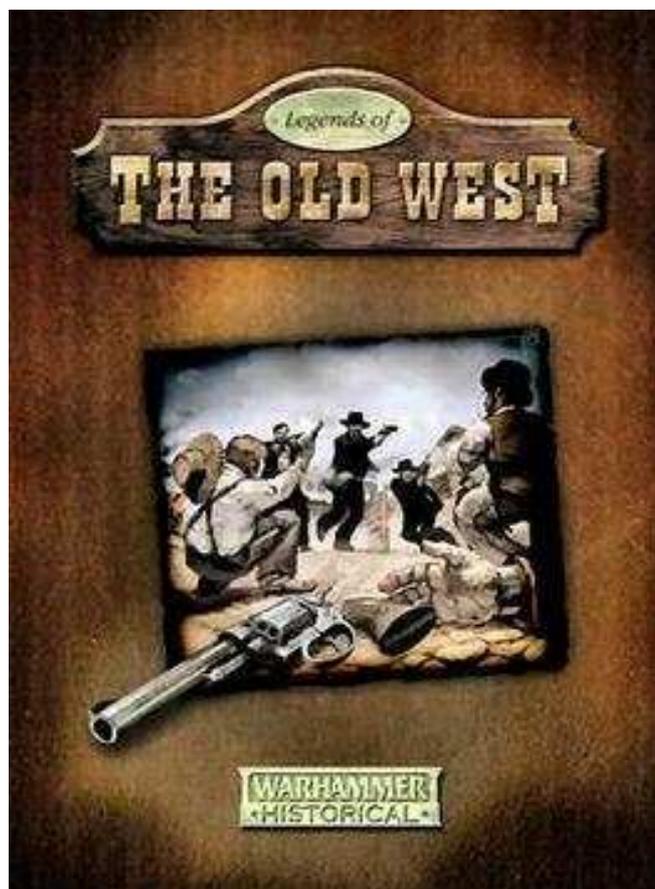


Legends Of The Old West



Supplément Pirates, Samourais et Années 20

Le système de jeu de Legends Of The Old West est connu de nombreux joueurs. Il couvre les grandes périodes de l'histoire de l'Antiquité à la Renaissance. Les règles qui suivent proposent une extension pour des conflits pour pirates, samourais et les années 20 (la Prohibition). Cette adaptation conserve le principe de règles de Legends Of The Old West, tout en y ajoutant de nouveaux tableaux concernant les armes, équipements et troupes.

Ces règles ne sont pas officielles et peuvent évoluer pour permettre une meilleure jouabilité.

Pirates.....	5
Règles spécifiques	6
Tableau des Armes de Tir.....	6
Profils.....	7
Tarif des armes, figurines et objets.....	8
Personnages	8
Armes et objets	8
Jouer en campagne.....	9
Choix de Combattants.....	9
La vie a peu de valeur.....	9
Compétences favorites.....	9
Niveau de réputation.....	9
La séquence de fin de partie	9
La visite au Port	10
Visite au magasin.....	10
Blessures graves.....	10
Pirates/Soldats blessés grièvement	10
Héros blessés grièvement	11
Equipement Spécifique	12
Ecuries	12
Divers.....	12
Règles Navales.....	14
Règles Optionnelles	16
Corsaires	16
Pirates Squelettes	16
Pygmées & Tribus	16
Quelques pirates célèbres	17
Samouraïs.....	18
Un peu d'histoire	19
Origines.....	19
L'ère Heian.....	20
L'avènement des Tokugawa.....	21
Règles spécifiques	22
Miliciens	23
Héros.....	23
Acolytes	23
Moines	24
Héros.....	24
Acolytes	24
Défenseurs de la Loi	25
Héros.....	25
Acolytes	25
Pillards	26
Héros.....	26
Acolytes	26
Nouvelle Compétence : Bushido	27
Jouer en campagne.....	28
Choix de Combattants.....	28
Niveau de réputation.....	28
La séquence de fin de partie	28
La visite à la Ville.....	28
Visite au magasin.....	29
Blessures graves.....	29

Acolytes blessés grièvement.....	29
Héros blessés grièvement	29
Équipement Spécifique.....	30
Ecuries	30
Divers.....	30
Mercenaires (Hired Guns)	32
Tableau des Armes de Tir & Règles spécifiques des armes	34
Description des Armes & Armures	35
Descriptions des armes propres aux samouraïs et aux Bushis.....	35
Description des armes propres aux Ninjas.....	36
Années 20 - Prohibition	38
Un peu d'histoire	39
Règles spécifiques	41
Miliciens	42
Héros.....	42
Acolytes	42
Défenseurs de la Loi	43
Héros.....	43
Acolytes	43
Gangsters	44
Héros.....	44
Acolytes	44
Jouer en campagne.....	45
Choix de Combattants.....	45
Niveau de réputation.....	45
La séquence de fin de partie	45
La visite à la Ville.....	45
Visite au magasin.....	46
Blessures graves.....	46
Acolytes blessés grièvement.....	46
Héros blessés grièvement	46
Équipement Spécifique.....	47
Ecuries	47
Divers.....	47
Mercenaires (Hired Guns)	49
Les véhicules	53
Tableau des Armes de Tir.....	54
Tableau des Véhicules	54
Incorruptibles.....	55

Tour de Jeu

1. L'Initiative

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

2. Déplacement

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

3. Tir

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

4. Combats

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

5. Fin du Tour

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

Toutes les règles sont détaillées dans le livre de règles de Legends Of The Old West ou sur les feuilles de référence.

Pirates





Règles spécifiques

- Lors d'un tir avec une arme à feu, la figurine, pour recharger, doit passer un tour immobile (ou peut faire un demi mouvement dans le cas d'un pistolet). Dans le cas d'un fusil six coups ou d'un deux coups, la figurine doit passer un tour par « coup » afin de pouvoir recharger.
- Si un pirate se trouve à moins de son mouvement d'un trésor lors de sa phase de mouvement, il doit faire un test pour ne pas se précipiter dessus et le ramasser. Sur 4+, le test est réussi et la figurine peut agir normalement.

Tableau des Armes de Tir

Arme	Portée	Force	Règles Spéciales
Pistolet	25 cm	3	-
Mousquet	45 cm	3	-
Pistolet Hache	25 cm	3	Permet de se défendre au corps à corps
Pistolet 2 Coups	25 cm	3	-
Pistolet 3 Canons	Gabarit	3	Dispersion (cône)
Tromblon	Gabarit	3	Dispersion (cône)
Fusil Six Coups	40 cm	3	Défouraillage
Fusil Deux Coups	40 cm	3	-
Lance Grenades	25 cm	4	Zone de Déflagration (3 pouces)
Grenades	F x 2	4	Zone de Déflagration (3 pouces)
Tonnelet de Poudre	F x 2	6	Zone de Déflagration (5 pouces)
Canon / Boulet A Chaîne	50 cm	3	Peut Détruire un mât
Canon / Boulet A Grenaille	50 cm	4	Dispersion (cône)
Canon / Boulet	50 cm	5	Gabarit (5 pouces)

Tableau résumé des armes blanches

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

Profils

Héros Bon

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	2

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

Lieutenant, Second Couteau Bon

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	0	1

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

Héros Mauvais

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	3	2	1

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

Lieutenant, Second Couteau Mauvais

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	1	0

Héros Neutre

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	1

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

Lieutenant, Second Couteau Neutre

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Pirate

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	4	1	1	3	-	-

Soldat

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	-	-

Tarif des armes, figurines et objets

Personnages

Héros bon :	28 pièces d'or.
Héros mauvais :	30 pièces d'or.
Héros neutre :	24 pièces d'or.
Lieutenant, second couteau bon :	18 pièces d'or.
Lieutenant, second couteau mauvais :	16 pièces d'or.
Lieutenant, second couteau neutre :	15 pièces d'or.
Pirate :	10 pièces d'or.
Soldat :	8 pièces d'or.

Armes et objets

Objet	Pour les Héros (en p.o.)	Pour les Autres (en p.o.)
Pistolet	5	6
Sabre	4	4
Mousquet	10	12
Couteau	2	2
Grenades	10	12
Bistouri	4	Uniquement pour le Toubib
Hachoir	4	4
Hache	3	3
Pistolet Hache	8	10
Pistolet 3 Canons	8	10
Pistolet 2 Coups	8	10
Bouteille	15	15
Tromblon	12	14
Fusil 6 Coups	15	18
Fusil 2 Coups	12	14
Lance Grenades	15	18
Drapeau	14	14
Hache à 2 Mains	6	6
Tonnelet de Poudre	15	15
Ecouvillon	Gratuit	Gratuit
Arme Improvisée	Gratuit	Gratuit
Crochet	5	5
Lance	6	6
Epée	3	3
Hallebarde	5	5
Cheval	15	15
Canon	15	15
Couleuvrine	12	12

Jouer en campagne

Choix de Combattants

Une bande doit contenir au moins 3 combattants et vous avez 200 Pièces d'or pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Vous devez avoir au minimum 1 Héros et 2 Pirates/Soldats. Vous ne pouvez avoir plus d'un Héros, de 3 Lieutenants et de 12 Pirates/Soldats.

La vie a peu de valeur

Les Héros Mauvais, Lieutenants mauvais et Pirates sont des hommes désespérés et sans foi ni loi. Contrairement aux autres combattants, les membres d'une bande de Mauvais (y compris les mercenaires actuellement à leur service) peuvent tirer sur une cible même s'il y a des figurines amies qui font obstacle. Ils peuvent également tirer dans les combats sans discrimination, comme indiqué dans la section sur le Tir.

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des **Héros/Lieutenants Bons** sont *Tir, Survie et Déplacement*.
Les tableaux de Compétences préférés des **Héros/Lieutenants Neutres** sont *Bagarre, Tir et Déplacement*
Les tableaux de Compétences préférés des **Héros/Lieutenants Mauvais** sont *Bagarre, Tir et Survie*.
Les tableaux de Compétences préférés des **Pirates/Soldats** sont *Bagarre, Tir et Survie*.

Niveau de réputation

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

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

La séquence de fin de partie

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

1. Blessures graves

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

2. Expérience

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

3. Butin

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

4. Dépenses

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

5. Calculer le niveau de Réputation

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

La visite au Port

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

Visite au magasin

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

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

Blessures graves

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

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

Pirates/Soldats blessés grièvement

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

Héros blessés grièvement

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



Equipement Spécifique

Ecuries

Cheval

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

T C F R A B Cr

0 0 3 4 0 1 3

Mule

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

T C F R A B Cr

0 0 3 5 0 1 3

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

Divers

Perroquet : 17 p.o. / Rare 9

Un héros peut décider de s'acheter un perroquet afin de montrer sa richesse ou simplement de déconcentrer l'adversaire en combat. Ainsi, lors de la phase de combat pour prendre le dessus, le héros peut décider de déconcentrer l'adversaire avec son perroquet, lui retirant 1 au résultat du jet de dé.

Crochet : 5 p.o. / Rare 6

Les combats étaient fréquents et souvent, les hommes perdaient un membre. Si un homme perd une main, il peut se faire installer un crochet et ainsi on considèrera qu'il aura une arme blanche continuellement. Malheureusement pour lui, il ne regagnera pas son point de Combat perdu.

Bon Rhum : 18/10 p.o.* / Rare 6

Il y avait des tentations nombreuses et variées dans les Caraïbes, et il était difficile de résister au démon des liqueurs fortes. Le rhum fortifiait autant les voyous que les représentants de la loi, les encourageant à prendre toujours plus de risques lorsqu'ils étaient sous l'influence du démon de la boisson.

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

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

Cartes : 16 p.o. / Rare 9

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

Jambe de Bois : 5 p.o. / Commun

Le combattant peut s'acheter une jambe de bois s'il a été amputé d'une jambe. Il ne retrouvera pas son mouvement initial (se déplaçant de 10 cm au lieu de 15 cm) mais s'il veut pouvoir se rebattre un jour sans béquille, cela lui est nécessaire. Dans les terrains difficiles, il devra faire un jet (qu'il réussira sur 4+) pour s'avoir s'il arrive à garder équilibre ou s'il tombe (interrompant son mouvement et passant le tour suivant à se relever).

Visite Chez le Toubib : 4D6 p.o.* / Commun

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

Tableau de traitement

Dé	Résultat
1	Loupé ! Le toubib est un vrai charlatan et la blessure s'est aggravée ! Lancez un nouveau dé dans le tableau des blessures sérieuses, en ignorant les résultats Capturé, Ennemi Mortel ou Dévalisé.
2	Sans effet – Le toubib ne peut rien pour vous, mais vous pourrez en visiter un autre après la prochaine partie.
3-5	Amélioration – une des blessures graves du Héros est guérie. Rayez là de la feuille de Bande.
6	Miracle - Le docteur et un génie et a réussi à guérir toutes les blessures du Héros. Retirez les de la feuille de Bande. Note : les membres amputés ne peuvent jamais être guéris.

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

Soirée en ville : 20 p.o. / Commun

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

Singe : 30 p.o. / Rare 10

Un singe peut être acheté afin d'aider le capitaine ou une autre figurine durant le combat. Lorsque la figurine devait subir une blessure, sur un 4+, le singe se sacrifie pour sauver son maître, prenant la blessure à sa place. Une fois la partie terminée, le singe revient automatiquement vers son maître, vivant mais affaibli, prêt pour le prochain combat.

Grenades

Une figurine faisant un « 1 » lors d'un jet pour lancer fait tomber la grenade à ses pieds. Celle-ci explose et le centre du gabarit est placé sur le lanceur.

Règles Navales

Comme tout pirate qui se respecte, un joueur désirera avoir un bateau pour son équipe de pirates ou pour servir la couronne. Ils auront accès à un grand panel de bateaux, mais à des prix excessivement chers. Les bateaux sont classés en plusieurs catégories : Radeau, Petit Bateau, Bateau Moyen et Grand Bateau.

Type	Vitesse	Capacité	Pv	F	E	Coût	Nombre Canons
Radeau (Aucun mât)	15 cm	6	2	2	3	100 p.o.*	-
Petit Bateau (1 mât)	20 cm	10	4	3	4	200 p.o.*	4
Bateau Moyen (2 mâts)	30 cm	16	6	4	5	350 p.o.*	6
Grand Bateau (3 mâts ou plus)	50 cm	20	7	5	5	600 p.o.*	8

* : Uniquement l'embarcation, sans équipage ni armement

Un bateau peut bouger de toute ou d'une partie de son mouvement pendant la phase de mouvement. Il peut tourner d'un angle inférieur à 90° sans réduire son mouvement. S'il bouge de 90° et moins de 180°, il perd la moitié de son mouvement et se décale de la moitié de sa longueur. S'il bouge de 180°, il utilise tout son mouvement et se décale de sa longueur.

Pour faire un tir au canon à partir d'un bateau, il faut que celui-ci se soit déplacé au maximum de la moitié de son mouvement. Pour utiliser un canon, il faut 2 servant au minimum. Un canon tire 1 tour sur 2, le deuxième tour, les servants devront le passer à le recharger.

Si jamais il tente de « charger » un autre bateau, il faut qu'il entre en contact avec durant sa phase de mouvement. Si l'autre navire n'avait pas encore bougé, il ne pourra se déplacer, immobiliser par son assaillant. Le bateau attaqué subit une 1D3 touche(s) de Force égale à celle du Navire, contre sa Résistance.

Si un bateau est touché par un boulet à chaîne, son mât et/ou ses voiles sont endommagés, ce qui réduit son mouvement de moitié. S'il est à nouveau touché par un boulet à chaîne, il sera immobilisé. Toute figurine placée au bord et protégée par la rambarde possède une sauvegarde de 6+ contre toute attaque (boulet, fusil, ...)

Si un bateau perd tous ses points de vie, il coule. Les figurines encore à bord peuvent faire un test sur 1D6. Sur 4+, elles sautent à l'eau et peuvent tenter de gagner le bateau adverse ou toute autre embarcation à proximité. Sinon elles restent clouées sur le bateau, n'osant nager parmi les requins. Le bateau met 2 tours à couler, ce qui permet aux pirates de faire 2 jets pour tenter de s'échapper, sinon elles disparaîtront dans les profondeurs abîmes....

Une figurine subissant des blessures ou se trouvant sur un bateau « chargé » et étant positionnée à moins de 2,5cm du bord doit faire un test pour éviter de chuter. Sur un 4+ sur 1D6, la figurine réussit à garder son équilibre, sinon elle tombe à l'eau et subit une Blessure Automatique de Force 3. Elle tombe à l'eau et pourra tenter de se hisser sur un jet d'escalade avec un malus de -2 (du fait du mouvement des bateaux et des vagues). Si elle rate, elle retombe à l'eau et pourra réessayer au tour prochain, sinon elle se hisse au bord et pourra agir normalement au tour suivant.

Abordage

Dès que 2 bateaux se touchent, les figurines peuvent tenter d'aborder l'autre bateau si elles se trouvent à moins de 5cm du bord de leur bateau. Elles doivent réussir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir passer de l'autre côté et se retrouver au bord de l'autre bateau. Si le jet est raté, la figurine tombe à l'eau et est retirée de la partie. En effet, on considère qu'elle a été écrasée par les 2 bateaux.

Requins

Des requins traînent souvent autour des bateaux, à l'affût d'une proie. Si une figurine tombe à l'eau, il faut faire un jet sur 1D6. Sur un 4+, un requin est attiré. Il est placé aléatoirement dans l'eau et se rapproche de sa victime à raison de 15cm par tour. Si il entre en contact avec le marin, un combat s'engage entre eux.



M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	-	4	5	4	1	2	-	-	-



Règles Optionnelles

Corsaires

Les corsaires appartiennent à un pays défini lors de la création de l'équipe et utilisent les profils « Neutres ». Ils ne peuvent normalement pas attaquer un équipage du même pays que le leur mais, s'ils décident de le faire, ils deviennent alors des Pirates. En contrepartie, les corsaires réduisent de 10% le prix de leur équipement (ils sont équipés par leur pays). Ils sont considérés comme bons face à des troupes dudit pays, neutres face aux autres nations en général et mauvais face aux ennemis de leur pays.

Pirates Squelettes

Il est possible d'incorporer un peu de fantastique dans l'univers des Pirates. En effet, on peut utiliser, dans certains scénarios et avec l'accord des joueurs, des pirates squelettes chargés de garder un trésor ou de toute autre tâche ajoutant du piment à la partie. Ils ont le profil suivant :

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
12,5cm	-	2	3	4	1	2	-	-	-

Ils sont armés de sabres et de couteaux. Ils n'ont aucune arme à feu et ne fuiront jamais. Ils se déplacent dans la direction de l'ennemi le plus proche s'ils ne sont pas déjà engagés au corps à corps.

Pygmées & Tribus

Lors de leurs aventures, les pirates peuvent rencontrer une tribu perdue de pygmées ou d'autochtones hostiles. Ils peuvent apparaître selon les scénarios et avec l'accord des joueurs.

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15cm	4+	2	3	3	1	1	3	-	-

Ils sont armés de lances, de couteaux, de sagaies (armes blanches) et d'arcs. Ils n'ont aucune arme à feu. Si ils ne sont pas contrôlés par un joueur, ils se déplacent dans la direction de l'ennemi le plus proche s'ils ne sont pas déjà engagés au corps à corps.

Quelques pirates célèbres

Henry Every

Barbe Noire : Edward Teach, surnommé *Barbe Noire*, est l'une des figures les plus célèbres de l'histoire de la piraterie. Cet homme brutal se rendait terrifiant en plaçant, sous son chapeau et dans sa barbe des mèches auquel il y mettait feu. Ses ennemis se rendaient sans combattre. Il eut quatorze femmes et presque autant de noms.

Khayr ad-Din Barberousse : Corsaire turc célèbre dans la Méditerranée pour avoir anéanti les flottes espagnoles, il a pris partie de ses victoires maritimes et de ses titres pour se livrer à des actes de piraterie.

Jack Rackham : Il avait parmi ses hommes d'équipage les deux plus célèbres femmes pirates : Anne Bonny et Mary Read

Anne Bonny : De son vrai nom Anne Cormac. Elle est née vers 1687 en Irlande. Elle portait les cheveux courts, avait le visage crasseux et les vêtements en bataille. Elle aima plusieurs hommes, mais quand elle succomba au charme de John Rackham, elle se déguisa en homme pour pouvoir être acceptée sur le bateau. Son bateau se fit prendre et lors du procès, elle était encore déguisée en homme et n'échappa à la pendaison que parce qu'elle attendait un enfant. Elle disparut mystérieusement.

Charlotte de Berry : Née en 1636 en Angleterre, cette femme suivit son mari dans la marine déguisée en homme. Par la suite, sur un bateau en direction de l'Afrique, elle fût à la tête d'une mutinerie, prit le commandement et captura avec ses pirates des bateaux chargés d'or.

François le Clerc (dit **Jambe de Bois** et **Pie de Palo**) : Né en Normandie, il perdit une jambe. Pirate installé à Sainte-Lucie qui se spécialisa à couler - dans les années 1550 - les galions espagnols croisant aux alentours.

Howell Davis : Né en 1687 au Pays de Galles, il rejoint l'équipage d'Edward England un jour de l'an 1718 où ils abordent le *Cadogan* - transporteur d'esclaves - sur lequel il travaille au large de l'ouest de l'Afrique. Il commande le *Cadogan*, puis le *Saint James* et enfin le *Rover*. En 1719, il navigue le long des côtes de Guinée.

Francis Drake : (1540-1596) Corsaire anglais qui a sévi dans les Caraïbes contre les bateaux espagnols chargés d'or et d'argent. Il partagea son butin avec la reine d'Espagne.

Henry Morgan : Ses expéditions audacieuses en firent l'un des capitaines les plus respectés des Caraïbes.

François L'Olonnais : Pirate français, il est probablement l'un des plus cruels pirates.

Bartholomew Roberts : Il semble qu'il a mené la carrière de pirate la plus réussie de toute l'histoire, en capturant plusieurs centaines de navires.

Alexandre Selkirk : Au début du XVIIIe siècle il passe 4 ans sur une île déserte qui inspirera le roman de Robinson Crusoe.

Thomas Tew : le Pirate de Rhode Island vécut au XVIIe siècle à Newport (Rhode Island), puis aux Bermudes en 1692, et s'établit à Madagascar. Son étendard personnel signifiait "we are ready to kill you" (nous sommes prêt à vous tuer). Avec le capitaine français Olivier Misson, entre autres, il aurait créé Libertia, une colonie pirate.

Charles Vane : (vers 1680 - 29 mars 1720) pirate anglais. Sa carrière de pirate a duré de 1716 à 1720. Son navire amiral était un brigantin nommé *The Ranger*. Il est mort pendu à Gallows Point (Port Royal, Jamaïque).

Capitaine Crochet : Il est l'ennemi juré de Peter Pan dans le conte *Peter Pan* de James Matthew Barrie.

Capitaine LeChuck : Personnage apparaissant dans le jeu vidéo *le Secret de l'île aux singes*.

Guybrush Threepwood : Le héros du jeu vidéo *le Secret de l'île aux singes*.

Long John Silver : Il s'agit d'un des personnages du roman *L'Île au trésor* de Robert Louis Stevenson. Il est le chef des mutins qui recherchent un trésor enterré.

Capitaine Jack Sparrow : Il est le personnage principal du film *Pirates des Caraïbes : La malédiction du Black Pearl*

Samourais



Un peu d'histoire

Origines

La classe de guerriers professionnels du Japon, constituée d'archers montés sur des étalons, trouve son origine dans la volonté de l'empereur Kammu de conquérir des terres des *Aïnus* à la fin de la période Nara.

Jusque là, le Japon disposait d'une armée basée sur la conscription, inspirée du modèle chinois. Les hommes âgés de vingt à trente ans étaient conscrits, répartis en autant de *gunki* (corps de mille soldats et officiers) qu'il y avait de provinces et attachés au service du *kokushi* (gouverneur de la province).

Ce système se révéla totalement inefficace pour lutter contre les « barbares » Aïnus, redoutables cavaliers. L'empereur décida en 792 de le dissoudre pour mettre en place un nouveau système appelé *kondeisei*. Le *Kondeisei* avait l'avantage de réduire le poids du service militaire chez les paysans (sur qui reposait l'économie) puisqu'il était constitué de jeunes cavaliers-archers issus de milieux plus aisés. Cette milice, formée de 3964 hommes commença à tomber en désuétude au X^e siècle¹, mais on ne peut affirmer qu'elle soit à l'origine des premiers samourais, apparus à cette époque.

Mitsuo Kure, dans son livre *Samourais* (p. 7) cite plusieurs autres origines possibles pour les samourais :

- les réfugiés coréens qui s'étaient établis dans le Kantō aux VI^e et VII^e siècles, après la chute de la colonie japonaise de Minama (562) et la fin de la dynastie Paekche (660). Ces réfugiés, traditionnellement éleveurs de chevaux, pourraient être les ancêtres des *mono no fu*, mais certains éléments tendent à rejeter cette hypothèse : comme leurs ancêtres continentaux, ces hommes montaient des hongres et non des étalons, et utilisaient des arcs petits et courbés, comme les nomades d'Asie, très loin des grands arcs japonais.
- les *kugutsu*, des nomades qui parcouraient le Japon en vivant de spectacles de marionnettes et d'acrobaties, eux aussi réputés grands cavaliers-archers. Il est toutefois impossible de dire s'ils utilisaient des grands arcs.
- les contacts avec les *Emishi*, durant les combats contre eux mais aussi au cours d'activités commerciales ou en les employant comme mercenaires pour protéger Kyūshū de tentatives d'invasions coréennes ou chinoises, ont pu inspirer à la cour impériale de Kyōto l'idée de créer une cavalerie, jusqu'ici totalement absente de l'histoire militaire du Japon.

Enfin, Mitsuo Kure énonce une dernière hypothèse selon laquelle les samourais seraient à l'origine des gardes du palais impérial au début du X^e siècle, se basant sur les premiers documents mentionnant le mot *samurai* (ou plutôt *saburai*, « en service », qui se déforma plus tard en *samurai*). S'il rejette rapidement cette hypothèse, arguant que les meilleurs élevages de chevaux se trouvaient dans le Kantō et le Tōhoku et que les armures *o-yoroi* furent mises au point sur le champ de bataille et non dans la paix de la cour, cette hypothèse est en revanche la seule origine citée par Stephen Turnbull dans son *Samurai Sourcebook* (p. 8).

Le Dr Turnbull indique à leur sujet qu'ils passèrent rapidement du service impérial à celui des riches propriétaires terriens des provinces, qui devaient lutter contre les *emishi*, les bandits et les propriétaires terriens rivaux. Il précise aussi que ces premiers clans de samourais descendaient d'origines modestes mais se plaçaient sous l'égide de descendants de lignées impériales mineures, partis chercher fortune dans les contrées sauvages. Les deux plus puissants clans de samourais de la fin de l'ère Heian, les clans Taira et Minamoto découlent de cette tradition, descendant respectivement des empereurs Kammu et Seiwa.

L'ère Heian

Si l'ère Heian est pour la cour impériale une période de paix et de prospérité, les provinces, en revanche, étaient secouées de révoltes paysannes dues aux lourds impôts, réprimées par les *kokushi* (gouverneurs de provinces nommés par le gouvernement impérial). Les petits fermiers se placèrent sous la protection de puissantes familles de propriétaires terriens, qui de ce fait s'enrichirent et furent bientôt en mesure de recruter des armées privées, constituées de guerriers professionnels mais aussi de simples civils (paysans, artisans, citadins).

Ces armées conféraient une certaine puissance et une indépendance grandissante à ces propriétaires terriens, riches mais dénigrés par l'aristocratie de Kyōto, et leur permettait de défendre leurs terres contre les menaces diverses, mais aussi de s'étendre aux dépens de leurs voisins. De plus, certains tentaient de se dégager de la tutelle du gouvernement central, ce qui provoqua des révoltes auxquels prirent part certains des premiers gouvernements samouraïs.

Premières rébellions

En 935, Taira no Masakado, gouverneur de la province de Shimosa, tua son oncle Kunika et rallia à lui de nombreux guerriers, gagnant ainsi le contrôle de la quasi-totalité du Kantō et s'autoproclama empereur en 939. La même année, sur les côtes de la mer intérieure, Fujiwara no Sumitomo rassembla des wakō (pirates) et se révolta également.

Le gouvernement n'eut pas de mal à réprimer ces premières révoltes samouraïs, se contentant d'engager d'autres clans pour lutter contre les premiers. (*Voir l'article détaillé Rébellion de Jōhei Tenryō*)

En 1028, Taira no Tadatsune se révolta également et prit le contrôle du Kantō. La cour tarda alors à réagir, Selon Louis Frédéric (*Le Japon, dictionnaire et civilisation* (p. 1073), « les forces impériales [étaient] trop faibles pour intervenir efficacement contre lui. » Au bout de quatre mois, cependant, la cour envoya contre lui Taira no Naokata, qui fut vaincu. En 1031, Minamoto no Yorinobu se joignit aux forces de pacification impériale, obligea Tadatsune à se rendre, et prit le contrôle du Kantō.

Par la suite, les familles de samouraïs les plus influentes, notamment les Taira et les Minamoto, furent appelées à la cour pour assurer la sécurité de l'empereur et de l'aristocratie, avec qui ils tissèrent peu à peu des liens, bien que gardant un statut très bas. Les *jōkō*, notamment, s'entouraient de gardes du corps samouraïs à demeure dans son palais, les *hokumen no bushi* (ce qu'on peut traduire par « samouraïs du côté nord ».)

Guerres dans le nord de Honshū

Dans les provinces du Tōhoku, la partie nord de l'île de Honshū, plus récemment colonisées et loin de la capitale, des seigneurs tentaient d'échapper à l'influence de la cour. En 1051, Abe no Yoritoki se souleva et la province de Mutsu fut secouée par les affrontements de la première guerre de neuf ans, qui dura en réalité jusqu'en 1062, le général des forces impériales, Minamoto no Yoriyoshi (fils de Yorinobu) ayant fait appel au clan Kiyohara de la province de Dewa. La cour attribua les biens du clan Abe à ces derniers, et lorsqu'en 1083 Minamoto no Yoshiie, fils de Yoriyoshi, fut nommé juge dans une querelle interne des Kiyohara, il en profita pour les détruire au cours de ce qu'on appelle la seconde guerre de trois ans. Estimant qu'il avait agi pour des raisons personnelles, la cour refusa de lui attribuer une récompense et il dut prélever des parcelles sur son propre domaine pour payer ses hommes. Selon Mitsuo Kure (*Samouraïs*, p. 14), cet acte qui le rendit très populaire et de nombreuses familles de samouraïs se mirent à son service.

Intrigues à la cour

Ces premières rébellions samouraïs, actions isolées et menées loin de la cour eurent au final peu d'impact dans l'arrivée au pouvoir à la fin du XII^e siècle. En revanche, les clans de samouraïs présents à la cour tirèrent parti de la lutte de pouvoir entre l'empereur Go-Shirakawa et l'empereur retiré Sutoku en 1156. À l'issue de ce qui est connu comme la rébellion de Hōgen, l'influence des régents Fujiwara diminua considérablement et les clans Taira et Minamoto parvinrent à gagner des positions importantes à la cour.

En 1159, lorsque Minamoto no Yoshitomo et Fujiwara no Nobuyori tentèrent un coup d'État connu sous le nom de rébellion de Heiji, Taira no Kiyomori écrasa les Minamoto, massacrant une bonne partie du clan et entama une ascension qui l'amena en 1167 au poste de *dajō-daijin*, premier ministre.

Cependant, en 1180 éclata la guerre de Gempei, une guerre de succession au trône impérial, les Minamoto reconstitués soutenant un candidat différent de celui des Taira. Au terme de cinq ans de guerre, les Taira furent finalement éliminés et Minamoto no Yoritomo mit en place le premier *bakufu*, avant d'être nommé shogun en 1192. Pour la première fois, le Japon était dirigé par des samouraïs, et le resta jusqu'en 1868.

L'avènement des Tokugawa

Avec la pacification de la période Edo, la fonction combattante des guerriers diminue et ceux-ci deviennent des fonctionnaires. Ils vont laisser le côté guerrier pour les cérémonies, et commencer à s'intéresser aux arts (surtout l'écriture). Néanmoins, peut-être pour se redonner de la valeur, ils vont codifier des règles très strictes de leur caste, sous le nom de Bushidō (voie du guerrier). Le suicide rituel du seppuku — aussi connu sous le nom d'Hara-Kiri (littéralement « ouvrir le ventre ») — devra être interdit à certaines périodes par le shogun (dictateur militaire du Japon). En effet, pour sauvegarder son honneur, un samouraï devait se faire seppuku s'il arrivait malheur à son maître, à sa famille, ou simplement s'il avait fait une faute grave, son seigneur pouvait lui commander à n'importe quel moment le seppuku s'il ne s'estimait pas satisfait. Ce rite provoquait parfois des ravages dans les rangs des samouraïs.



Règles spécifiques

- Lors d'un tir avec une arme à feu, la figurine, pour recharger, doit passer un tour immobile. Lors d'un tir avec un arc, la figurine se déplace au maximum de la moitié de son mouvement durant sa phase de déplacement et l'arc ne nécessite aucun tour pour recharger.
- Si un pillard se trouve à moins de son mouvement d'un trésor (alcool, bijoux, argent, ...) lors de sa phase de mouvement, il doit faire un test pour ne pas se précipiter dessus et le ramasser. Sur 4+, le test est réussi et la figurine peut agir normalement.
- Défi : Un héros peut en défier un autre lors d'une partie. Aucun défi ne peut être refusé, le déshonneur étant la pire des malédictions. Il ne peut y avoir qu'un seul défi par joueur et par partie, déclaré après le déploiement et avant le premier jet d'initiative. Les figurines engagées dans un défi doivent se rencontrer à tout prix, ne pouvant se battre qu'entre elles tant que l'une est encore en vie. Personne ne peut intervenir dans un défi à l'exception des Pillards, qui peuvent tirer sur un Héros adverse défié. Une fois le défi remporté, le vainqueur peut agir normalement.

Objet	Pour les Héros (en Yens)	Pour les Autres (en Yens)
Katana	6	9
Mousquet	20	25
Yari (2 mains)	4	4
Sabre Chinois (2 mains)	10	12
Arc (Yumi)	6	9
Fronde	3	3
Hache	6	9
Arme Improvisée	Gratuit	Gratuit
Couteau / Wakisashi	2	2
Armure de Cuir	10	15
Armure de Samouraï	25	-
Shaken, Shuriken	3	3
Daïsho (Daïto + Shoto)	10	-

Tableau résumé des armes blanches

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

Miliciens

Choix de combattants

Une bande de Miliciens doit contenir au moins 3 combattants et vous avez 200Yens pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Le nombre autorisé de chaque type de combattant est indiqué dans leur profil – l'exception étant les Blancs-becs pour lesquels il n'y a pas de limite.

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Miliciens sont Bagarre, Bushido et Déplacement.

Héros

Chef de la Milice (1) 24 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	1

• **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Chef de la Milice doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

• **Expérience de départ** : le Chef de la Milice commence avec 8 points d'expérience.

Ronin (0-2) 15 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Acolytes

Milicien (0-3) 11 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	-	-

Blanc-bec 9 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	-	-

Moines

Choix de combattants

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

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Miliciens sont Bagarre, Survie et Déplacement.

Héros

Chef de Monastère (1) 24 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	1

• **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Chef de Monastère doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

• **Expérience de départ** : le Chef de la Milice commence avec 8 points d'expérience.

Responsable d'Etude (0-2) 15 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Acolytes

Frère (0-3) 11 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	-	-

Novice 9 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	-	-

Défenseurs de la Loi

Choix de combattants

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

Compétences favorites

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

Héros

Senseï (1) 32 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	2	2	4	1	2

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Senseï doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.
- **Expérience de départ** : le Senseï commence avec 8 points d'expérience.
- **Défense** : En combat, le Senseï peut déclarer utiliser sa capacité de Combat uniquement pour parer les coups de ses adversaires, bénéficiant de 2 Dés supplémentaires. S'il gagne, il n'inflige pas de blessures mais fera reculer tous ses adversaires de 2,5cm.

Samouraï (0-2) 28 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	3	2	1	4	0	1

- **Loyal** : les Sergents sont entièrement dévoués au Chef de Mission qu'ils servent. Tant que le Chef de Mission est sur la table, tous les Samouraïs réussissent automatiquement tous les tests de Cran qu'ils ont à passer, sauf le test pour Plonger à Couvert. Si le Chef de Mission est tué, ou quitte la table, alors les Samouraïs suivent les règles normales de Cran.
- **Clan** : Chaque samouraï appartient à un clan. On dénombre 6 Clans qui possèdent leurs propres caractéristiques. Le profil ci-dessus est le profil de base des samouraïs. Selon le clan, on modifie les caractéristiques en suivant le tableau ci-dessous :

Clan	Modification
Dragon	+1 F
Licorne	+1 T
Cancer	+1 C
Scorpion	+1 R
Grue	+2,5 cm M
Lion	+1 Cr

Acolytes

Jeune Recrue 6 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	2	3	3	1	1	2	-	-

- **Confiance dans le Nombre** : les Jeunes Recrues ajoutent 1 point à leur valeur de Cran pour tout autre Jeune Recrue à moins de 3 pouces d'eux. On ne peut pas augmenter le Cran d'une Jeune Recrue au dessus de 7.

Soldat (0-5) 11 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	2	3	3	1	1	2	-	-

Pillards

Entraînés dans une vie de crime par la pauvreté, des amis mal choisis ou simplement de mauvaises prédispositions, les Pillards sont des meurtriers, des violeurs,.... Toujours en train d'échapper à la prison, ils courtisent le danger pour le sang, la fortune et la gloire.

Choix de combattants

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

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Pillards sont Bagarre, Déplacement et Survie.

Règles spéciales

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

Héros

Chef de Clan (1) 30 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	2	1

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Pillard doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

- **Expérience de départ** : le Chef de Clan commence avec 8 points d'expérience.

Lieutenant (0-3) 16 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	1	0

Acolytes

Gamins 8 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	-	-

Brutes (0-5) 10 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	4	1	1	3	-	-

Nouvelle Compétence : Bushido

1 Aussi Discret que le Vent

Le combattant est particulièrement expérimenté dans l'art de se déplacer en silence. Ainsi, s'il charge un adversaire, il bénéficie d'une attaque supplémentaire en combat.

2 Aussi Agile Que Le Roseau

Le combattant est très agile. Il peut esquiver toute attaque réussie contre lui sur un 4+. Néanmoins, s'il réussit son jet, il doit reculer de 2,5cm s'il a perdu le combat.

3 Imprévisible

Si il y a égalité entre le combattant et son adversaire (même jet de dé et même capacité de combat), on considère que le combattant est totalement imprévisible, ce qui lui permet de gagner le combat. Si deux combattants ayant cette compétence s'oppose, alors il y a de nouveau égalité.

4 Aussi doué que son Senseï

Le combattant a reçu un entraînement soutenu au sabre chinois, probablement du fait de la nationalité de son maître ou de ses aventures passées. Lorsqu'il utilise un sabre chinois, Il ne subit pas les malus du fait que ce soit une arme à 2 mains, mais se sert des bonus.

5 Vengeance

Le combattant est engagé dans une vengeance officielle. Lors d'un corps-à-corps, il lance un dé. Sur 4+, il reconnaît la personne comme étant sa cible tant recherchée et il peut, à chaque tour, relancer son jet pour blesser la figurine adverse. Tant que cette dernière est en vie, le combattant doit à tout prix la combattre. Il ne peut y avoir qu'une seule vengeance par partie pour la figurine (donc une seule cible)

6 Coup Secret de L'Ecole

Le combattant apprend le coup secret de son école. Il peut s'en servir une fois par partie. Ce coup lui fait automatiquement gagner le combat et blesse sur 2+, quelle que soit la résistance de la cible au corps à corps. On peut modifier ces jets de dés en utilisant des points de Réputation, de la manière normale.

Jouer en campagne

Choix de Combattants

Une bande doit contenir au moins 3 combattants et vous avez 200 Yens pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Vous devez avoir au minimum 1 Héros et 2 Acolytes. Vous ne pouvez pas avoir plus du nombre de figurines indiqué dans le descriptif des gangs.

Niveau de réputation

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

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

La séquence de fin de partie

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

1. Blessures graves

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

2. Expérience

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

3. Butin

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

4. Dépenses

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

5. Calculer le niveau de Réputation

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

La visite à la Ville

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

contrôle de la bande. S'il ne reste plus de Héros, alors la bande est dissoute. On n'a pas le droit de recruter un nouveau leader pour une bande.

Visite au magasin

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

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

Blessures graves

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

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

Acolytes blessés grièvement

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

Héros blessés grièvement

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

Equipement Spécifique

Ecuries

Cheval

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

T C F R A B Cr

0 0 3 4 0 1 3

Mule

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

T C F R A B Cr

0 0 3 5 0 1 3

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

Divers

Bon Saké : 25/15 yens* / Courant

Il y avait peu de tentations durant la prohibition, mais il était difficile de résister au démon des liqueurs fortes. Le saké fortifiait autant les voyous que les représentants de la loi, les encourageant à prendre toujours plus de risques lorsqu'ils étaient sous l'influence du démon de la boisson.

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

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

Partie de Go : 16 yens / Rare 9

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

Visite Chez le Toubib : 4D6 yens * / Commun

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

Tableau de traitement

Dé	Résultat
1	Loupé ! Le toubib est un vrai charlatan et la blessure s'est aggravée ! Lancez un nouveau dé dans le tableau des blessures sérieuses, en ignorant les résultats Capturé, Ennemi Mortel ou Dévalisé.
2	Sans effet – Le toubib ne peut rien pour vous, mais vous pourrez en visiter un autre après la prochaine partie.
3-5	Amélioration – une des blessures graves du Héros est guérie. Rayez là de la feuille de Bande.
6	Miracle - Le docteur et un génie et a réussi à guérir toutes les blessures du Héros. Retirez les de la feuille de Bande. Note : les membres amputés ne peuvent jamais être guéris.

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

Soirée en ville : 20 yens / Commun

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

Etendard : 15 yens / Commun

Il ne peut y avoir qu'un seul étendard par équipe. Il permet de relancer un « 1 » lors d'un test de moral et ce une fois par partie. N'importe quelle figurine peut porter l'étendard, mais ne devra se battre au corps à corps qu'avec la hampe (considérée comme une arme à 2 mains).



Mercenaires (Hired Guns)

Recruter des mercenaires

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

Montant du recrutement et des honoraires

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

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

Blessures

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

Mercenaires et Expérience

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

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

Ninja

Recrutement : 30Yens Honoraires : 15Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	3	2	1	4	2	1

Equipement

Katana
1 Couteau
Shuriken

Options

Grenade (+15Yens), Grenade Fumigène (+10Yens) : Couvert supplémentaire pendant 1D3 tours.

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Geisha

Recrutement : 18 Yens Honoraires : 10 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	2	2	3	1	1	4	0	1

Equipement

Couteau

Réputation

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

Règles spéciales

Distraction : Aucune figurine ennemie ne peut charger, tirer sur ou molester par tout autre moyen la Geisha (même indirectement), tant qu'elle n'a pas attaqué elle-même – ça ne se fait tout simplement pas d'attaquer une femme, même une de mauvaise réputation ! L'utilité principale d'une Geisha dans la partie est de distraire et de gêner l'ennemi du mieux qu'elle peut, en utilisant tous les trucs de sa profession. Si un héros ennemi est à moins de 3 pouces d'une Geisha, alors il lui faut dépenser 2 points de Réputation au lieu d'un pour modifier les jets de dés ou pour déclarer une action héroïque.

De plus, si elle fait obstacle au Tir d'un combattant ennemi, alors celui-ci ne peut tirer, de peur de la mettre en danger (cela ne fonctionne que tant que la Geisha n'attaque pas, ce qui révèle ses vraies intentions).

Tant qu'elle n'a attaqué personne, la Geisha n'a pas de zone de contrôle : une figurine peut donc entrer en contact avec elle et tirer exactement comme si elle était un élément de décor ou une figurine amie. Si les deux bandes ont des Geisha, alors les deux « dames » peuvent s'attaquer librement l'une l'autre – elles savent reconnaître leurs intentions !

Compétences : les Geisha peuvent choisir ses évolutions dans les compétences de Déplacement et Survie.

Enquêteur de L'Empereur

Recrutement : 30 Yens Honoraires : 10 Yens

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	5	1	1

Equipement

Couteau

Fusil

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Réputation effrayante (Fearsome Reputation) : fonctionne comme la compétence du même nom. Cependant, seuls les Pillards craignent l'Enquêteur de l'Empereur, à moins qu'il ne gagne la compétence comme une évolution.

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

Tableau des Armes de Tir & Règles spécifiques des armes

Arme	Portée	Force	Dégâts	Gabarit
Mousquet	60cm	4	1	-
Arc	60cm	3	1	-
Fronde	25cm	3	1	-

- Un daïsho, pour un héros, lui permet de rajouter 1 à sa capacité de Combat lors d'un corps à corps.
- Une armure de cuir ajoute +1 à la difficulté pour blesser.
- Une armure de Samouraï ajoute +2 à la difficulté pour blesser. Seuls les Héros peuvent porter cette armure.
- Un sabre chinois, du fait de sa force, permet, une fois par partie, de relancer un jet pour blesser.



Decription des Armes & Armures

Descriptions des armes propres aux samouraïs et aux Bushis

- **Yumi** : Arc japonais

L'arc typique était fait de bambou, (c'est le meilleur matériau pour la fabrication des arcs) mesurait 2,3 mètres de long et était muni d'une corde de soie enduite de résine de pin. Les flèches étaient en bambou, avec une pêne en plume de canard.

Malgré une infériorité certaine face aux arcs composites modernes, notamment en ce qui concerne la pénétration et l'exactitude, c'est une arme mortelle. Jusqu'à l'importation du mousquet, l'arc était une des armes les plus respectées des guerriers.

La pratique du tir à l'arc est codifiée vers la fin du XIV^e siècle par les maîtres archers : c'est le Kyudo, la "voie de l'arc". L'accent fut mis sur l'acquisition de valeurs spirituelles : le kyudo doit apporter à l'archer équilibre, domination de soi, élévation de la pensée, harmonie (wa) et sérénité dans l'effort. Cet art martial se trouva revalorisé au début du XX^e siècle, en partie grâce à l'ouvrage d'Eugen Herrigel, "Le Zen dans l'art chevaleresque du Tir à l'arc", destiné aux Occidentaux.

- **Yari** : Lance japonaise

La lance japonaise est une arme basique, très appréciée durant la période Muromachi. Elle diffère peu des lances que l'on peut trouver en occident.

- **Katana** : Le sabre

1603 voit la naissance de l'ère Edo par la création du shogunat Tokugawa à Edo ; (actuelle Tokyô) et avec lui une ère de paix jusqu'au XIX^e siècle. Cela entraîne l'abandon progressif de la lance comme arme de prédilection des guerriers, au bénéfice du sabre. La maîtrise et la compétence prennent plus d'importance que la force pure, et le Ken-jutsu, l'art de manier le sabre, ("l'art guerrier du sabre") se répand rapidement.

Le samouraï porte à la ceinture (sur le côté gauche) deux sabres : Un Daïto, (littéralement "grand sabre") qui est le sabre japonais le plus connu du grand public, le Katana, et un sabre plus petit le Shoto, (littéralement "petit sabre") que l'on appelle le wakizashi.

La paire de sabre porte le nom de Daisho, contraction de Daïto et Shoto

Autre grand sabre, le Tachi. Antérieur au Katana, le Tachi était traditionnellement un sabre long et plus courbé que le Katana, que l'on portait suspendu au côté gauche par deux dragonnes, tranchant vers le bas, lorsqu'on est à cheval et en armure. De cette façon, il est beaucoup plus facile à utiliser que s'il était passé dans la ceinture, ce qui avec une armure n'est pas forcément évident à réaliser. C'est à la suite de la transformation des combats (de moins en moins de combats entre cavaliers en armures) durant l'époque Muromachi (juste avant Edo, de 1338 à 1603), que naît l'Uchigatana (sabre saisissant), que l'on passe dans la ceinture, tranchant vers le haut, donc plus facile à porter et à dégainer. Mais un katana peut parfaitement être monté en Tachi. Les premiers Katanas étaient très incurvés en haut de la lame pour améliorer l'efficacité du tranchant.

Durant longtemps, seul le samouraï était autorisé à porter des sabres. Durant la période Edo (shogunat des Tokugawa), la classe des marchands a obtenu le droit de posséder un sabre, mais pas le Daisho, qui est resté l'apanage des Samourais. Il faudra attendre 1876, pour qu'une nouvelle loi interdise le port du sabre,

mettant fin aux derniers soubresauts de l'époque médiévale. Désormais seuls les militaires peuvent porter le sabre, ce qui explique que de nombreux guerriers se sont reconvertis dans l'armée.

Description des armes propres aux Ninjas

- **Yumi** : arc japonais

La "voie de l'arc" est utilisée par les ninjas jusqu'à la fin de la période Edo.

- **Ninja-to** : le sabre ninja

Le sabre ninja est plus court que le katana, afin d'être adapté à des combats dans de petits espaces. Le fourreau pouvait être utilisé comme prise d'air, permettant ainsi aux ninjas de se cacher plus longtemps dans l'eau. De plus certains sabres possédaient une seconde lame cachée dans le manche pour tromper l'ennemi.

- **Shaken** : "étoiles de ninja"

Il s'agit des étoiles finement (en théorie) acérées connues faussement sous le nom de shouriken ou shuriken(qui, elles, sont en fait des dards). Les shakens peuvent avoir de trois à huit pointes, celles à trois pointes pouvant être utilisées comme "coup de poing". Celles à quatre pointes ont parfois la forme d'un carré aux bords tranchants, et prennent le nom de "cartes de la mort". De là vient l'erreur (peut-être volontaire), fréquente dans les dessins animés japonais, de les montrer sous la forme d'une simple carte... à jouer. Bien entendu un pique, voire carrément la dame de pique.

On les lance comme des assiettes. Celles possédant un trou au milieu (Semban-shaken), peuvent être enfilés sur un bâton et lancés en rafale, décourageante pour un assaillant. La principale différence entre les shakens et les couteaux, c'est que les shakens ont plus de chances de toucher par une pointe (un couteau n'en a qu'une), mais sont bien moins précis et, surtout, bien moins puissants. La portée utile était d'environ huit mètres pour les plus lourds (cinq ou six pour les plus légers).

- **Shouriken** : "le poignard de paume"

Littéralement, Shouriken veut dire : "dague cachée dans la paume". Ainsi, tout poignard assez petit pour être dissimulé dans la paume de la main a pris ce nom, leur forme et leur utilisation sont donc très variable. Mais ils ont en commun le fait de pouvoir se dissimuler facilement... dans la paume mais aussi dans une manche ou une botte.

- **Kunai** : L'arme outil

A la fois une arme et un outil commode pour le ninja, le Kunai ressemble à un fer de lance muni d'un manche d'environ 30 centimètres. Il peut servir à la fois de couteau, de vrille, de pelle, de petit marteau ou de couteau de lancer. Il peut être comparé à un couteau d'armée aujourd'hui. Quand cela était possible, les ninjas le préférait à un Shouriken comme arme de lancer car il était beaucoup plus précis mais moins facile à camoufler...

- **Makibishi** : les pointes

Le but premier des ninjas est l'espionnage, la collecte de renseignements, et non le combat. Ainsi, ils savaient s'échapper de presque n'importe où. Le Makibishi était un des outils qu'ils utilisaient dans une situation d'évasion. C'est une pointe à quatre pieds. Lorsqu'on la lançait (souvent par groupe), elle

retombait toujours sur trois pieds, le troisième pointant en l'air et transperçant les semelles de paille tressée des japonais (zori) lancés à la poursuite du ninja. Lancé sur un adversaire, elle avait toutes ses chances de voir au moins une des ses pointes toucher. Bien entendu, en pareil cas, elle ne faisait guère plus de dégâts qu'un caillou pointu.

Années 20 - Prohibition



SAMPLING SOME OF THE "REAL STUFF" WHICH WAS SEIZED IN RAID UPON NORTH SIDE BREWERY. Brice Armstrong, federal prohibition agent, drawing off some of the beer which was captured when the police surrounded brewery at Blackhawk and Larrabee streets and captured convoy about to leave under guidance of beer runner chiefs.

(TRIBUNE Photo.)

(Story on page one.)

Un peu d'histoire

Aux États-Unis, la prohibition fut établie par le 18^e amendement de la Constitution (ratifié le 29 janvier 1919) et par le *Volstead Act* (établi le 28 octobre 1919). La prohibition débuta dès le 16 janvier 1920, lorsque le 19^e amendement prit effet. Le *Volstead Act* fut amendé afin d'autoriser les breuvages peu alcoolisés comme les bières légères (ne titrant pas plus de 3,2 % d'alcool, 4 % en volume) grâce au Blaine Act du 17 février 1933. Le 19^e amendement a été retiré au cours de la même année par la ratification du 21^e amendement de la Constitution.

Fonctionnement et contournements

La Prohibition fait référence également à une partie du mouvement pour la Tempérance (*Temperance movement*) qui souhaitait que l'alcool fût rendu illégal. Sont alors apparus les *prohibitionnistes*, partisans de la prohibition. Ces derniers comptaient déjà quelques succès pour leur cause à leur actif. En 1905, trois États américains avaient déjà interdit l'alcool. En 1912, le nombre de ces États passa à neuf, et en 1916, la prohibition faisait déjà partie de la législation dans 26 des 48 États composant les États-Unis.

Après le retrait de la loi fédérale, certains États continuèrent à imposer la prohibition, comme l'Oklahoma, le Kansas et l'État du Mississippi qui étaient toujours « secs » en 1948. L'État du Mississippi, au sein duquel l'alcool fut rendu illégal dès 1907, fut le dernier État à procéder au retrait de la prohibition, en 1966.

Dès la parution du *Volstead Act*, la forte demande des consommateurs américains ne resta pas sans réponse. L'existence d'un grand marché potentiel suscita l'intérêt au Canada voisin ainsi qu'en Europe. Le commerce d'exportation, parfaitement légal, s'organisa à partir des "têtes de pont" que furent les grandes distilleries canadiennes, les possessions britanniques des Bermudes, des Bahamas et du Belize, mais aussi Saint-Pierre et Miquelon, cet archipel étant une colonie française où convergeaient les alcools canadiens, français et britanniques, avant d'être chargés sur les "rum runners" en vue d'être introduits sur le continent voisin. Cette colonie connut alors des années d'or jusqu'en 1933, année où prit fin la Prohibition.

Le crime organisé et *Les Incorruptibles*

Beaucoup de notables et politiciens américains admirent posséder de l'alcool durant la prohibition. Cette antinomie entre la législation et les pratiques couramment admises nourrit un mépris important et répandu de la population pour les autorités de l'État, ces dernières étant considérées comme fort hypocrites. La satire prit de multiples formes, incluant de célèbres films comme *Keystone Kops*. Certaines personnalités d'exception trouveront grâce aux yeux de la population américaine. Ainsi, les activités d'Eliot Ness et de son équipe de choc composée d'agents du Trésor, surnommée « Les Incorruptibles » (*The Untouchables* en anglais). Une autre exception sera Izzy Einstein et Moe Smith, duo d'agents de la prohibition à New York, simplement surnommés « *Izzy and Moe* ». La presse américaine couvrira largement les qualités de ces rares exemples de probité : l'honnêteté proverbiale de Ness, alliée à son talent pour les relations publiques, les méthodes plus excentriques et plus déguisées mais cependant hautement efficaces de *Izzy and Moe*.

La prohibition fournit une opportunité alléchante pour le crime organisé de mettre sur pied des filières d'importations, des fabriques ou encore un réseau de distribution illégal de boissons alcoolisées aux États-Unis, notamment au travers des speakeasies. Al Capone fut l'un des leaders de ces trafics d'alcool, renforçant grandement son empire criminel grâce aux profits des ventes illégales d'alcool. Eliot Ness s'opposera à Capone, dans un combat devenu légendaire. Il ne réussira cependant pas à faire tomber le criminel pour des méfaits graves (vente d'alcool ou meurtre), mais devra recourir à l'invocation des « privilèges indissociables au droit de la personne » pour faire tomber Al Capone sous le coup d'une loi fédérale, contournant les juridictions législatives (les juges corrompus protégeant Capone au niveau local). Celui-ci se verra imposer la peine maximale (10 ans).

La production d'alcool étant tombée dans des mains criminelles ou étant assurée par des fabricants clandestins échappant à tout contrôle, la qualité du produit final variait grandement. Ainsi, de nombreux cas de buveurs souffrant de cécité ou subissant des lésions cérébrales graves furent répertoriés après l'ingestion d'un « *bath tub gin* » concocté à partir d'alcool industriel et autres poisons chimiques. Un incident resté dans les mémoires est lié au brevet médical (*patent medicine*) du gingembre de Jamaïque (*Jamaica ginger*), plus connu par ses consommateurs sous le nom de « Jake ». Il possédait un très fort degré d'alcool et permettait à ceux qui consommaient ce médicament de contourner l'interdiction de l'alcool. Le Département du Trésor américain exigea des modifications dans la formule de ce dernier pour le rendre imbuvable. Certains revendeurs de Jake, peu scrupuleux, altéraient leur produit avec un plastifiant industriel pour tenter de contourner les tests gouvernementaux. En conséquence, des dizaines de milliers de victimes ont souffert de paralysie des mains et pieds, très souvent de manière permanente. La distillation amateur de liqueur n'était pas sans danger pour le producteur lui-même, le matériel de distillation trop primitif explosant parfois, provoquant incendies et ravages.

Problèmes engendrés

On notera que dans les années 1890, l'éthanol était le premier carburant utilisé par les voitures. Cet alcool servait de carburant pour les engins agricoles, les locomotives et les voitures, que ce soit en Europe ou aux États-Unis. En 1919, La police de la prohibition détruisit les distillateurs d'alcool de maïs, qui servaient aux fermiers à produire à faible coût leur carburant d'éthanol. Les dépenses supplémentaires pour se procurer de l'éthanol carburant forcèrent les agriculteurs à se tourner vers le pétrole, qui était à l'époque fort peu cher.

Beaucoup de problèmes sociaux furent attribués à l'ère de la prohibition. Un marché noir de l'alcool, rentable et souvent violent, s'est épanoui. Le racket surgit quand de puissants gangs corrompirent les agences dont la mission était d'assurer la prohibition. Les boissons les plus alcoolisées gagnèrent en popularité car leur pouvoir éthylique les rendaient plus rentables pour faire de la contrebande. Faire respecter la prohibition eut un coût élevé, tout comme l'absence du revenu des taxes sur l'alcool (environ 500 millions de dollars américains annuellement pour l'ensemble du pays) a durement entamé les réserves financières de l'État américain. Quand la prohibition cessa, le crime organisé perdit une part importante de ses revenus liés au marché noir d'alcool, conséquence directe de la concurrence des boissons alcoolisées en vente libre à des prix modérés. Le crime organisé se recycla dans la vente d'autres drogues illégales. Le marché noir repose sur la vente d'un quelconque produit illégal. D'un certain point de vue, la lutte contre les drogues modernes a été comparée à la prohibition. Ce dernier argument ainsi que la validité de l'analogie est cependant critiqué.

La prohibition a eu un impact notable sur l'industrie de l'alcool au sens large au sein des États-Unis. Au moment où la loi fut abrogée, seule la moitié des brasseries d'avant la prohibition restaient encore ouvertes. La plupart des petites brasseries furent éliminées pour de bon. Étant donné que seules les brasseries industrielles survécurent à la prohibition, la bière américaine en vint à être méprisée, cette dernière ne présentant aucun caractère, si ce n'est celui d'être un produit de consommation de masse. Les connaisseurs de la boisson se plaignent de la faible qualité autant que du manque de variété dans la production. Certains jugent qu'il fallu attendre les années 1980 pour considérer qu'un minimum de savoir-faire a été réacquis par les brasseurs américains. Fred Maytag est traditionnellement crédité pour le début du renouveau de la tradition du brassage de la bière aux États-Unis, c'est la révolution des micro brasseries qui sortit la brasserie américaine de son état de complète décadence.

Règles spécifiques

- Lors d'un tir avec une arme à feu, la figurine, pour recharger, doit passer un tour immobile (ou peut faire un demi mouvement dans le cas d'un pistolet). Dans le cas d'un fusil six coups ou d'un deux coups, la figurine doit passer un tour par « coup » afin de pouvoir recharger.
- Si un bandit se trouve à moins de son mouvement d'un trésor (alcool, bijoux, argent, ...) lors de sa phase de mouvement, il doit faire un test pour ne pas se précipiter dessus et le ramasser. Sur 4+, le test est réussi et la figurine peut agir normalement.
- Une figurine peut se déplacer d'un demi mouvement et tirer si elle le fait avec un revolver ou un pistolet. Si c'est une arme telle une Thompson ou un fusil, elle ne peut tirer si elle s'est déplacée dans ce tour.

Objet	Pour les Héros (en \$)	Pour les Autres (en \$)
Pistolet / Revolver	5	6
Fusil, Carabine	10	12
Couteau	2	2
Grenades	10	12
Bistouri	4	Uniquement pour le Toubib
Hachoir	4	4
Hache	3	3
Bouteille	15	15
Fusil 6 Coups	15	18
Fusil à Pompe / Fusil de Chasse	12	14
Fusil de Précision	20	25
Thompson	14	14
Tonnelet de Poudre / Dynamite	15	15
Arme Improvisée	Gratuit	Gratuit

Tableau résumé des armes blanches

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

Miliciens

Choix de combattants

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

Compétences favorites

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

Héros

Chef de la Milice (1) 24\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	1

• **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Chef de la Milice doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

• **Expérience de départ** : le Chef de la Milice commence avec 8 points d'expérience.

Lieutenant (0-2) 15\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	0	1

Acolytes

Milicien (0-3) 11\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	-	-

Blanc-bec 9\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	-	-

Défenseurs de la Loi

Choix de combattants

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

Compétences favorites

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

Héros

Capitaine de la Police (1) 28\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	4	1	2

• **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du Capitaine de la Police doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

• **Expérience de départ** : le Capitaine de la Police commence avec 8 points d'expérience.

Sergent (0-2) 18\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	3	3	3	1	1	3	0	1

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

Acolytes

Policier 6\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	2	3	3	1	1	2	-	-

• **Confiance dans le Nombre** : les Policiers ajoutent 1 point à leur valeur de Cran pour tout autre Policier à moins de 3 pouces d'eux car plus on est de fous, plus on frappe. On ne peut pas augmenter le Cran d'un Policier au dessus de 7.

Jeune Recrue de la Criminelle (0-5) 11\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	2	3	3	1	1	2	-	-

Gangsters

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

Choix de combattants

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

Compétences favorites

Les tableaux de Compétences préférés des Gangsters sont Bagarre, Tir et Survie.

Règles spéciales

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

Héros

Sotto Capo (1) 30\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	4+	4	3	4	1	2	3	2	1

- **Leader** : si une figurine amie située à moins de 6 pouces doit passer un test de Cran, alors la valeur de Cran du leader peut être utilisée à la place de la sienne propre. S'il faut passer un test de Sauve qui Peut, le Cran du gangster doit être utilisé même si son Cran n'est pas le plus élevé de la bande.

- **Expérience de départ** : le Sotto Capo commence avec 8 points d'expérience.

Lieutenant du Crime (0-3) 16\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	1	0

Acolytes

Petites Frappes 8\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	3	1	1	3	-	-

Truands (0-5) 10\$

M	T	C	F	R	A	B	Cr	Rép	Cha
15 cm	5+	3	3	4	1	1	3	-	-

Jouer en campagne

Choix de Combattants

Une bande doit contenir au moins 3 combattants et vous avez 200 \$ pour les recruter et les armer. Le nombre de figurines ne doit jamais dépasser 15. Vous devez avoir au minimum 1 Héros et 2 Acolytes. Vous ne pouvez pas avoir plus du nombre de figurines indiqué dans le descriptif des gangs.

Niveau de réputation

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

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

La séquence de fin de partie

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

1. Blessures graves

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

2. Expérience

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

3. Butin

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

4. Dépenses

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

5. Calculer le niveau de Réputation

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

La visite à la Ville

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

contrôle de la bande. S'il ne reste plus de Héros, alors la bande est dissoute. On n'a pas le droit de recruter un nouveau leader pour une bande.

Visite au magasin

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

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

Blessures graves

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

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

Acolytes blessés grièvement

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

Héros blessés grièvement

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

Equipement Spécifique

Ecuries

Cheval

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

T C F R A B Cr

0 0 3 4 0 1 3

Mule

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

T C F R A B Cr

0 0 3 5 0 1 3

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

Divers

Bon Whisky : 25/15 p.o.* / Rare 9

Il y avait peu de tentations durant la prohibition, mais il était difficile de résister au démon des liqueurs fortes. Le whisky fortifiait autant les voyous que les représentants de la loi, les encourageant à prendre toujours plus de risques lorsqu'ils étaient sous l'influence du démon de la boisson.

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

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

Cartes : 16 p.o. / Rare 9

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

Visite Chez le Toubib : 4D6 p.o.* / Commun

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

Tableau de traitement

Dé	Résultat
1	Loupé ! Le toubib est un vrai charlatan et la blessure s'est aggravée ! Lancez un nouveau dé dans le tableau des blessures sérieuses, en ignorant les résultats Capturé, Ennemi Mortel ou Dévalisé.
2	Sans effet – Le toubib ne peut rien pour vous, mais vous pourrez en visiter un autre après la prochaine partie.
3-5	Amélioration – une des blessures graves du Héros est guérie. Rayez là de la feuille de Bande.
6	Miracle - Le docteur et un génie et a réussi à guérir toutes les blessures du Héros. Retirez les de la feuille de Bande. Note : les membres amputés ne peuvent jamais être guéris.

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

Soirée en ville : 20\$ / Commun

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

Mercenaires (Hired Guns)

Recruter des mercenaires

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

Montant du recrutement et des honoraires

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

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

Blessures

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

Mercenaires et Expérience

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

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

Marshal des Etats Unis (United States Marshal)

Recrutement : 32\$ Honoraires : 11\$

S F St G A W P FA FT

4+ 4 4 4 2 2 6 3 1

Equipement

Révolver lourd

Options

Cheval (+20\$)

Thompson (+15\$)

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Tueur à gages (Gunslinger)

Recrutement : 30\$ Honoraires : 10\$

S F St G A W P FA FT

3+ 3 3 4 1 2 4 2 2

Equipement

2 Pistolets

1 Couteau

Options

Fusil de Précision (+20\$)

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Boxeur (Prize Fighter)

Recrutement : 18\$ Honoraires : 6\$

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

S F St G A W P FA FT

- 5 4 5 2 2 5 1 1

Equipement

Aucun

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

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

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

Distillateur

Recrutement : 18\$ Honoraires : 6\$

S F St G A W P FA FT

5+ 3 3 3 1 1 4 0 1

Equipement

Pistolet, Bouteille (un par partie)

Options

Fusil de chasse (+10\$)

Réputation

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

Règles spéciales

Du mauvais côté de la Loi : Seuls les Gangsters peuvent recruter un Distillateur.

Distillateur : Le distillateur ajoute un dé supplémentaire de revenu à la fin de chaque partie, bien qu'il ne compte pas comme héros pour les autres règles, comme les achats.

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

Femme du Peuple

Recrutement : 18\$ Honoraires : 10\$

S F St G A W P FA FT

4+ 2 2 3 1 1 4 0 1

Equipement

Derringer (comme un pistolet)

Réputation

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

Règles spéciales

Distraction : Aucune figurine ennemie ne peut charger, tirer sur ou molester par tout autre moyen la Femme du Peuple (même indirectement, avec un gabarit de canon scié), tant qu'elle n'a pas attaqué elle-même – ça ne se fait tout simplement pas d'attaquer une femme, même une de mauvaise réputation ! L'utilité principale d'une Femme du Peuple dans la partie est de distraire et de gêner l'ennemi du mieux qu'elle peut, en utilisant tous les trucs de sa profession. Si un héros ennemi est à moins de 3 pouces d'une Femme du Peuple, alors il lui faut dépenser 2 points de Réputation au lieu d'un pour modifier les jets de dés ou pour déclarer une action héroïque.

De plus, si elle fait obstacle au Tir d'un combattant ennemi, alors celui-ci ne peut tirer, de peur de la mettre en danger (cela ne fonctionne que tant que la Femme du Peuple n'attaque pas, ce qui révèle ses vraies intentions).

Tant qu'elle n'a attaqué personne, la Femme du Peuple n'a pas de zone de contrôle : une figurine peut donc entrer en contact avec elle et tirer exactement comme si elle était un élément de décor ou une figurine amie. Si les deux bandes ont des Femmes du Peuple, alors les deux « dames » peuvent s'attaquer librement l'une l'autre – elles savent reconnaître leurs intentions !

Compétences : les Femmes du Peuple peuvent choisir ses évolutions dans les compétences de Déplacement et Survie.

Agent Pinkerton (Pinkerton Man)

Recrutement : 30\$ Honoraires : 10\$

S F St G A W P FA FT

4+ 4 3 4 1 2 5 1 1

Equipement

Revolver, Fusil à Pompe.

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

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

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

Reporter

Recrutement : 38\$ Honoraires : 14\$

S F St G A W P FA FT

6+ 2 3 3 1 1 3 0 2

Equipement

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

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Cuistot (Cookie)

Recrutement : 12\$ Honoraires : 5\$

S F St G A W P FA FT

5+ 3 3 3 1 1 3 0 1

Equipement

Marmite (arme blanche).

Options

Fusil de chasse (+10\$)

Réputation

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

Règles spéciales

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

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

Les véhicules

Un tableau, situé dans les pages suivantes, détaille le profil des véhicules selon l'armement, la vitesse, ...

Un tir **sur** un véhicule ayant bougé ce tour subira un malus de -1. Un tir effectué **depuis** un véhicule en mouvement subira également un malus de -1.

Un tir avec une arme légère sur un véhicule peut l'endommager. Un tir avec une arme moyenne ou lourde peut endommager tous les véhicules.

Lorsqu'un véhicule est touché, on jette 1D6 :

1 à 3 : Véhicule 4 à 6 : Equipage

Lorsqu'un véhicule perd un point de vie, à condition qu'il en ait plusieurs, jetez 1D6 et appliquez le résultat ci-après, puis faites un test de Cran sur l'équipage. Si le test est raté, l'équipage fuit et ne pourra revenir dans son véhicule qu'une fois rallié. Quand l'équipage revient à bord, il ne fait rien dans ce tour, le temps de reprendre les commandes.

1 : La soute à munitions ou le réservoir est touché, le véhicule explose, tuant l'équipage sur le coup.

2, 3 : Le véhicule est immobilisé.

4 : L'équipage est secoué, il doit faire un test de Cran.

5 : La tourelle du véhicule ne peut plus s'orienter. S'il n'y a pas de tourelle, aucun effet.

6 : Le véhicule ne subit aucun dommage. En avant !

Monter ou descendre d'un véhicule coûte un demi mouvement.

Des troupes à bord d'un véhicule peuvent tirer.

Il est possible d'utiliser un bateau dans certaines circonstances. Son déplacement est de 15cm par tour. Il peut faire demi-tour sur une rivière s'il en a la place, cela lui coûtant tout son mouvement. Sinon, il doit sortir de la table pour trouver un endroit adéquat. Il passera ainsi 2 tours complets hors table et sera placé à son retour sur le bord de table qu'il avait quitté, ne pouvant se déplacer qu'au tour suivant.

Si un véhicule fonce sur une unité adverse, toutes les figurines de l'unité dans son chemin doivent faire un test de Cran afin de savoir si elles réussissent à éviter le véhicule ou non. Si elles réussissent, elles sont placées hors du chemin du véhicule, sinon elles subissent une blessure de Force égale à celle du véhicule.

Tableau des Armes de Tir

Arme	Portée	Force	Dégâts	Gabarit
Pistolet, Revolver, ...	25cm	3	1	-
Thompson ...	40cm	3	1	7,5cm
Fusil, Carabine	40cm	3	1	-
Fusil de Précision	60cm	4	1	-
Fusil de Chasse, Fusil à Pompe	40cm	4	1	-
Fusil à canon scié	Voir Gabarit	4	1	Cône
Grenade, Cocktail Molotov, ...	20cm	3	1	7,5cm
Mitrailleuse Hotchkiss, 12.7, Maxim, ...	60cm	3	1	12,5cm
Baïonnette	-	4	1	-
Crosse, Pelle de Tranchée, Arme improvisée,...	-	3	1	-
Explosifs	-	8	1D3	12,5cm

Tableau des Véhicules

Véhicule	Mouvement	F	E	Pv	Armement	Equipage	Passagers	Coût
Cheval	20cm	3	3	1	-	1	-	12\$
Mulet	16cm	3	3	1	-	1	-	10\$
Attelage Hyppomobile	16cm	3	3	1	-	1 ou 2	0 à 8	20\$
Bicyclette	20cm	3	3	1	-	1	-	8\$
Motocyclette	100cm	3	3	1	-	1	-	15\$
Side-car, ...	100cm	3	3	1	-	2	1	20\$
Voiture civile	60cm route Pas de TT	3	3	1	-	1	0 à 4	25\$
Camion Civil	60cm route Pas de TT	3	3	2	-	1	0 à 10	35\$
Dinky, Barque	10cm	2	3	1	-	1 ou 2	0 à 4	5\$
Steamer	15cm	5	6	4	-	6	0 à 20	80\$
Bateau	15cm	5	7	4	-	6	0 à 20	100\$

Incorruptibles

Les **Incorruptibles** (en anglais, *The Untouchables*) est le surnom qui fut donné par la presse américaine à un groupe d'agents du trésor américain qui lutta pour faire respecter la prohibition aux États-Unis d'Amérique, à la fin des années 20 et aux débuts des années 30.

Le XVII^e amendement à la constitution, du 16 janvier 1919, et le Volstead Act du 28 octobre suivant, créèrent une situation inédite aux États-Unis d'Amérique, où un produit de consommation courante, l'alcool, ne fut plus disponible que par le biais de la contrebande. De puissants réseaux mafieux virent alors le jour, marqués en particulier du sceau du célèbre Al Capone.

Face à la corruption endémique des forces de l'ordre, et de l'inaction coupable du directeur du FBI, John Edgar Hoover, un membre du trésor américain travaillant pour le bureau de la prohibition, Eliot Ness, regroupa des hommes sûrs autour de lui.

Cinquante, puis quinze, et enfin neuf hommes formèrent une équipe de choc, menant des raids contre les distilleries clandestines et les entrepôts de Capone dans la banlieue de Chicago. Le succès fut rapide (peut-être pour un million de dollars d'alcool saisi en six mois!), et Capone tenta rapidement d'acheter la passivité de ces hommes. Sa tentative ayant échoué, chose rare voire unique, la presse se saisit de l'affaire. Très vite, Ness et ses hommes furent appelés *The Untouchables*, les **Incorruptibles**. Plusieurs tentatives d'assassinat visèrent ces agents, notamment leur chef, Eliot Ness.

La fin de la prohibition, peu après l'arrestation de Capone, mit fin à l'existence de la cellule, dont Eliot Ness lui-même relata les aventures dans son ouvrage *The Untouchables*, publié en 1957 quelques mois avant sa mort.

Les onze membres de cette équipe furent:

- Martin J. Lahart - irlandais, fervent de sport.
- Samuel M. Seager - le dur-à-cuire, ancien gardien au couloir de la mort à Sing Sing.
- Bernard V. Cloonan - un Irlandais aux cheveux noirs, "géant" et musclé.
- Thomas Friel - ancien membre de la police d'état de Pennsylvanie.
- Joseph Leeson - génie en filature.
- Paul W. Robsky - un homme petit, mettant un courage extraordinaire à son travail.
- Michael King - possède un talent particulier quand il s'agit d'analyser des faits.
- William Gardner - ancien footballeur professionnel Ojibwé. A quarante ans, il était le plus vieux de l'équipe.
- Jim Seeley - ancien détective privé.
- Albert H. Wolff - transféré à Chicago peu après le Massacre de la Saint-Valentin.