et ne peut pas être relancé).

Squaw (*Berdache*) Recrutement : \$22, Honoraires \$10

Règles spéciales :

Native : elle suit toutes les règles spéciales communes aux Indiens.

Talisman : Tout héros ami ayant 0 point de Chance (*Fortune*) au début du tour ajoute immédiatement 1 à ce score s'il est dans les 3" de la Squaw. Cette capacité n'affecte pas la Squaw.

Croyante (*Faithful*) : Elle ne peut être engagée que par des Indiens.

Équipement : Aucun. Elle peut être équipée d'un bâton Totem (+\$10) et/ou d'un Appaloosa (+\$12).

Réputation : Elle ajoute 8 points à la réputation de la bande.

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

Soldat renégat Recrutement : \$28, Honoraires \$13

Règles spéciales :

Disgrâce : Il ne peut pas être engagé par des bandes de Cavalerie US, d'Infanterie US ou de Texas Rangers.

La vie ne vaut rien : Il peut tirer sur toute cible, même si un allié se trouve dans la ligne de mire. Il peut tirer sur un corps à corps (*Legends of the Old West* p 25).

Équipement : Pistolet lourd, Sabre de cavalerie. Il peut être équipé d'une Carabine (+\$16) et/ou d'un Cheval (+\$10).

Réputation : Il ajoute 12 points à la réputation de la bande.

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



LÉGENDES VIVANTES

George Armstrong CUSTER

General, US cavalerie

(1839-1876)

Recrutement : \$72, Honoraires \$26

Règles spéciales :

Militaire : Le Général Custer ne peut être engagé que par la Cavalerie US et ses variantes.

Cavalerie : Il suit les règles de *Cavalerie* décrites au début de ce livre.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences *Bretteur (Swordsman)*, *Furieux (Fury)* et *Réputation effrayante (Fearsome Reputation)*.

Équipement : Colt .45 simple action « Armée » (*Heavy pistol*), Sabre de cavalerie, Objets manufacturés (*Trademark Item*). Il peut être équipé d'un cheval (+\$10) et/ou d'une Carabine Springfield (+\$15).

Réputation : Il ajoute 25 points à la réputation de la bande.

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	4	4	4	2	2	7	4	1

Tom CUSTER

Lieutenant, US cavalerie

(1845-1876)

Recrutement : \$60, Honoraires \$20

Règles spéciales :

Militaire : Il ne peut être engagé que par la Cavalerie US et ses variantes.

Cavalerie : Il suit les règles de *Cavalerie* décrites au début de ce livre.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences *Bretteur (Swordsman)* et *Vrai Sang-froid (True Grit)*.

Équipement : Colt .45 simple action « Armée » (*Heavy pistol*), Sabre de cavalerie. Il peut être équipé d'un cheval (+\$10) et/ou d'une Carabine Springfield (+\$15).

Réputation : Il ajoute 18 points à la réputation de la bande.

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

Frederick BENTEEN

Capitaine, US cavalerie

(1834-1898)

Recrutement : \$56, Honoraires \$18

Règles spéciales :

Militaire : Il ne peut être engagé que par la Cavalerie US et ses variantes.

Cavalerie : Il suit les règles de *Cavalerie* décrites au début de ce livre.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences *Bretteur (Swordsman)*, et

Vétéran endurci (*Seasoned Veteran*).

Équipement : colt .45 simple action « Armée » (*Heavy pistol*), Sabre de cavalerie. Il peut être équipé d'un cheval (+\$10) et/ou d'une Carabine Springfield (+\$15).

Réputation : Il ajoute 16 points à la réputation de la bande.

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

Leander H Mc NELLY

Capitaine des Texas Rangers

(1844-1877)

Recrutement : \$65, Honoraires \$20

Règles spéciales :

Militaire : Il ne peut être engagé que par la Cavalerie US et ses variantes.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences Vrai Sang-froid (*True Grit*), Furieux (*Fury*) et Vétéran endurci (*Seasoned Veteran*).

Équipement : Pistolet lourd (*Heavy pistol*), fusil. Il peut être équipé d'un cheval (+\$10).

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

S	F	St	G	A	W	P	FA	FT
4+	4	4	4	2	3	7	2	2

CRAZY HORSE

Nom sioux : Tashunca-Uitco

(1849-1877)

Recrutement : \$80, Honoraires \$24

Règles spéciales :

Natif : Il suit toutes les règles spéciales des Indiens. En plus, en tant que Sioux, il possède la compétence Né sur une selle (*Born in a saddle*).

Guerrier Sioux : Il peut être uniquement engagé par des Indiens.

Célèbre : Les Indiens pensent qu'il possède des pouvoirs mystérieux. Il peut utiliser un point de Réputation (*Fame*) **gratuit** par tour.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences Vrai Sang-froid (*True Grit*), Furieux (*Fury*) et Réputation effrayante (*Fearsome Reputation*).

Équipement : Arme blanche. Il peut être équipé d'un Appaloosa (+\$12), d'un Bouclier médecine (+\$6), d'une Winchester (+\$14) ou d'une Lance Indienne (+\$4).

Réputation : Il ajoute 26 points à la réputation de la bande.

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

GERONIMO

Nom apache : Goyathlay

(1849-1909)

Recrutement : \$70, Honoraires \$21

Règles spéciales :

Natif : Il suit toutes les règles spéciales des Indiens.

Apache : Il peut être uniquement engagé par des Indiens du Désert.

Shaman : En tant que chef spirituel, il peut utiliser la *Danse de Dissimulation*.

Dons : En plus des règles spéciales, il possède les compétences Né sur une selle (*Born in a saddle*) et Vétéran endurci (*Seasoned Veteran*).

Équipement : Arme blanche. Il peut être équipé d'un Appaloosa (+\$10), d'un fusil (+\$12) ou d'une Winchester (+\$14).

Réputation : Il ajoute 24 points à la réputation de la bande.

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



Table des Matières

RÈGLES.....	2
Étendards.....	2
Totems.....	2
Musiciens.....	3
Règles de Cavalerie.....	4
RÈGLES OPTIONNELLES.....	5
Jeu de bataille.....	5
Parties multi-joueurs.....	6
SCÉNARIO.....	8
Blood on the Plains.....	8
CHEFS DE GUERRE.....	9
ARMEMENT MILITAIRE.....	10
Mitrailleuse Gatling :.....	10
Armes de contact :.....	11
CRÉATION D'UNE BANDE.....	12
Cavalerie US.....	13
Buffalo Soldiers.....	15
Infanterie US.....	16
Texas Rangers.....	17
Indiens des Plaines :.....	21
Tribus du Nord.....	23
Tribus du Désert.....	25
SCENARIOS.....	27
Ambush.....	28
Wagon Train.....	29
Dawn Raid.....	31
Avert the Massacre.....	33
Last Stand.....	35
GENERAL STORE.....	37
MERCENAIRES.....	39
LÉGENDES VIVANTES.....	41

