



Les Hommes-de-loi

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|----------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Shérif | 5 | 2+ | +1 | 0 | 6 |
| Marshall | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Adjoints | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Citoyens volontaires | 3 | 6+ | -1 | -1 | 1 |

Je suis la Loi

Tous les Hommes-de-loi ayant une ligne de vue, même obstruée, vers le Shérif, reçoivent un bonus de +1 à tous leurs tests de cran.

Ce bonus s'ajoute au modificateur pour la présence d'une figurine amie à 15 cm ou moins.

Justice pour Tous

Le joueur peut retirer un marqueur "Secoué" de l'une de ses figurines à la fin de chaque tour.



L'Agence Pinkerton

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|--------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Agent Spécial | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| Chasseur de Primes | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Inspecteurs | 4 | 3+ | 0 | 0 | 2 |
| Miliciens | 3 | 5+ | -1 | -1 | 1 |

De jour comme de nuit

Une fois par tour, une figurine de Pinkerton ayant une ligne de vue sur une figurine ennemie peut durant son activation effectuer un déplacement gratuit pour s'approcher de cet ennemi. Ce déplacement n'affecte pas l'activation de la figurine, et ne compte pas comme un déplacement pour les modificateurs de tir.

Nous ne dormons jamais

Une fois par partie, le joueur Pinkerton peut annoncer l'utilisation de cette règle spéciale. Jusqu'à la fin du tour, toutes ses figurines ignorent tous les malus à leurs tests de cran.



US Cavalry

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|-------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Officier | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| Vétéran | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Soldats | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Recrues | 3 | 6+ | -1 | -1 | 1 |

Sabre

Un Officier équipé d'un sabre peut obliger son adversaire à relancer son dé durant un corps-à-corps.

Entraînés

Les figurines équipées de carabines Springfield ne subissent pas le -1 durant les tirs si elles ont effectué deux déplacements.

Cavalerie

Si vous ne jouez pas de campagne, durant le final d'une histoire, votre bande de l'US Cavalry peut être montée pour 1 point de Réputation (au lieu de 3 points habituellement).

Clairon

Un soldat peut être équipé d'un clairon (idéalement, choisissez une figurine disposant de cet instrument !). Tant qu'il est sur la table, la bande bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de sang-froid.

Sous-officier

Dans les scènes durant lesquelles votre Officier n'est pas présent sur la table, un soldat devient Sous-officier, ce qui modifie son Cran à 3+ (au lieu de 4+).



Les Cowboys

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|--------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Rancher | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| "L'Homme sans Nom" | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Cowboys | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Novices | 3 | 6+ | 0 | 0 | 1 |

Les chats retombent toujours sur leurs pattes

Après que les cartes d'initiative aient été révélées, le joueur peut en piocher une dernière, face cachée, la regarder et l'attribuer à une figurine de son choix, située à 20 cm ou moins de son Rancher (ce dernier peut bénéficier de cette carte).

Duel d'activation

La règle *Les chats retombent toujours sur leurs pattes* devient : une fois par tour, après que deux cartes d'un duel d'activation aient été révélées, le joueur Cowboy peut décider de remplacer sa carte par la première carte de sa pioche.

Tanné comme du cuir

Une fois par tour, si une de ses figurines doit faire un test de cran qui risque de la mettre hors de combat, le joueur peut déclarer que ce personnage est "coriace comme une vieille botte". Le test se fait alors sans aucun modificateur et sera réussi sur un résultat de 3 ou plus.



Les Citoyens

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|------------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Le Mystérieux Étranger | 5 | NA | +3 | +1 | 11 |
| Le Défenseur | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| Notable | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Citoyens en colère | 4 | 6+ | -1 | 0 | 1 |
| Miliciens | 3 | 5+ | -1 | -1 | 1 |

C'est chez moi

Toute figurine d'une bande de Citoyens bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests de cran tant qu'elle se trouve dans un bâtiment.

C'était mon beau-frère

La première fois qu'un Citoyen en colère est mis hors de combat, lancez 1D10. Si le résultat est supérieur au nombre de figurines de la bande de Citoyens encore sur la table, remplacez la figurine éliminée dans un bâtiment de votre choix, à plus de 20 cm de toute figurine ennemie. Son beau-frère a pris les armes pour le venger... Cette nouvelle figurine n'a pas de carte d'initiative ce tour-ci.

Hors d'ici

La première fois qu'une figurine ennemie pénètre dans un bâtiment, elle doit effectuer un test de cran. En cas d'échec, elle subit immédiatement un marqueur "Secoué", ce qui peut la mettre hors de combat.



Les Cowboys



Les Hors-la-loi

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|-------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Patron | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| Pistolero | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Recrues | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Vauriens | 3 | 6+ | -1 | -1 | 1 |

Dans les traces des serpents

Une fois par tour, une figurine qui se replie peut ensuite choisir de passer un test de cran.

Si ce test est réussi, le repli ne grille pas ses actions mais compte comme l'une d'entre elles : à son tour cette figurine ne disposera donc plus que de deux actions.

Placez un marqueur de déplacement près de la figurine pour indiquer qu'une action a déjà été consommée.

Si ce repli est annulé par la carte 7, cette capacité est sans effet et elle est perdue pour ce tour.

Triche

Une fois par partie, après que toutes les cartes d'initiative aient été révélées, le joueur Hors-la-loi peut, avec un sourire narquois, déclarer qu'il triche : il échange alors l'une des cartes de sa main avec l'une des cartes d'initiative de ses figurines.

Duel d'activation

La règle **Triche** devient : une fois par partie, après que deux cartes d'un duel d'activation aient été révélées, le joueur Hors-la-loi peut échanger sa carte avec celle de son adversaire.



Les Desperados

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|-------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Chef | 5 | 2+ | +1 | +1 | 6 |
| Tueur | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Bandits | 4 | 3+ | 0 | 0 | 2 |
| Mécréants | 3 | 5+ | -1 | -1 | 1 |

La vie ne vaut pas grand-chose. Surtout la tienne

Les Desperados peuvent tirer sur les combattants d'un corps-à-corps.

Déclarez vos actions et lancez le dé normalement.

Pour chaque tir réussi, la victime est désignée au hasard parmi les deux combattants en tirant une carte du paquet : une carte paire indique que c'est une figurine de votre camp, sinon c'est celle de votre adversaire.

Les desperados ignorent également le test de cran imposé par la carte Otage des Hors-la-loi.

Bain de Sang

Cette capacité peut être utilisée une fois par tour, après qu'un Desperado ait tiré et cela, tant qu'il ne bénéficie pas d'un couvert.

Le joueur déclare que cette figurine fait un nouveau tir. Appliquez-y tous les modificateurs nécessaires (si c'est un quatrième tir, il n'y a pas de malus supplémentaire), résolvez-le puis placez un marqueur "Secoué" à côté de la figurine.

Complètement Cinglé

En dernier recours et une fois par partie, le joueur peut déclarer cette capacité au début d'un tour, avant que les figurines ne soient activées.

Elle permet aux figurines de ce joueur d'ignorer la totalité des tests de cran requis durant ce tour. Placez néanmoins un marqueur quelconque auprès des figurines pour chaque test qui a ainsi été évité.

A la fin du tour, tous ces tests sont considérés comme ayant échoués et les marqueurs sont remplacés par autant de marqueurs "Secoué".

Une tripotée de vauriens pourrait bien tomber raide mort à la fin du tour. Mais c'est la vie, n'est ce pas ?



Les Banditos

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|-------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Honcho | 5 | 2+ | +1 | 0 | 6 |
| Charro | 4 | 3+ | +2 | 0 | 5 |
| Caballeros | 4 | 4+ | 0 | 0 | 2 |
| Vaqueros | 3 | 6+ | -1 | -1 | 1 |

Un flingue dans chaque poche

Un personnage équipé d'un flingue dans chaque poche ne peut pas posséder d'autres armes. Il ignore les effets "Déchargé" lorsqu'il obtient un "1" naturel à un jet de tir. Ce résultat n'a pas d'autre effet que d'avoir raté la cible. *Cette règle ne peut empêcher l'application de la carte 2, "Pour quelques balles de plus".*

La force du nombre

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour, lorsqu'une figurine ennemie doit effectuer un test de cran suite à un tir. Elle subit un malus de -1 à ce test si le joueur Banditos a plus de figurines sur la table que la bande à laquelle appartient la figurine effectuant le test de cran.

Embuscade

Cette capacité se résout après le déploiement des figurines sur la table, mais avant le premier tour. Le joueur Bandito peut choisir l'un de ses Caballeros et le retirer de la table.

Au début de n'importe quel tour ultérieur, ce personnage pourra être déployé n'importe où sur la table, à couvert par rapport à toutes les figurines ennemies, et à plus de 20 cm de celles-ci.



Les Indiens Renégats

| PERSONNAGES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|-------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Sachem | 5 | 2+ | +1 | +2 | 6 |
| Chien Fou | 4 | 3+ | +2 | +1 | 5 |
| Guerriers | 4 | 4+ | 0 | +1 | 2 |
| Braves | 3 | 6+ | -1 | 0 | 1 |

Armes indiennes

Tous les Indiens équipés uniquement de revolvers et d'armes indiennes (ou uniquement d'armes indiennes) bénéficient d'un bonus de +1 à leur dé au corps-à-corps. Ce bonus s'ajoute à leur valeur de corps-à-corps.

Rapide comme un lièvre

Une fois par tour, lorsqu'un Indien doit se replier face à un tir (Voir Se replier, p. 22), son déplacement sera de 20 cm au lieu de 10 cm.

Chasse aux scalps

Cette capacité peut être utilisée une fois par partie quand l'une de vos figurines élimine un ennemi au corps-à-corps. Votre figurine peut immédiatement se déplacer de 10 cm si ce déplacement l'amène au contact d'un ennemi. Le corps-à-corps est immédiatement résolu dans ce cas.

Si l'adversaire de l'Indien survit et n'a pas encore été activé, il pourra se désengager du combat normalement (Voir Poursuite du corps-à-corps, p. 27).



Les Banditos

LA LEGENDE DE DEAD MAN'S HAND

GREAT ESCAPE GAMES STUDIO TOMAHAWK



Mystérieux Étranger

Nerfs d'acier

Le Mystérieux Étranger n'a pas de valeur de cran. Tout test qu'il doit passer est automatiquement réussi. Ceci s'étend au test de sang-froid. Donc, une bande de Citoyens menés par le Mystérieux Étranger réussira automatiquement son test de sang-froid tant que ce dernier est sur la table. Mieux, même si le nombre de marqueurs "Secoué" de la bande devrait faire échouer ce test, il est considéré comme réussi. Les Citoyens ne céderont jamais un pouce de terrain tant qu'il sera là pour les guider.

Plus rapide que dans tes rêves

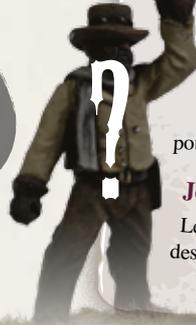
Une fois par tour, le Mystérieux Étranger peut utiliser une interruption de tir rapide qui ne grillera pas son activation. Il ne peut le faire que s'il n'a pas encore été activé durant ce tour. Ce tir rapide ne compte pas comme une action.

Je ne tourne jamais le dos à personne

Le Mystérieux Étranger ne peut jamais utiliser une interruption pour se replier.

Je ne suis pas des leurs

Le Mystérieux Étranger ne peut utiliser ou bénéficier d'aucune des cartes spécifiques de la bande des Citoyens.



Ely Fergus



Pugiliste

Ely Fergus bénéficie d'une valeur de corps-à-corps de +1 (voir tableau). En outre, s'il est battu au corps-à-corps, il reçoit un marqueur "Secoué" de moins que ceux normalement attribués.

Expert au tir

Ely Fergus bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur de Tir lorsqu'il utilise sa winchester.

| ARMES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|----------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Winchester, revolver | 4 | 3+ | 0 | +1 | 4 |

John Bridges



Un sacré cran

Lors d'un tir ou d'un test de sang-froid, John Bridges ignore les modificateurs négatifs dus aux marqueurs "Secoué".

Main ferme

Lorsqu'il fait deux actions de déplacement durant un tour, ce personnage ignore le malus de -1 au tir.

| ARMES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|----------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Revolver | 5 | 2+ | +1 | 0 | 6 |

Buckshot Roberts



Plus mortel que la variole !

Les adversaires touchés au tir par Buckshot Roberts subissent un malus additionnel de -1 à tous leurs tests de cran.

Expert au tir

Buckshot Roberts bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Tir lorsqu'il utilise sa winchester.

| ARMES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|----------------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Revolver, Winchester | 5 | 3+ | 0 | 0 | 5 |

Wild Bill



Gueule d'Ange

Tout ennemi souhaitant tirer pour la première fois sur Wild Bill doit d'abord réussir un test de cran. Dès que ce test de cran est réussi, l'adversaire peut librement tirer sur Wild Bill.

Flambeur

Une fois par scène, Wild Bill peut échanger une carte qui l'affecte par n'importe quelle carte de sa Main.

| ARMES | BLESSURES | CRAN | TIR | CORPS-A-CORPS | REPUTATION |
|----------------|-----------|------|-----|---------------|------------|
| Deux revolvers | 5 | 3+ | +3 | 0 | 7 |