

Veillez trouver ci-après les sept scénarios joués à la campagne Angel Face des JFJs 2008 à Sartrouville.

http://lotow.free.fr/article.php3?id_article=138

Ils ne sont sans doute pas parfaits, alors soyez indulgent ! Le scénario des Smiths en particulier est loin d'être parfait. Si vous avez une idée...

Pastorale

Angel Face aime beaucoup les "flores de los angelitos", une fleur délicate qui ne pousse que dans le cañon de l'Alto Parazon. Ce serait une bonne idée d'aller lui en cueillir un bouquet. Mais d'autres ont eu la même idée que vous.

Terrain & Déploiement & Drop

Terrain naturel en carré représentant un canyon par exemple, avec des rochers et des bouquets de cactus. La surface de jeu est divisée en cinq tranches de dimension égale. Douze marqueurs "cache à fleur" sont placés dans les trois tranches du milieu, à raison de 4 par tranche. Soit par un arbitre, soit à tour de rôle par chaque joueur. Au moins la moitié des marqueurs doit se trouver sur des buissons, des cactus ou des rochers.

La bande qui a la plus petite IR choisit un côté de la table (le bord d'une des tranches où il n'y a pas de fleur), mais ne se déploie pas tout de suite. L'autre bande se déploie à 6 pouces du bord opposé. Puis la bande avec la plus petite IR se déploie à 6 pouces de son bord et a le drop au premier tour.

Règles spéciales

Pour reconnaître une cache à fleurs, il faut être à son contact à la fin de son mouvement, ne pas tirer et ne pas combattre (c'est analogue à un combat). A la fin du tour, on lance un dé pour chaque cache à fleur qu'on reconnaît :

- sur 1, on n'a rien trouvé, mais il se peut qu'il y ait quelque-chose. Réessayer au tour suivant.
- sur 2-3 la cache ne porte pas de fleur. On enlève le marqueur "cache".
- sur 4-5 la cache comporte une fleur. On enlève le marqueur "cache" et on le remplace par un marqueur "fleur" en la possession du personnage qui a reconnu la cache.
- sur 6, idem mais la cache comporte deux fleurs.

Les fleurs des angelots sont très très fragiles. Il faut les tenir délicatement à la main :

- * participer à un corps à corps avec une fleur à la main détruit irrémédiablement la fleur.
- * tirer avec une arme à deux mains, ou défourrailler (fanning) avec une fleur à la main détruit irrémédiablement la fleur.
- * une fleur portée par une figurine qui est mise hors de combat au tir est détruite sur 1-2 sur un dé. Si elle y résiste, placer un marqueur fleur sur le sol.

Il est possible de porter plusieurs fleurs, de se les échanger (en étant au contact), de les poser au sol (placer un marqueur), de les ramasser. Par contre, tout cela doit se faire avec la plus grande délicatesse et ne peut se faire qu'à la fin de son mouvement, et si on n'a pas combattu (on peut tirer cependant).

Gagner la partie

A la fin de la partie, on compte les fleurs. Le vainqueur est la bande qui a le plus de fleurs en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les fleurs en sa possession. La bande qui a mis l'autre en déroute garde les fleurs en sa possession. Le soleil vient de se coucher. Les caches non encore reconnues et les fleurs sur table sont perdues.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de fleurs en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérotté en premier. Communiquer à l'arbitre le nombre de fleurs gagnées par chacun.

Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par fleur en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

Partie de Chasse

Angel Face aimerait avoir un nouveau manchon en fourrure. Il faut aller chasser les petites bêtes. Mais d'autres ont eu la même idée que vous.

Terrain & Déploiement & Drop

Terrain naturel. La surface de jeu est divisée en trois tiers. Huit marqueurs "petite bête" sont placés dans le tiers du milieu. Soit par un arbitre, soit à tour de rôle par chaque joueur. Au moins six des marqueurs doivent être dans des éléments de terrain (arbre, buisson, rocher).

La bande qui a la plus petite IR choisit un côté de la table (un des bords les plus éloignés du "tiers" du milieu), mais ne se déploie pas tout de suite. L'autre bande se déploie à 6 pouces du bord opposé. Puis la bande avec la plus petite IR se déploie à six pouces de son bord et a le drop au premier tour.

Règles spéciales

Les petites bêtes sont une sorte de gros lièvre à fourrure qu'on trouvait dans la région (aujourd'hui éteints).

- * Au début du jeu, elles se cachent. On ne voit qu'un marqueur. On ne peut pas leur tirer dessus.
- * Elles sont trop agiles. On ne peut pas les attraper ni les attaquer au corps à corps, même si on se place physiquement à leur contact.
- * Elles se déplacent toujours en dernier, en suivant les règles suivantes :
 - si un humain est situé à moins de 6 pouces d'elles, elles sont débusquées et détalent dans une direction aléatoire : remplacer le marqueur par une figurine de petite bête, et déterminer aléatoirement la direction (soit un dé de dispersion, soit un dé normal sur une rose des vents, par exemple)
 - les bêtes débusquées se déplacent à chaque tour de 8 pouces dans la direction indiquée, et ne s'arrêtent plus avant d'être sorties de table, ou tuées.
 - si un humain se trouve à moins de 6 pouces d'une bête en cavale, elle change de direction aléatoirement au début de son mouvement.
- * Les petites bêtes sont petites. -1 au dé pour les toucher.
- * Les petites bêtes sont fragiles : les toucher avec une arme à distance suffit à les tuer. Pas besoin de lancer un dé pour blesser. On remplace la petite bête par un marqueur de dépouille.
- * Toucher une petite bête avec un fusil (rifle), un fusil à bison, un pistolet lourd, un tomahawk, rend sa fourrure inutilisable. On l'enlève du jeu sans mettre de marqueur de dépouille.

Une fois la petite bête morte, il faut aller la ramasser. Il suffit d'être à son contact à un moment quelconque de son mouvement actif. On peut mettre autant de bêtes qu'on veut dans sa gibecière et ça ne gêne pas le mouvement. Quand un personnage est mis hors de combat, on place les marqueurs de dépouille qu'il portait à l'endroit qu'il occupait. On peut aussi se les échanger (en étant au contact), les poser au sol (placer un marqueur), les ramasser, ceci à n'importe quel moment de son déplacement.

Gagner la partie

A la fin de la partie, on regarde qui a le plus de bêtes en sa possession. Le vainqueur est la bande qui a le plus de dépouilles de bêtes en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les dépouilles en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute garde les dépouilles en sa possession. Le soleil vient de se coucher. Les bêtes encore vivantes et les dépouilles sur table sont perdues.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de dépouilles en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérouté en premier. Communiquer à l'arbitre le nombre de petites bêtes gagnées par chacun.

Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par dépouille en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

Le petites robes de Paris

Angel Face aime les robes à crinoline et à froufrous. Un chargement de toilettes doit arriver par train dans la ville voisine de Two Creeks. Ce serait une bonne idée de lui faire un cadeau. Mais le sherrif de Two Creeks est redoutable. Il va falloir attaquer le train avant qu'il n'arrive en ville. Mais d'autres ont eu la même idée que vous.

Terrain & Déploiement & Drop

Terrain en longueur. 1m80 idéalement. Les rails sont au centre de la table, dans le sens de la longueur. A un bout de la table, la gare de Two Creeks avec quelques maisons. Le reste est plutôt dégagé. Le train a une loco, un tender et 3 wagons. La loco est placée à 160cm du bord de table opposé, les wagons et le tender pouvant être hors table en début de jeu.

La bande qui a la plus petite IR choisit un long côté de la table, mais ne se déploie pas tout de suite. L'autre bande se déploie à 6 pouces du bord opposé. Puis la bande avec la plus petite IR se déploie à 8 pouces de son bord. Tirer le drop normalement au premier tour.

Règles spéciales

Déplacement du train

Le train se déplace à chaque tour avant les mouvements des joueurs

- le train se déplace de 8 pouces par tour
- arrivé à la moitié de la table, il se déplace de 6 pouces par tour
- le train s'arrête lorsque la loco atteint le bord de table opposé (il est en gare)

Grimper dans le train

Pour grimper dans le train il faut se trouver collé à l'une des plateformes ou de la cabine du mécanicien.

Lancer un dé :

- Sur 1, le personnage tombe et doit faire un jet de "thrown rider", qu'il soit à pied ou à cheval.
- Sur 2-3, échec sans conséquence.
- Sur 4-5, le personnage grimpe sur la plate-forme
- Sur 6, le personnage grimpe sur la plate-forme et peut poursuivre son mouvement dans le wagon s'il lui en reste.

Sauter d'un train ne présente pas de difficulté. Laner un dé de franchissement d'obstacle comme d'habitude, avec -1 au dé si le train se déplace de 8 pouces.

Freiner

Un personnage situé dans la loco peut actionner le frein d'urgence. Si le train bougeait à 8 pouces, il fait encore un mouvement à 6 pouces au tour suivant, puis un mouvement à 4 pouces au tour d'après, et est considéré comme immobile. S'il bougeait à 6 pouces, il fait encore un mouvement à 4 pouces et s'arrête. Le train compte comme immobile au tour où il a parcouru 4 pouces.

Déplacement dans le train

Représenter les déplacements des personnages sur un plan séparé. Il y a des fenêtres partout sur les bords latéraux des wagons, depuis lesquelles on peut tirer. Les fenêtres apportent une protection de 4+. A l'intérieur du wagon, les personnages ont une protection de 3+ pour les tirs entre eux (il y a des caisses ou des sièges) Il n'y a qu'une place dans la loco (en plus des machinistes). La cabine de la loco apporte une protection de 5+. On peut se déplacer de wagon à wagon par les plate-formes.

Les cartons de robe

Chaque wagon comporte 2 cartons de robes, un à l'avant, un à l'arrière. On les représente par des marqueurs. On ne peut en porter que deux à la fois. On peut se les passer, les poser, etc.

Arrivée du train en gare

Lorsque le train s'arrête, le sherrif de Two Creeks se radine. Il faut abandonner les lieux d'urgence. La partie s'arrête immédiatement.

Gagner la partie

A la fin de la partie, on regarde qui a le plus de cartons en sa possession. Le vainqueur est la bande qui a le plus de cartons en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les cartons alors en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute garde les cartons en sa possession. Le sherrif de Two Creeks est en train d'arriver. Il faut fuir. Les cartons sur table sont perdus.

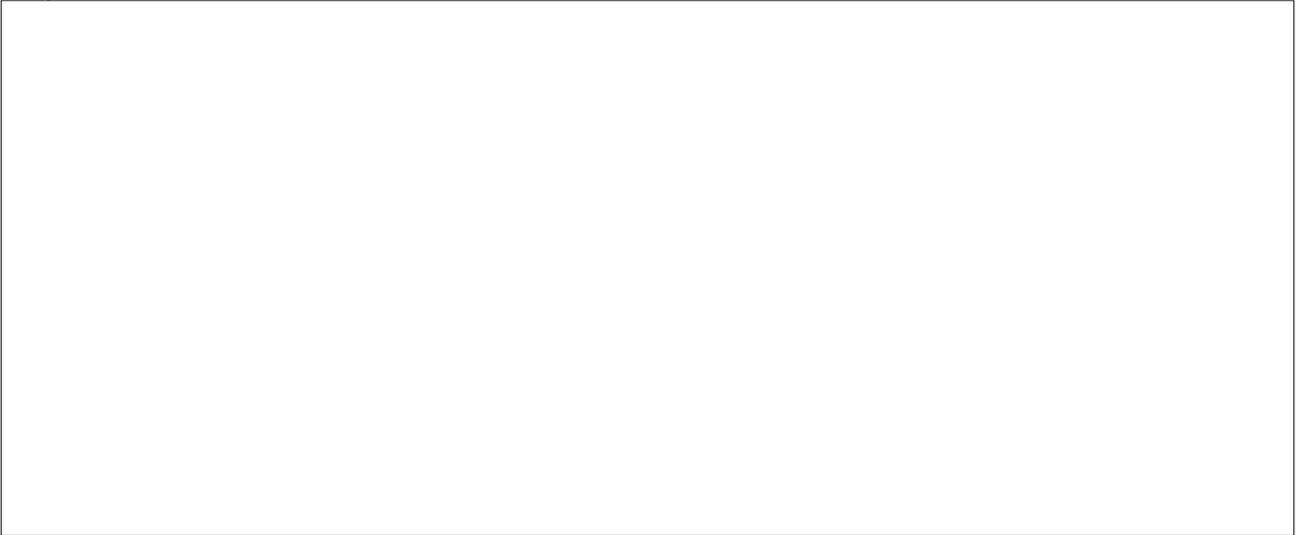
Le vainqueur est la bande qui a le plus de cartons en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui

qui a dérotté en premier, ou partie nulle si personne n'a dérotté. Communiquer à l'arbitre le nombre de cartons gagnés par chacun.

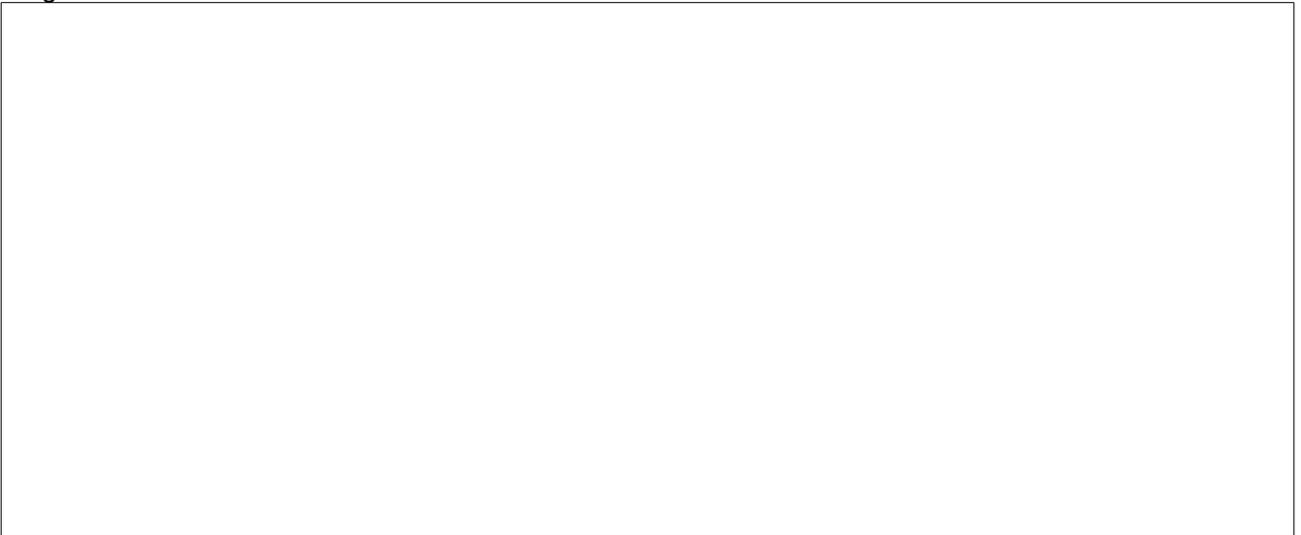
Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par carton en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

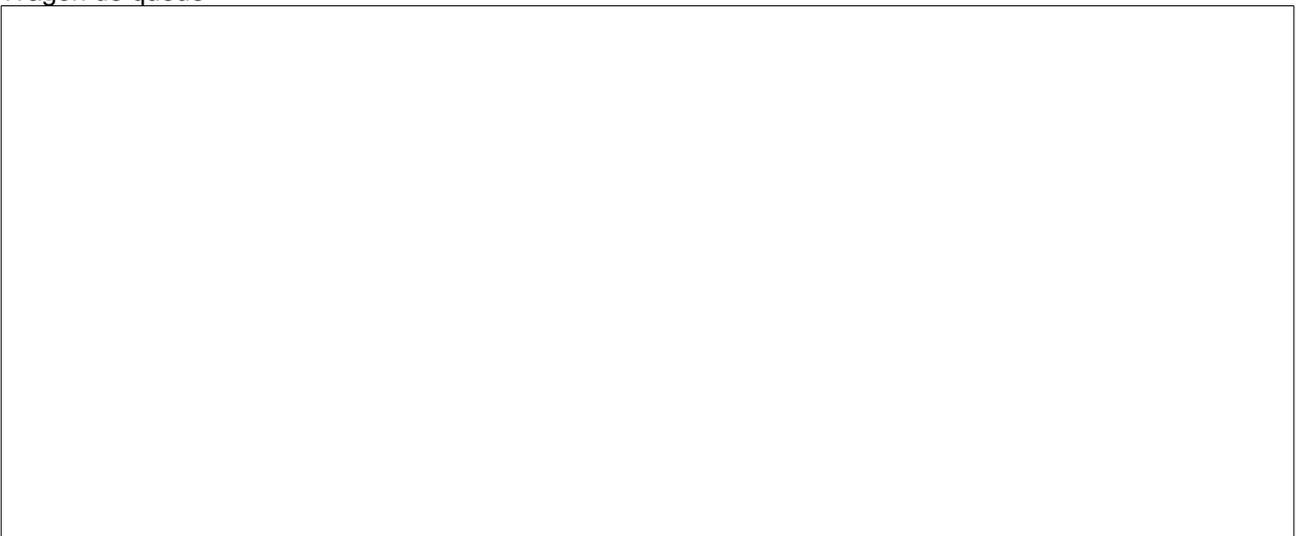
Wagon de tête

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing or writing the front wagon of a train.

Wagon du milieu

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing or writing the middle wagon of a train.

Wagon de queue

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing or writing the rear wagon of a train.

Têtes à Claques

Angel Face aime les chapeaux compliqués et surchargés. Mais ces choses là coûtent très cher. Smith et Smith sont tous deux chapeliers dans la ville de Crappy Crow. Ils sont voisins. L'un est spécialisé dans les chapeaux à fleurs, l'autre dans les chapeaux à fruits, mais ils sont rivaux et se détestent. Vous connaissez Smith : il vous propose un raid dans le magasin de Smith pour le piller. Mais d'autres ont eu la même idée.

Terrain & Déploiement & Drop

Un bout de ville. avec deux rues parallèles. Les maisons des Smith sont dos à dos, mais pas collées, chacune donnant sur une rue différente, et avec une ruelle courant de chaque côté des deux maisons et reliant les deux rues principales. Choisir des maisons qui s'ouvrent, et qui ont une porte sur l'arrière, et si possible à étage..

Les joueurs posent 8 marqueurs carton à chapeau à tour de rôle dans les maisons des Smith, à raison de 3 par maison, bien répartis entre les pièces/étages. Les Smith sont déployés chacun au centre de sa maison. La bande qui a la plus petite IR choisit une maison et se déploie dans la rue principale sur laquelle donne cette maison. L'autre bande se déploie dans l'autre rue principale, où donne l'autre maison. Chaque bande est donc dans SA rue, sur laquelle donne SA maison, avec SON Smith dans la maison.

Règles spéciales

Smith

Chaque joueur contrôle son Smith, armé d'un canon scié chargé à deux canons et d'un six coups. Il faut le jouer avant toutes ses autres figurines Les Smith ne s'attaquent pas entre eux (depuis toutes ces années qu'ils se détestent en secret), et n'entreront pas dans la maison de l'autre Smith.

Tir: 5+, Combat: 2, Force: 2, Résistance: 3, 1 attaque, 1 point de vie, Courage: 2

Si une figurine d'une bande A ramasse un carton à chapeau dans la maison de SON Smith, alors ce Smith se met à douter de leurs intentions et change de camp. Il est maintenant contrôlé par le joueur B et peut attaquer dès ce tour les membres de la bande A.

Cartons à chapeaux

Les cartons à chapeau sont assez encombrants. Si on en porte deux, on ne peut plus tirer ni combattre. On peut par contre les lacher à tout moment, même si on est chargé, et les ramasser ensuite, se les échanger, etc.

Gagner la partie

A la fin de la partie, on regarde qui a le plus de cartons en sa possession. Le vainqueur est la bande qui a le plus de cartons en sa possession. La bande qui part en déroute garde les carton alors en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute conserve les cartons en sa possession. Le marshall arrive, attiré par le bruit. Il faut filer et les cartons sur table sont perdus.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de cartons en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérouté en premier.

Avant de passer à l'expérience, on examine le contenu des cartons. Pour chaque carton, lancer un dé. Sur un résultat de 1-2 le carton est malheureusement vide. Sur 3-5, le carton contient bien un chapeau. Sur 6 le carton contient deux petits chapeaux !

Communiquez à l'arbitre le nombre de cheapeaux récoltés par chaque bande.

Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par carton non vide en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

Tout ce qui brille

Angel Face aime les colliers de perles, les bracelets en or et les pendants d'oreille en diamants. Mais ces articles sont hors de prix et les bijouteries solidement gardées. Or les bourgeoises de Cold Springs, en concurrence les unes contre les autres, aiment à arborer des bijoux clinquants. Il n'y a qu'à aller se servir. Mais d'autres ont eu la même idée que vous.

Terrain & Déploiement & Drop

Terrain urbain, allongé ou carré. 100x80 par exemple, en forme de rue, de croisement ou de petite place. Un objet de curiosité est planté au centre exact de la table (gibet, bonimenteur, etc.).

La bande qui a la plus petite IR choisit un des petits côtés de la table et se déploie à moins de 3 pouces du bord. L'autre bande se déploie à moins de 3 pouces du bord opposé. La bande avec la plus petite IR a le drop au premier tour.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs disposent sur la table 8 passantes, puis 4 passants. Les six premières passantes et les deux premiers passants doivent être placés à moins de 8 pouces du centre. Les suivants à moins de 12 pouces.

Règles spéciales

Passants

Les passants vont tenter de protéger leurs filles et épouses. Ils ont tous un six-coups. Tant qu'un coup de feu n'a pas été tiré ou un corps à corps résolu, ils sont immobiles. Ensuite, ils se déplacent et tirent **après** les joueurs. Ils ont le profil suivant.

Tir: 6+, Combat: 3, Force: 3, Résistance: 3, Attaques: 1, Points de Vie: 1, Déplacement: 6 pouces

Le joueur qui a l'initiative peut contrôler deux hommes de son choix pour les déplacer et tirer normalement, mais pas pour défourrailler ni engager un corps à corps. Ils ne peuvent attaquer que des personnages des bandes des joueurs.

Passantes

Tant qu'un coup de feu n'a pas été tiré ou un corps à corps résolu, elles sont immobiles. Ensuite, elles se déplacent **avant** les joueurs. On ne peut les prendre pour cible, même avec la compétence "Life is Cheap". Elles ont le profil suivant :

Combat: 2, Force: 1, Résistance: 3, Attaques: 1, Points de Vie: 1, Déplacement: 6 pouces

Après qu'un coup de feu a été tiré ou un corps à corps résolu, lancer un dé pour chaque passante à leur phase de mouvement (chaque joueur s'occupe de 3 passantes).

* Sur 1, la passante devient hystérique. Elle se dirige vers le personnage le plus proche et si elle peut, l'engage au corps à corps à coup d'ombrelle.

* Sur 2-5, elle panique et se dirige vers le bâtiment le plus proche, en évitant les personnages. Lorsqu'elle a atteint ce bâtiment, elle s'y terre.

* Sur 6, elle panique et court en tous sens. Déterminer aléatoirement au début de chaque déplacement la direction de sa course.

De plus, à chaque fois qu'une figurine charge une passante non hystérique, lancer immédiatement un dé : sur un 1, elle devient hystérique pour le reste de la partie.

Une passante hystérique le reste jusqu'à ce qu'elle perde un combat. Quand elle perd un combat, lancer un dé. Sur 1-3 elle reste hystérique. Sur 4-5 elle panique et se dirige vers le bâtiment le plus proche. Sur 6, elle panique et court en tous sens.

Bijoux

Pour prendre ses bijoux, il faut gagner une phase de corps à corps contre une passante, à condition qu'elle soit seule à combattre. On ne peut pas blesser une passante. Une passante hystérique double ses attaques et rend les coups avec son ombrelle pointue, qui compte comme arme improvisée. Une passante non hystérique ne lance pas de dé pour blesser même si elle gagne le combat.

Une fois le combat gagné, les bijoux sont transférés à un des vainqueurs du combat (au choix du joueur). On place un marqueur "dépouillé" sur la passante et on donne un marqueur "bijoux" au dépouilleur..

(recopier la partie correspondante des bêtes)

Gagner la partie

A la fin de la partie, on compte les bijoux. Le vainqueur est la bande qui a le plus de bijoux en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les bijoux en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute garde les bijoux déjà en sa possession. Le marshall et ses hommes arrivant pour remettre de l'ordre, il faut

fuir en vitesse, et les bijoux encore sur ces dames ou au sol sont perdus.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de bijoux en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérotté en premier.

Expérience & revenus :

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par bijou en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

... n'est pas or

Après avoir déterminé le vainqueur, on peut faire examiner ses prises par un bijoutier. Pour chaque bijou lancer un dé :

Sur un 1, c'est un faux. Sur 2-5, c'est un vrai. Sur 6, valeur exceptionnelle et compte double.

Communiquer à l'arbitre la valeur des bijoux gagnés par chacun.

La dive bouteille

Angel Face aime les fines liqueurs et les alcools forts. Une bonne occasion de cadeau, mais où trouver les bouteilles rares ? Le saloon de New Glastonbury est connu pour être bien garni en liqueurs exotiques et, au petit matin, il est généralement désert. L'occasion de s'approvisionner. Mais d'autres ont eu la même idée.

Terrain & Déploiement & Drop

Un saloon avec des pièces à l'étage, plus un peu d'espace à l'extérieur. On pourra disposer des échelles à l'extérieur.

Choisir deux portes opposées comme points d'entrée. Le joueur qui a le moins d'IR choisit son bord d'entrée et se déploie à l'extérieur, en groupe, à moins de 8 pouces de la porte et à plus de 4 pouces du saloon.

L'autre se déploie de la même manière par rapport à la porte opposée. Les joueurs disposent à tour de rôle 6 bouteilles sur les tables ou sur le comptoir, plus 6 bouteilles dans les salons à l'étage.

Le joueur qui a le moins d'IR a le drop au premier tour.

Règles spéciales

Bouteilles

On récupère les bouteilles à n'importe quel moment de son mouvement, on peut se les passer, les poser, les ramasser, etc. On ne peut en porter que deux maximum en même temps.

A chaque fois qu'un porteur de bouteille est engagé dans un corps à corps, ou se fait tirer dessus et se fait rater, ou tombe, ou est mis hors de combat, on lance un dé. Sur 1-3, la bouteille se brise.

On peut lancer les bouteilles ou les éléments de mobilier comme dans le scénario Bar Room Brawl.

Vapeurs d'alcool

Si trois bouteilles ou plus ont été brisées dans la salle principale, ou une seule dans un salon, alors la salle est envahie par les vapeurs d'alcool. Une figurine passant dans une de ces salles en subit les effets et voit sa capacité de tir augmentée de 1 pour le reste de la partie (4+ passe à 5+, etc.. Les 6+ restent à 6+). Ses tests d'acrobatie (saut, etc.) se font à -1 et elle doit faire un test d'escalade pour emprunter un escalier ou une échelle. Elle combat à -1 pour toucher.

Canon scié

Il y a un fusil de chasse chargé juste sous le comptoir, à égale distance entre les deux portes. Il suffit de se pencher pour le récupérer. Poser un marqueur en début de jeu pour le représenter.

Le patron et ses fils

Le patron du saloon et ses deux fils arrivent au saloon pour ouvrir. Au début de chaque tour, avant l'initiative, lancer un dé. Le patron arrive sur un 6+ au premier tour, 5+ au second, etc. Lorsque le patron est arrivé (à partir du tour suivant), lancer un dé pour chaque fils, au début de chaque tour. Sur 1-3 le fils arrive.

Le joueur qui a le drop contrôle le patron. L'autre joueur contrôle ses fils. Ils sont placés initialement juste à l'une des deux entrées. Ils doivent entrer et rester dans le saloon, avoir un comportement agressif envers les intrus, et ne peuvent pas se faire de mal entre eux.

Le patron a le profil du sheriff et ses fils celui de citoyens de la liste Lawmen. Ils sont équipés d'un 6 coups. Ils ne défourraillent pas.

Gagner la partie

A la fin de la partie, on compte les bouteilles. Le vainqueur est la bande qui a le plus de bouteilles en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les bouteilles en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute garde les bouteilles déjà en sa possession. Le sheriff et ses hommes arrivant pour remettre de l'ordre, il faut fuir en vitesse, et les bouteilles non prises sont perdues.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de bouteilles en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérouté en premier.

Du moment qu'on ait l'ivresse

Avant de passer à l'expérience, il est temps de regarder ce que l'on a réellement ramassé. Lancer un dé pour chaque bouteille : sur 1-2, la bouteille s'avère être du gnolus vulgarus tout juste bon pour le tout venant des ivrognes. Sur 4-6, c'est de la liqueur de collection. Communiquer à l'arbitre le nombre de bouteilles de vraie liqueur gagnées par chaque bande.

Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu

- un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par bouteille de liqueur fine en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie

Le parfum

Angel Face aime les eaux de Cologne aux fragrances délicates. Justement, de l'autre côté de la frontière, l'hacienda de don Sebastian, est spécialisée dans la fabrication de parfums. Don Sebastian étant en voyage à Mexico, c'est l'occasion de trouver quelques flacons odoriférants. Mais d'autres ont eu la même idée.

Terrain & Déploiement & Drop

Une hacienda représentant une cour entourée de bâtiments. Dans un coin, il y a la maison des maîtres. Deux coins de l'hacienda équidistants de la maison des maîtres seront les points de départ des joueurs. Placer des échelles par où les personnages se sont infiltrés.

Le joueur qui a le moins d'IR choisit son coin d'entrée et se déploie à moins de 6 pouces de ce point, sur le sol ou sur le toit. L'autre se déploie de la même manière à 6 pouces de l'autre coin.

Les joueurs posent 12 flacons de parfum, à tour de rôle, dans les bâtiments. Maximum un flacon par bâtiment des communs (et pas dans le bâtiment où se sont déployés les figurines), et un flacon par pièce dans la maison des maîtres. Au moins 8 flacons doivent être placés dans la maison, 4 à l'étage, 4 au rez de chaussée.

Tirer le drop à la manière habituelle.

Règles spéciales

Flacons

On récupère les flacons à n'importe quel moment de son mouvement, on peut se les passer, les poser, les ramasser, etc. On peut en porter autant qu'on veut.

A chaque fois qu'un porteur de flacon est engagé dans un corps à corps, ou se fait tirer dessus et se fait rater, ou tombe, ou est mis hors de combat, on lance un dé par flacon. Sur 1-2, le flacon se brise.

On peut lancer les bouteilles ou les éléments de mobilier comme dans le scénario Bar Room Brawl.

Vapeurs de parfum

Un flacon qui se brise sur une figurine l'imprègne de son odeur. L'odeur est si forte qu'elle donne une forte migraine à la figurine, qui a moins un à son Tir/Combat/Force/Résistance/Déplacement jusqu'à la fin de la partie.

Le gardien

Il y a un gardien dans la maison des maîtres. Au début du jeu, le joueur avec la plus petite IR le place dans une chambre du premier étage. Ensuite, le gardien est joué par le joueur avec l'initiative.

Caractéristique du gardien

Tir: 5+, Combat: 3, Force: 3, Résistance: 3, 1 attaque, 1 point de vie, Courage: 2

Il est armé d'un canon scié et d'un six coups.

Les péons

Les péons habitent dans un village juste à l'extérieur de l'enceinte. Dès qu'un coup de feu retentit, ils interviennent. On les déploie juste à la porte principale de l'hacienda. Il y a 8 péons. Chaque joueur en contrôle 4. Ils ne peuvent pas s'attaquer l'un l'autre. Les péons déroutent automatiquement dès qu'ils ont 4 pertes.

Caractéristiques des péons

Tir: 6+, Combat: 2, Force: 3, Résistance: 3, 1 attaque, 1 point de vie, Courage: 2

Ils sont armés d'un mélange de fusils et de machettes, selon les figurines disponibles.

Gagner la partie

A la fin de la partie, on compte les flacons. Le vainqueur est la bande qui a le plus de flacons en sa possession. La bande qui part en déroute emmène les flacons en sa possession. La bande qui met l'autre en déroute garde les flacons déjà en sa possession. L'alcalde et ses hommes arrivant pour remettre de l'ordre, il faut fuir en vitesse, et les flacons non pris sont perdus.

Le vainqueur est la bande qui a le plus de flacons en sa possession. En cas d'égalité, le perdant est celui qui a dérouté en premier.

Parfums volatils

Les flacons ont été ramassés à la va-vite. Il faut les vérifier au calme. Pour chaque flacon, lancer un dé.

Sur 1-3, le flacon est vide ! Sur 4-6 il contient du bon parfum. Communiquer à l'arbitre le nombre de flacons pleins récupérés par chaque bande.

Expérience & revenus

- un point pour avoir survécu
 - un point par ennemi mis hors de combat
 - un point par flacon rempli en sa possession
 - un point pour le chef vainqueur
- 2D6\$ pour le vainqueur + 1D6\$ pour la partie