

Deadlands, le jeu de plateau

La bataille pour Slaughter Gulch

"Alors, étranger, qu'est ce qui t'amène dans notre petite ville? Hehehe! Alors tu recherches de la ghost rock, hein? Bien, tu ne vas pas chômer pour en avoir. On dirait bien que tout le monde a entendu parler d'un filon dans le coin. Si tu veux une part du butin et de la gloire, tu ferais bien de garder un oeil dans ton dos. Une chose que tu peux prendre pour argent comptant : tout le monde voudra te flinguer pour avoir ta part !"

Une odeur de poussière, de tripes et de peur se répand dans les rues tranquilles d'une rude et désordonnée ville frontrière. Auparavant un refuge contre les aléas du far west, la ville a pris un mauvais tournant lors de la découverte d'un filon de précieuse ghost rock. Vous y êtes venu pour réclamer votre part du minerai inestimable, sauf que vous n'êtes pas seul à avoir entendu parler de cette fabuleuse richesse mûre pour la cueillette. Pourrez vous surpasser vos adversaires et prendre le contrôle de la ville et de ses richesses illimitées promises aux forts et aux rusés, ou bien une tombe sans épitaphe sera t'elle votre demeure éternelle.

CONTENU :

- 36 figurines (appelées également personnages), représentant les six bandes :
 - L'Agence
 - Les Texas Rangers
 - Les religieux
 - Les Hucksters
 - Les Shamans
 - Les scientifiques dérangés
- 20 figurines d'habitants (PNJs)
- 6 paravents, comportant le nom de chaque bande sur un côté
- 6 cartes de bande
- 6 plans de la ville, représentant une version miniature du plateau de jeu, à placer derrière votre paravent
- 12 tuiles représentant le plateau de jeu
- Des pions d'actions (10 pour chaque bande)
- Des pions déterrés et des pions numérotés
- 30 cartes objectifs (5 par bande)
- 16 cartes événement
- 35 cartes équipements (aussi appelés objets)
- 18 cartes de sorts (6 par bande pouvant lancer des sorts)
- 6 cartes gadget (pour les scientifiques dérangés)
- 29 cartes rencontres (représentant les PNJs)
- Des marqueurs ghost rock
- 6 dés à 6 faces (6d6)

VUE D'ENSEMBLE :

Votre bande vient d'arriver dans la ville frontrière de Slaughter Gulch. Il recherche la précieuse ghost rock et espère prendre le contrôle de la ville. Vous contrôlez jusqu'à six personnages que vous pouvez envoyer visiter des bâtiments, brutaliser des habitants de la ville, travailler dans la mine, jouer dans le Saloon ou même faire respecter la loi avec leur flingue. Vous seul choisissez, mais la victoire reviendra à la bande qui pourra réunir le plus de richesses, contrôlera le plus de bâtiments et accomplira ses propres objectifs.

MISE EN PLACE DU JEU :

Mélangez les cartes représentant les bandes et distribuez en une à chaque joueur. Prenez le paravent, les pions d'action, les cartes d'objectifs ainsi que les figurines qui correspondent à votre bande. Prenez une des cartes représentant la ville et placez la derrière votre paravent. Placez vos cartes objectifs à la gauche de votre paravent et votre carte de bande à sa droite. Placez vos pions d'actions près de votre carte de la ville. Récupérez autant de marqueurs de ghost rock qu'indiqués sur votre carte de bande. Si les membres de votre bande sont des jeteurs de sort (Blessed, Hucksters ou Shamans), récupérez les six cartes de sort leurs correspondant, mélangez les et placez les à gauche de votre paravent. Si vous jouez les scientifiques dérangés, faites de même avec les cartes de gadgets.

Mettez de côté les tuiles "Mine" et "Rail Station" et mélangez les autres.

Placez les tuiles de manière aléatoire en deux lignes de cinq tuiles chacune en plaçant la partie "STREET" au centre. Placez alors la tuile "Rail Station" à gauche et la tuile "Mine" à droite. Placez le disque marqué "1" sur la tuile "Rail Station". Placez un disque numéroté sur chacun des bâtiments restant dans l'ordre des aiguilles d'une montre (n'oubliez pas de placer un disque numéroté sur la tuile "Mine"). Ces nombres correspondent aux nombres indiqués sur les plateaux de jeu que chacun des joueurs conserve derrière son paravent..

Mélangez les cartes équipement et distribuez en trois, face cachée, à chacun des joueurs. Vous pouvez acquérir tout ou partie de ces cartes équipement en dépensant le nombre de ghost rock correspondante en piochant dans votre réserve. Placez les cartes ainsi achetées derrière le paravent. Placez les cartes restantes face cachée à la fin du paquet, puis placez le près du plateau de jeu. Piochez les trois premières cartes du paquet puis placez les, face cachée, sur le plateau de jeu, derrière la tuile "General Store".

Ajoutez des marqueurs de ghost rock dans la mine selon la répartition suivante :

Nombre de joueurs	Quantité de Ghost Rock
2 ou 3	40
4	50
5 ou 6	60

Placez la Ghost Rock restante de côté pour former la réserve.

Enlevez la carte du Sheriff de la pile des cartes de rencontre et placez le face visible sur la prison. Mélangez le reste des cartes de rencontre et placez les sur le plateau. Placez un pion habitant dans chacun des bâtiments, dans la mine, dans le cimetière ainsi que dans la gare (mais pas dans la rue). Tirez une carte rencontre pour chacune des tuiles restante et placez la, face cachée derrière chaque emplacement. La carte rencontre détermine quel personnage se cache derrière le pion habitant. Ne placez pas une seconde carte rencontre sur la prison, car le pion habitant représente déjà le Sheriff.



Sample Board Set-Up

T = Townsfolk

Voici un exemple de mise en place du plateau de jeu :

JEU A DEUX :

Si vous ne jouez qu'à deux, enlevez l'étable (Stable), le théâtre (Theater), la banque (Bank) et l'église

(Church) de la pile des tuiles avant de mettre le jeu en place. N'utilisez que les disques numérotés de 1 à 8. Lorsque vous ajoutez les habitants (PNJs), ignorez tous les jets au dessus de 8.

FIN DE LA PARTIE :

La partie peut se terminer de plusieurs façons. Jetez un dé pour déterminer l'évènement déclenchant la fin de la partie:

1 – La dernière carte de rencontre est piochée.

2 – Une des bandes contrôle trois tuiles au début d'un tour de jeu.

3 – Une des bandes réussit à remplir quatre objectifs.

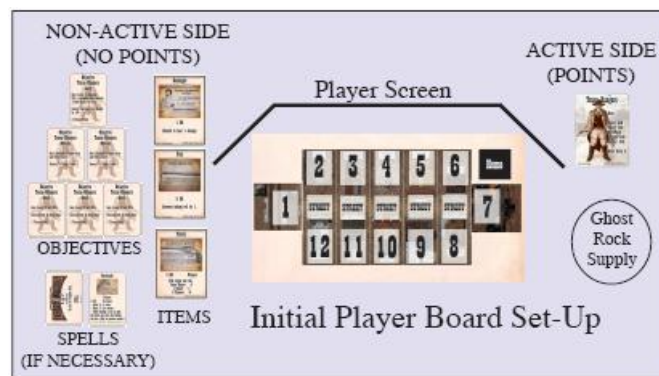
4 – La prison est pleine et la mine est vide. (Relancez ce résultat s'il n'a pas de bande de représentant l'Agence ou les Texas Ranger en jeu)

5 – La dernière carte évènement est piochée

6 – Toutes les bandes ont au moins cinq membres sur le plateau ou sur leur point de départ (en comptant le cimetière)

Si trois ou plus des conditions ci-dessus sont remplies, le jeu se termine également, même si la condition qui détermine la fin de partie n'est pas une des trois.

Voici un exemple de mise en place du plateau de jeu d'un joueur:



LE GREFFIER DU COMTE :

Élisez un joueur comme greffier du comté. Le greffier est responsable de la maintenance du plateau de jeu, des cartes. Il pioche les cartes d'évènement, place les habitants, ...etc, lorsque c'est nécessaire. Placez les paquets de cartes évènement et rencontre près du greffier pour qu'il puisse facilement les atteindre. Le greffier est également responsable du déplacement de l'adjoint du Sheriff lorsqu'il est en jeu.

POUR DEMARRER LA PARTIE:

Vous commencez la partie avec trois personnages dans la rue principale. Chaque joueur choisit place secrètement trois marqueurs d'action sur son plan de la ville (caché derrière son paravent) sur n'importe quelle case et dans n'importe quelle combinaison (vous pouvez placer plusieurs marqueurs sur la même case si vous le souhaitez). Après que tous les joueurs ont placé leurs marqueurs, enlevez votre paravent et placez trois de vos figurines sur les cases correspondants à vos marqueurs. Mettez vos autres figurines de côté pour l'instant. Vous pourrez les utiliser plus tard pour recruter des habitants afin qu'ils rejoignent votre bande.

DEROULEMENT DE LA PARTIE:

La partie est divisée en plusieurs tours de jeu. Chaque tour représente un jour qui passe en ville. Chaque tour de jeu est divisé en cinq étapes qui doivent être accomplies dans l'ordre :

- 1) Chaque bande jeteuse de sort ainsi que la bande des scientifiques dérangés vérifie si un sort ou un gadget est face visible à gauche de son paravent. S'il n'y en a pas, retournez la première carte du paquet de vos sorts ou de votre gadget. Notez que vous devrez faire de même lors du premier tour de la partie. Pour plus d'informations à propos des sorts et des gadgets, voir les paragraphes concernant les "Cartes de sorts" et les "Cartes de Gadgets".
- 2) Chaque joueur cache son plateau de jeu derrière son paravent. Placez des pions d'action sur votre

carte de la ville pour indiquer à quel endroit se déplacent vos personnages et quelle action ils vont accomplir. Placez un pion d'action face cachée si vous ne voulez pas qu'un personnage effectue une action ce tour ci. Chaque personnage ne peut pas se déplacer de plus de deux cases à chaque tour, donc assurez vous de ne pas placer le pion d'action à plus de deux cases de votre position actuelle (à moins d'effectuer une action de course. Voir "Pions d'action").

- 3) Une fois que tous les pions d'action ont été placés, tous les joueurs dévoilent leur plan de la ville et déplacent leurs personnages au nouvel emplacement indiqué par le pion d'action.
- 4) Le greffier retourne les deux premières cartes du paquet des cartes événements. Ces événements s'appliquent immédiatement.
- 5) En commençant par la tuile de la station de train et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les personnages présents dans chaque emplacement effectuent leur action de ce tour. Ensuite, à nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la station de train et en allant jusqu'à la mine, tous les personnages dans la rue principale effectuent leur action. Finalement, tous les personnages présents dans leur base effectuent leur action.

Après que l'étape 5 a été accomplie, tous les nouveaux arrivants en ville (voir "Evènements"), sont déplacés vers leurs destinations par le greffier, et un nouveau tour de jeu peut commencer.

CARTES DE LA VILLE :

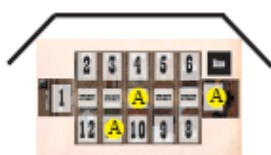
Votre carte de la ville représente une version miniature du plateau de jeu, avec tous les emplacements et la rue principale de la ville. Vous utiliserez votre carte de la ville pour planifier vos mouvements lors de chaque tour de jeu. Conservez votre carte de la ville à l'abri derrière votre paravent lorsque vous placez vos pions d'action, de sorte que vos adversaires ne sachent pas ce que vous avez prévu de faire !

MOUVEMENTS :

Lors de chaque tour de jeu, vous pouvez déplacer chacun de vos personnages sur le plateau de jeu, jusqu'à deux cases. Chaque case de la rue principale et chaque bâtiment/emplacement est considéré comme une case. Vous ne pouvez pas vous déplacer directement d'un bâtiment à un autre : vous devez d'abord vous déplacer dans la rue principale avant d'entrer dans un bâtiment différent.

Important: Les mouvements en diagonale ne sont pas autorisés!

Durant l'étape 2 du tour de jeu, placez secrètement vos pions d'action sur votre carte de la ville, cachés derrière votre paravent. Tous les joueurs placent leurs pions d'action au même moment, et ils ne sont pas révélés tant que tous les joueurs n'ont pas terminé leur placement. Laissez vos pions d'actions sur votre carte de la ville car vous les utiliserez également lors de l'étape 5.



Exemple de mouvement

Le joueur Texas Rangers a trois personnages en jeu. Durant l'étape 2, il décide d'en déplacer deux et de maintenir le troisième à son emplacement actuel (dans la "Mine"). Il place les disques d'action appropriés à l'emplacement vers lequel il souhaite déplacer ses personnages. Lors de l'étape 3, il déplacera ses personnages vers leurs nouveaux emplacements.

Si vous tentez d'effectuer un mouvement qui n'est pas autorisé, ce personnage ne se déplacera pas et n'effectuera aucune action ce tour ci.

Déplacement depuis la base :

Si vous souhaitez déplacer un personnage depuis votre base vers la ville, vous devez vous déplacer vers une case de la rue principale. Ce mouvement est le seul qui sera effectué par le personnage ce tour ci. Placez simplement le personnage qui se trouve sur la base sur n'importe quelle case de la rue principale de votre carte de la ville pour montrer où il se déplace. Si vous souhaitez rejoindre votre base, vous pouvez le faire à partir de n'importe quel bâtiment.

EVENEMENTS :

Chaque jour, deux événements aléatoires se produisent. Ces événements sont déterminés par les cartes du paquet "Event". Lors du début de l'étape 4, le greffier retourne les deux premières cartes du paquet "Event" et il les place de manière à ce qu'elles soient visibles par tous les joueurs. Les nouvelles cartes d'événement sont placées au dessus des anciens événements. Ces cartes événements décrivent ce qui se produit. Si des habitants (PNJs) sont indiquées sur la carte "Coach", placez le nombre correspondant de figurines sur la carte événement, puis déplacez la sur le saloon-hotel jusqu'à la fin du tour. Les cartes d'équipement listées sur une carte "Train" sont placées sur la voie ferrée en dessous de la carte événement jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, ces cartes sont déplacées sur la tuile "General Store". Les habitants indiquées sur la carte "Train" sont également placés sur la carte événement jusqu'à la fin du tour. S'il n'y a pas assez de figurines, placez en autant que possible.

A la fin de l'étape 5, tout habitant arrivé par le train ou la diligence est déplacé vers un bâtiment. Pour déterminer le bâtiment, jetez deux dés et additionnez le résultat, ce résultat indique le bâtiment (voir votre plan de la ville pour déterminer la correspondance du numéro). Tirez une carte événement pour chaque figurine et placez là face cachée à l'arrière du bâtiment.

Exception: L'adjoint au Sheriff est toujours placé sur la tuile "Jail".

Si une carte événement concerne les figurines présentes dans un bâtiment, les joueurs devront tirer au dé quels habitants présents dans ce bâtiment sont concernés. Si un de vos personnage se trouve dans le bâtiment concerné, vous jetez le dé pour votre propre personnage. Si un habitant est concerné par l'événement "Jail Break", alors déplacez la figurine ainsi que la carte de rencontre correspondante vers la tuile "Saloon".

CAPACITES DES PERSONNAGES :

Chaque figurine (habitant ou membre d'une bande), représente un personnage vivant en ville. Chaque personnage possède cinq caractéristiques. Les caractéristiques de vos personnages sont indiquées sur la carte de votre bande. Ces caractéristiques sont :

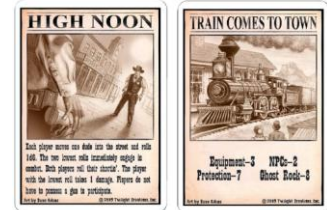
- Agilité : pratique pour éviter les balles
- Astuce : indispensable pour fabriquer des gadgets et recruter des habitants
- Esprit (force mentale) : Donne de la puissance à vos sorts et vous en protège
- Force : Force physique brute. Bien pour participer à un combat
- Tir : Bien, vous l'utilisez pour tirer sur les gens !

Les habitants ont également cinq caractéristiques. Elles sont indiquées sur leurs cartes de rencontre :

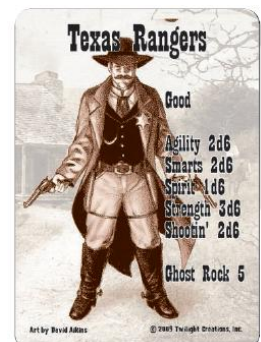
- Agilité : à quel vitesse il peut se cacher
- Astuce : à quel point il est têtue lorsque vous tentez de le recruter
- Esprit (force mentale) : à quel point il résiste à vos sorts
- Force : à quel point il est dur à battre au corps à corps
- Vigueur : combien de dégâts il peut encaisser avant de mourir

Différentes actions nécessiteront de faire un jet en opposition avec une ou plusieurs de ces caractéristiques. Voir "Jets de dés".

Bon contre mauvais : Chaque bande et chaque habitant possède un alignement indiqué sur sa carte. Ils peuvent être bon, mauvais, ou neutre. Vous ne pouvez tenter de recruter des habitants que si ils ont le même alignement que votre bande ou qu'ils sont neutres (n'importe qui peut tenter de recruter des habitants neutres). Bien sûr, vous pouvez combattre, voler ou faire du mal à n'importe quel habitant, quel que soit son



Event Cards



Outfit Card

Carte de bande

alignement !

Lorsque vous remplissez un objectif, les habitants neutres ne compte ni comme bon, ni comme mauvais.

JET DE DES :



Encounter Card
Carte de rencontre

A différents moments pendant la partie, généralement lors de la résolution d'une rencontre ou d'une action que vous venez d'accomplir, vous devrez tester une des caractéristiques de votre personnage. Tous vos personnages ont les mêmes caractéristiques (indiqués sur la carte de votre bande). En temps normal, vous devez jeter autant de dés que la valeur indiquée pour la caractéristique sur la carte de votre bande. Le résultat du test correspond au meilleur résultat obtenu sur **un seul** des dés lancés. Les bonus conférés par des armes ou d'autres cartes sont ajoutés à la valeur de ce dé. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte objet par jet de dés, et vous devez choisir quel objet vous utilisez avant de jeter les dés. Pour réussir le jet de dé, votre résultat doit être supérieur ou égal au seuil de réussite indiqué sur une carte ou pour effectuer l'action en cours.

"Exploser" le résultat : Si le résultat de certains de vos dés est un "6" naturel, ces dés "explorent" la valeur ! Relancez ces dés et ajoutez le second résultat au "6" précédemment obtenu. Si un (ou plusieurs autres "6" sont obtenus, continuez à les relancer et à cumuler les résultats !

Exemple : Un Texas Ranger teste son astuce. Sa carte de bande indique qu'il jette 2d6 pour son astuce. Il est extrêmement chanceux et obtient un 2 et un 6. Il relance maintenant le 6 : il obtient à nouveau un 6. Avec une nouvelle relance, il obtient 3. Son résultat final pour le jet est 15 ! (6 + 6 + 3). Il ignore l'autre résultat (le 2), car seul le plus haut résultat obtenu compte.

Jets opposés : Parfois, deux joueurs vont s'affronter. Par exemple, ils peuvent se battre. Dans ce cas, les deux joueurs effectuent le jet de dés approprié. Celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte, et son adversaire échoue ! Si le plus haut jet obtenu est une égalité, les dés sont relancés.

ACTIONS :

Chaque personnage peut effectuer une action lors de chaque tour, pendant l'étape 5. Les personnages blessés peuvent effectuer une action, **à moins** d'avoir été blessé pendant le tour. Si il y a plusieurs figurines dans une même case, le chiffre indiqué sur leur pion correspondant indique l'ordre dans lequel ils peuvent agir (le chiffre le plus bas agit en premier). Si il y a une égalité, les deux joueurs jettent un dé, le plus haut résultat agit en premier. Si votre personnage agit en premier, vous pouvez permettre à d'autres personnages d'agir avant vous si ils sont dans la même case. Les personnages ne peuvent qu'entreprendre l'action indiquée sur leur pion associé ce tour ci. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez accomplir d'action, alors le personnage ne fait rien ce tour ci. Un personnage emprisonné n'effectue aucune action. Vous n'avez pas besoin de placer de pion sur les personnages emprisonnés. Les personnages enterrés dans le cimetière sont morts, ils ne peuvent rien faire ...pour l'instant.

Chaque bande possède son propre panel de pions action. Vous ne pouvez effectuer que les actions pour lesquels vous possédez un pion. Cela signifie que les bandes ne peuvent pas accomplir tous les types d'actions existantes.

PIONS ACTION :

Voici une liste des tous les types d'actions :

1. Hypnotiser (Mesmerize) :

Choisissez un personnage adverse présent dans la même case que votre personnage. Les deux joueurs effectuent un jet de force mentale. Si votre jet est supérieur à celui de votre cible, vous contrôlez l'action de ce personnage pour ce tour ci. Si vous le souhaitez, vous pouvez décider de n'accomplir aucune action avec ce personnage ce tour ci.

Exemple : Un prêtre hypnotise un personnage de l'Agence qui doit accomplir une action de combat. Le prêtre gagne le test de force mentale et choisit que le personnage de l'Agence ne va accomplir aucune action ce tour ci.

2. Combattre (Fight) :

Vous pouvez attaquer un habitant ou un personnage d'une autre bande, quel que soit son alignement. Voir la section "Combat et Tir" pour les détails. Vous ne pouvez pas attaquer un personnage en prison tant que le Sheriff est en vie. S'il est mort, alors toutes les chances sont de votre côté !

3. Dérober (Rob) :

Vous pouvez dérober n'importe quel habitant, un autre joueur, la diligence ou le train. Pour pouvoir dérober, vous devez réussir un test d'agilité en opposition avec la victime (ou la valeur de protection indiquée sur la carte événement dans le cas de la diligence ou du train). Vous ne pouvez dérober la diligence ou le train que si vous vous trouvez à l'emplacement adéquate au moment où la carte événement est piochée lors de la phase 4. Bien évidemment, vous devez avoir choisi une action "dérober" pour votre personnage pour pouvoir effectuer cette action. Si lors du test, vous tirez un 1 sur n'importe quel dé, vous êtes pris la main dans le sac ! Déplacez votre personnage sur la prison. Vous pouvez éviter cette situation, si vous avez obtenu au moins un 6 sur un des dés. Si vous réussissez à dérober un habitant, récupérez la quantité de ghost rock indiquée sur sa carte. Enlevez l'habitant du plateau et défaussez sa carte de rencontre. Si vous dérobez le train, prenez une carte équipement de votre choix dans la pile du train en ne payant rien et placez-la à la gauche de votre paravent. Si vous dérobez un autre joueur, vous devez le battre sur un jet opposé d'agilité. Si vous gagnez, jetez 1d6, le résultat indique la quantité de ghost rock que vous lui dérobez. Si l'adversaire gagne, votre personnage est blessé.

4. Confisquer (Confiscate) :

Choisissez un autre joueur présent sur la même case. Les deux joueurs effectuent un jet en opposition sur l'agilité. Si vous gagnez, prenez un objet ou gadget à votre adversaire et retirez-le du jeu (à moins que vous n'en ayez besoin pour remplir un objectif, auquel cas placez-le sous votre carte objectif). Si votre adversaire gagne, alors votre personnage est blessé. Contrairement au vol, votre personnage n'est pas envoyé en prison si vous obtenez un ou plusieurs 1 sur votre jet de dé. Vous ne pouvez pas utiliser un équipement confisqué ni obtenir de points de victoire (mais vous pouvez le conserver pour remplir un objectif).

5. Sort (Spell) :

Cette action vous permet d'apprendre de nouveaux sorts ou d'en utiliser un que vous connaissez déjà. Vous devez avoir une figurine sur votre base pour pouvoir utiliser cette action. Jetez un dé sur votre force mentale. Si il est réussi, payez la quantité de ghost rock requise et déplacez la carte sort à la droite de votre paravent. Si vous échouez, alors votre personnage est blessé, mais vous pourrez ré-essayer lors d'un prochain tour de jeu ou avec un autre personnage présent sur la case de votre base. Les sorts que vous avez appris peuvent être utilisés par n'importe quel de vos personnages. Voir la section "Cartes de sort" pour plus de détails.

6. Gadget (Gadget) :

Utilisez cette action si vous souhaitez inventer un nouveau gadget ou en utiliser un déjà disponible. De la même manière que les sorts, un de vos personnages doit être présent sur votre base pour pouvoir inventer. Faites un jet d'astuce. Si le jet est réussi (jet supérieur ou égal au seuil de réussite), payez la quantité de ghost rock requise et déplacez la carte gadget à la droite de votre paravent. Si vous échouez, votre personnage est blessé mais vous pourrez ré-essayer lors d'un prochain tour ou avec un autre personnage présent sur la case de votre base. Les gadgets que vous inventez peuvent être utilisés par n'importe quel de vos personnages, mais une seule fois par tour. Voir la section "Cartes de gadget" pour plus de détails.

7. Prospector (Prospect) :

Cette action ne peut avoir lieu que sur la case mine. Jetez 1d6 :

1. Explosion mineure! Votre personnage est blessé.
2. Vous trouvez un caillou. Pas d'effet.
3. Vous trouvez quelque chose! Prenez 2 ghost rock.
4. Qu'est ce qui brille? Prenez 3 ghost rock.
5. Quelle trouvaille! Prenez 4 ghost rock.
6. Le pactole! Prenez 5 ghost rock.

Si il ne reste pas suffisamment de ghost rock dans la mine, alors prenez ce qui reste. Une fois que la mine est vide, il n'est plus possible d'effectuer une action de prospection.

8. Recruter (Recruit) :

Vous pouvez essayer de convaincre un habitant de rejoindre votre bande. Faites un jet sous votre astuce. Si vous réussissez alors l'habitant rejoint votre bande. Remplacez la figurine d'habitant par un de vos personnages pas encore présent en jeu et défaussez sa carte de rencontre. Souvenez-vous que vous ne pouvez recruter que des habitants neutres ou ayant le même alignement que votre bande (bon ou mauvais). Vous ne pouvez pas recruter le Sheriff (n'essayez même pas!). Chaque carte de rencontre vous indique si l'habitant essaiera de fuir ou de se battre si vous n'arrivez pas à le recruter. S'il s'enfuit, enlevez simplement la figurine du plateau et défaussez la carte de rencontre. S'il se bat, votre personnage est automatiquement blessé et l'habitant reste à l'endroit où il se trouvait. Vous ne pouvez plus effectuer de recrutement si vos six personnages sont déjà en jeu (même s'ils sont morts).

9. Jouer (Gamble) :

Le poker se joue au Saloon. Si vous choisissez de jouer, payez une mise de 1 ghost rock et jetez un dé. Voir le tableau présent sur le plateau de jeu pour voir si vous gagnez.

10. Soigner (Heal) :

Les prêtres peuvent soigner une blessure d'un habitant ou d'un membre d'une bande (eux inclus) avec cette action.

11. Arrêter (Arrest) :

Les Texas Rangers et l'Agence peuvent envoyer d'autres personnes en prison. Vous pouvez cibler d'autres bandes ou bien des habitants. Vous ne pouvez arrêter un personnage que si il a volé ou tiré sur quelqu'un un peu plus tôt dans le tour et que vous vous trouvez sur la même case. Déplacez simplement la figurine sur la cellule de la prison. Vous ne pouvez arrêter personne si votre personnage est blessé. Vous devez accompagner votre prisonnier, donc déplacez également votre personnage sur la prison (mais pas dans la cellule). Vous pouvez également essayer d'arrêter un habitant si il est "mauvais". Faites un jet de force, si vous battez le score indiqué sur la carte rencontre, placez l'habitant dans la cellule de la prison comme indiqué ci dessus. Si les trois cellules de la prison sont pleines, vous ne pouvez plus arrêter personne. Si vous souhaitez arrêter quelqu'un, vous devez planifier cette action sur votre carte de la ville. En d'autres mots, cela veut dire que cette action doit être jouée **avant** qu'un autre joueur vole ou tire sur quelqu'un pour pouvoir l'envoyer en prison. Si vous n'avez pas joué la bonne action, vous ne pouvez pas l'arrêter. Si vous arrêtez un habitant, récupérez la ghost rock indiquée sur la carte rencontre comme récompense. Si vous arrêtez un autre joueur, jetez 1d6 et prenez autant de ghost rock que le résultat obtenu au joueur.

12. Réveiller un mort (Raise the dead) :

Si vous êtes dans le cimetière, vous pouvez essayer de réveiller un mort en effectuant un test sous votre force mentale. Si vous obtenez un 7 ou mieux, vous avez réussi à ramener à la vie un personnage. Placez un pion "Harrowed" sous la figurine (voir la section "Déterrés" pour plus de détails). Si vous ramenez à la vie un personnage qui ne fait pas parti de votre bande, remplacez le par une de vos figurines. Si tous vos personnages sont déjà en jeu, le mort-vivant reste membre de sa bande originale.

13. Commercer (Shop) :

Toutes sortes de négociations sont menées au General Store! Effectuez cette action au General Store! Seul un personnage présent au General Store peut effectuer cette action pour regarder les cartes présentes. Vous pouvez acheter autant d'objets que vous voulez tant que vous avez suffisamment de ghost rock pour payer. Placez vos achats à gauche de votre paravent. Tous vos personnages peuvent utiliser les objets que vous avez acheté. Vous **ne pouvez pas** acheter des objets spécifiques à une autre bande. Voir la section "Objets" pour plus de détails.

14. Spécial :

Certaines bandes peuvent effectuer des actions spéciales :

Lavage de cerveau (Brainwash) :

Les scientifiques dérangés peuvent utiliser cette action pour essayer de recruter un habitant d'un alignement opposé, mais lors du test, l'astuce de la cible est augmentée de 1 point.

Épiphanie (Epiphany) :

Un prêtre peut utiliser cette action pour essayer de recruter un habitant d'un alignement opposé, mais lors du test, l'astuce de la cible est augmentée de 1 point.

Télégraphier (Telegraph) :

L'Agence peut utiliser cette action dans le bureau du télégraphe pour examiner les trois premières cartes événement puis les replacer au dessus du paquet dans l'ordre de son choix.

Bible du Texas Ranger (Texas Ranger Bible) :

Un Texas Rangers peut utiliser cette action pour remplacer une carte rencontre dans un emplacement par la première carte de la pile rencontre. Défaussez l'ancienne carte rencontre.

15. Courir (Run) :

Cette action permet au personnage de se déplacer jusqu'à quatre cases, mais ce personnage ne pourra pas effectuer d'autre action ce tour ci. Ne placez pas le pion sur la case que vous souhaitez atteindre. A la place, disposez le pion à l'emplacement actuel du personnage qui souhaite courir. Vous déterminerez la destination au moment où le personnage effectuera son action du tour. Un personnage blessé ne peut pas courir. Si vous jouez une action courir sur un personnage et qu'il est blessé avant d'avoir pu effectuer son action, il pourra alors se déplacer de **deux cases seulement ce tour ci**.

Exemple : les pions d'action des Texas Rangers :



Texas Rangers' Action Tokens

ACTIONS AUTOMATIQUES :

Cabinet du médecin (Doctor's Office)

Tous les personnages qui se trouvent dans le cabinet du médecin à la fin d'un tour de jeu sont automatiquement soignés s'ils n'ont pas accompli d'autre action ce tour ci.

L'adjoint du Sheriff (The Deputy)

L'adjoint du Sheriff démarre toujours à la prison lorsqu'il est pioché. A la fin de chaque tour, il se déplace dans le bâtiment suivant dans les sens des aiguilles d'une montre. Si un personnage effectue une action illégale (voler ou tirer) à cet emplacement, l'adjoint envoie automatiquement le contrevenant en prison. L'adjoint reste à cet emplacement jusqu'à la fin du tour, il n'accompagne pas le contrevenant à la prison.

TIRER ET SE BATTRE :

Tôt ou tard, vous rencontrerez quelqu'un qui ne voit pas les choses de la même manière que vous. Vous pouvez vous la boucler comme un pied tendre foi jaune ou vous pouvez ré-ajuster votre ceinturon et régler les choses comme un homme. C'est le moment de tirer ou de se battre.

Lorsque vous choisissez un pion d'action combat, vous pouvez attaquer un personnage d'un autre joueur ou un habitant. Vous êtes considéré comme l'attaquant et votre victime comme le défenseur. Lorsque vous attaquez, vous pouvez choisir de tirer ou combattre. Vous ne pouvez tirer que si vous possédez une arme (carte objet), et que vous pouvez voir votre cible. Vous pouvez voir toutes les cases adjacentes à la case dans laquelle vous vous trouvez (diagonales incluses), mais vous ne pouvez pas tirer **vers l'intérieur** d'un bâtiment. Vous pouvez envoyer de la dynamite dans n'importe quel bâtiment hormis la prison. Vous pouvez tirer **depuis** un bâtiment dans lequel vous vous trouvez, mais vous ne pouvez voir que la case rue face à la porte du bâtiment, ainsi que les deux cases rue adjacentes. Dans tous les cas, vous ne pouvez utiliser **qu'une** arme pour tirer. Tous les combats se règlent en une seule attaque (et éventuelle contre-attaque).

Si vous attaquez un autre joueur :

Si vous décidez de tirer, faites un jet de tir, votre cible quant à elle fait un jet d'agilité. Si vous obtenez le meilleur score, alors votre victime est blessée. Placez la cible dos au sol dans la même case pour indiquer la blessure. Si un personnage blessé subit une deuxième blessure, alors il est tué! Voir la section "Mort" pour plus de détails. Si votre score n'est pas supérieur, alors votre tir est manqué et votre victime peut choisir de s'enfuir ou de riposter. Si il s'enfuit, alors déplacez le personnage directement sur sa base. S'il riposte, alors il effectue un jet de tir et vous d'agilité puis vous résolvez l'attaque de la même manière que ci-dessus. Si vous aviez décidé de combattre, alors les deux joueurs font un jet de force. Celui qui obtient le plus haut résultat blesse son adversaire. Relancez les égalités. Vous pouvez avoir sous la main un sort défensif qui vous empêche de subir des dommages. Si vous choisissez de jeter ce sort, lancez le **au lieu** d'effectuer un jet d'agilité. Si le sort est réussi, vous ne subissez aucun point de dommage. Si le sort échoue, vous êtes blessé. Bien sûr, si un bon samaritain essaie de lancer un sort pour vous protéger et qu'il échoue, vous pouvez toujours essayer d'éviter les balles vous même!

Si vous attaquez un habitant :

Si vous choisissez de tirer, effectuez un jet de tir. Si vous battez le score d'agilité indiqué sur la carte de rencontre, l'habitant est blessé. Si vous manquez votre cible, l'habitant contre-attaquera ou s'enfuira comme indiqué sur sa carte. Si il tire, vous êtes automatiquement blessé. S'il s'enfuit, enlevez la figurine du plateau de jeu et défaussez la carte de rencontre. Si vous choisissez de vous battre, faites un jet de force et comparez votre résultat avec le score indiqué sur la carte de rencontre. Si votre jet est réussi, l'habitant est blessé. Si vous échouez, vous subissez une blessure, que la réaction de l'habitant soit une fuite ou une contre-attaque. Si vous blessez un habitant avec une vigueur de 1, il est tué. Enlevez alors sa figurine du plateau de jeu et défaussez la carte de rencontre. Vous récupérez la ghost rock indiquée sur la carte comme récompense. Si l'habitant a une vigueur de 2, vous devrez le blesser deux fois pour récupérer la ghost rock. Si c'est la première fois que l'habitant est blessé, faites pivoter sa carte pour indiquer qu'il a été blessé.

Combat à longue distance

Certaines armes vous permettent d'attaquer des ennemis qui se trouve plus loin. Lors d'une action de combat, vous pouvez choisir d'utiliser cette arme pour tirer sur un autre joueur ou sur un habitant. Vous pouvez même tirer sur des habitants alors qu'ils sont entrain de descendre du train ou de la diligence. Appliquez simplement le modificateur indiqué pour la portée à laquelle vous tirez. Si la portée n'est pas indiquée pour votre arme, alors vous ne pouvez pas tirer sur une cible à cette distance.

Exemple de tir : Un membre de l'Agence vise Ours brillant (un shaman). Il se trouve à une case lorsqu'il vise avec ses pistolets. Le pistolet lui donne un bonus de +1 à sa caractéristique tir, il jette donc 2 dés : il obtient 3 et 4. Il additionne son bonus d'arme, il obtient donc un score final de 5. Le shaman esquive, en effectuant un jet d'agilité (2 dés). Il obtient 3 et 6, il explose donc le score, relance son 6 et obtient un 3 pour un score final de 9. Ours brillant esquive donc sans peine la balle. Il pourrait s'enfuir vers sa base, mais décide de répondre à la violence par la violence. Il dégaine son fusil et contre-attaque. Le fusil lui donne un bonus de +3. Il jette un dé et obtient un 5, le total final est donc de 8. L'Agent essaie d'esquiver, obtient un 1 et un 6, explose son dé, relance et obtient un 1, pour un total final de 7! La balle du shaman trouve donc sa cible, abattant l'Agent! Comme l'Agent était valide, il est maintenant blessé.

Exemple de combat : Willy le fou le scientifique dérangé souhaite vraiment secourir son ami détenu en prison. Il décide alors qu'il est temps de parler au Sheriff. Le Sheriff a une force de 7, Willy devra donc faire un bon jet avec ses 2 dés s'il veut obtenir gain de cause. Il obtient un 3 et un 4. Même en ajoutant le +1 de son couteau, il termine dans la rue, blessé.

MORT :

La frontière est un endroit dangereux, et les personnages risquent d'être blessés ou pire pendant la partie. Si un personnage blessé est blessé à nouveau, il est tué. Si un de vos personnages meurt, placez la figurine face contre terre dans le cimetière. Si un autre joueur l'a tué, il jette un dé et vous prélève autant de ghost rock que le résultat obtenu. Les personnages enterrés dans le cimetière ne peuvent effectuer aucune action et ne reçoivent donc aucun pion d'action (à moins qu'ils ne deviennent des déterrés). Les habitants ne vont pas au cimetière lorsqu'ils sont tués. A la place, enlevez la figurine du plateau et défaussez la carte de rencontre. Si vous tuez un habitant, vous récupérez autant de ghost rock qu'indiqué sur la carte de rencontre.

DETTERRÉS :

Certains évènements, comme être ramené à la vie depuis le cimetière, transforment un personnage en déterré. Placez un pion déterré sous la figurine. Les personnages déterrés ne peuvent être tués, quel que soit la quantité de blessures qu'ils endurent. Mais toutes leurs capacités sont réduites de un point (jusqu'à un minimum de 1).

CONTRÔLER DES BÂTIMENTS :

Si vous possédez le plus de personnages dans un bâtiment lorsqu'une action y est accomplie, vous contrôlez le bâtiment. Ce décompte concerne les autres joueurs ainsi que les habitants. Si il y a égalité, personne ne contrôle le bâtiment pour ce tour-ci. Par exemple si deux de vos personnages sont dans la banque en même temps qu'un habitant et qu'un autre personnage appartenant à une autre bande, alors vous contrôlez la banque. Si un autre habitant apparaît dans la banque, plus personne ne la contrôle. Chaque bâtiment offre une capacité spéciale que vous pouvez utiliser lorsque vous contrôlez le bâtiment. Par exemple, si vous contrôlez la banque, vous récupérez 2 ghost rock au moment où les actions doivent avoir lieu dans la banque lors de chaque tour.

Si vous contrôlez un bâtiment à la fin de la partie, cela rapporte cinq points de victoire.



- = Texas Rangers
- = Townsfolk (NPC)
- = Huckster

Texas Rangers
control the Bank!

Building Control
Example

CARTES DE RENCONTRE :

Lorsqu'un personnage d'habitant apparaît dans un emplacement, tirez une carte rencontre et placez là face cachée à cette emplacement. Lorsqu'une action a lieu dans un emplacement contenant des cartes de rencontre faces cachées, elles sont retournées et restent ainsi pour le reste de la partie. Toutes cartes supplémentaires ajoutée par la suite est posée face cachée tant qu'une action n'a pas eu lieu à cet emplacement.

CARTES OBJECTIFS :

Vos cartes objectifs sont placés face visible à gauche de votre paravent. Elles vous donnent des opportunités spéciales de gagner des points de victoire, spécifiques à votre bande. Chaque carte vous indique quel action vous devez accomplir pour remplir l'objectif et gagner les points de victoire. Vous pouvez faire pivoter une carte pour indiquer que vous avez partiellement rempli un objectif qui requière plusieurs succès. Une fois que vous avez rempli toutes les conditions pour un objectif, déplacez la carte à droite de votre paravent.

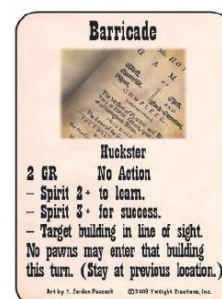
A chaque objectif est également associé une récompense spéciale que vous pouvez utiliser une fois que vous avez rempli l'objectif. Après avoir utilisé la récompense, déplacez la carte objectif sous votre carte de bande. Vous bénéficiez toujours des points de victoire pour les objectifs remplis qui se trouvent sous votre carte de bande.



Objective Card

CARTES DE SORT :

Si votre bande inclut des jeteurs de sort, vous pouvez apprendre des sorts pour donner des capacités spéciales à vos personnages. Vous ne démarrez avec aucun sort, mais vous pouvez en apprendre en utilisant l'action correspondante depuis votre base. Afin d'apprendre un sort, vous devez réussir un jet de force mentale supérieur ou égal à la difficulté indiquée sur la carte sort. Une fois que vous avez appris le sort, placez le à la droite de votre paravent. Une carte de sort indique un coût (en ghost rock) que vous devez payer **après** que vous avez appris avec succès le sort. Il n'y a pas de coût lié à l'échec lors de l'apprentissage du sort. Vous payez le coût une seule fois. Tous vos personnages peuvent utiliser un sort que vous avez appris. Vous ne pouvez utiliser un sort qu'une seule fois par tour. La plupart des sorts (et des gadgets) ne requièrent pas de pion action pour être utilisés. Après que vous avez appris un sort, retournez la première carte de votre paquet "sorts" et placez le à gauche de votre paravent durant l'étape 1 du prochain tour de jeu. Vous ne pouvez pas tirer de nouvelle carte de sort, tant que vous n'avez pas appris le sort actuellement disponible! Les prêtres appellent leurs sort des "Miracles". Les miracles sont traités de la même manière que les autres sort. A la fin du jeu, vous gagnez des points de victoire pour tous les sorts que vous avez réussi à apprendre.



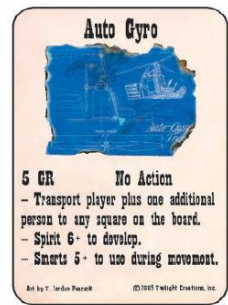
Spell Card
(Huckster)

CARTES GADGET :

Les scientifiques dérangés peuvent créer des gadgets fantastiques possédants des capacités uniques. Vous ne commencez la partie avec aucun gadgets mais vous pouvez en apprendre en utilisant l'action correspondante depuis votre base. Afin de concevoir un gadget, vous devez réussir un jet d'astuce supérieur ou égal à la difficulté indiquée sur la carte gadget. Une fois que vous avez conçu le gadget, payez le coût en ghost rock indiqué sur la carte, puis placez la à la droite de votre paravent. Tous vos personnages peuvent utiliser un gadget que vous avez conçu. Vous ne pouvez utiliser chaque gadget qu'une seule fois par tour. Si l'utilisation du gadget requière une action, ce sera indiqué sur la carte gadget. Les gadgets s'utilisent un peu comme des objets.

Après que vous avez conçu un gadget, retournez la première carte de votre paquet "gadgets" et placez la à gauche de votre paravent durant l'étape 1 du prochain tour de jeu. Vous ne pouvez pas tirer de nouvelle carte de gadget, tant que vous n'avez pas conçu le gadget actuellement disponible!

A la fin du jeu, vous gagnez des points de victoire pour tous les gadgets que vous avez réussi à concevoir.



Gadget Card

CARTES D'OBJETS (EQUIPEMENT) :

Chaque joueur a la possibilité de commencer la partie avec certains objets. Des objets supplémentaires peuvent être achetés au magasin général en utilisant l'action "commercer". Ils peuvent également être volés à bord du train avec l'action "dérober". Lorsque vous acheter un objet, placez le à la gauche de votre paravent. Tous vos personnages possèdent l'objet et peuvent l'utiliser lorsqu'ils en ont besoin. Si vous utilisez l'objet, déplacez immédiatement la carte à la droite de votre paravent où il pourra toujours être utilisé normalement. A la fin de la partie, les objets présents à la droite de votre paravent vous rapporteront des points de victoire.

Vous ne pouvez posséder qu'une seule fois une carte objet. Vous ne pouvez pas acheter ou voler un objet spécifique à une autre bande.

Vous ne pouvez pas envoyer de la dynamite dans la prison. Les personnages non joueurs affectés par la dynamite se déplacent automatiquement de deux cases. Le propriétaire de la dynamite décide vers où se déplacent les personnages non joueurs.

Exception : Certains objets peuvent être utilisés seulement une fois avant d'être défaussés. Ces objets ne rapportent aucun points de victoire.

Exemple : Vous achetez un pistolet au magasin général. Tous vos personnages sont maintenant considérés comme étant armés avec le pistolet. La première fois que vous utilisez le pistolet lors d'un combat, déplacez la carte à la droite de votre paravent. L'objet vaut maintenant 2 points de victoire.



Item Card

NEGOCIATIONS :

Le Weird West est un endroit sauvage et incontrôlable, plein de magouilleurs de toutes sortes. Les joueurs sont encouragés à négocier tout type d'arrangement. Par exemple vous pouvez proposer quelques deniers du culte (sous forme de ghost rock) aux prêtres pour qu'ils soignent un de vos personnages. N'importe quelle transaction est valide tant que les deux parties sont d'accord.

Le but de ces négociations est de rajouter une touche d'originalité, donc il faut rester dans l'esprit du jeu.

LA PRISON :

Tant que le Sheriff est en vie, vous ne pouvez pas attaquer ou blesser quiconque se trouve dans une cellule, de quelque manière que ce soit. Cela signifie que vous ne pouvez pas tirer, vous battre, voler, confisquer, recruter ou lancer un sort sur un détenu. Cela s'applique uniquement aux détenus, pas à ceux qui rendent une visite de courtoisie au Sheriff.

Faire évader quelqu'un de prison :

Si vous souhaitez faire évader quelqu'un, utilisez votre action de combat. Jetez un dé. Le résultat obtenu est la quantité de ghost rock que vous devez payer pour les faire s'évader. Si vous n'avez pas envie de payer, vous pouvez utiliser la manière forte. Faites un jet de Force contre le Sheriff. Si vous gagnez, il subit une blessure et vous libérez quelqu'un. Faites pivoter la carte du Sheriff pour montrer qu'il est blessé. Si le Sheriff gagne, alors vous subissez une blessure et votre personnage est éjecté dans la rue. Si vous achetez une évaison ou que vous réussissez à cogner le Sheriff, déplacez votre personnage ainsi que le personnage libéré dans la case de rue face à la prison.

GAGNER LA PARTIE :

Au début de la partie, vous déterminez aléatoirement l'évènement qui déclenchera la fin de la partie. Lorsque les conditions sont remplies, la partie se termine à la fin du tour. Terminez normalement le tour en cours puis comptez vos points :

1. Vous recevez 1 point pour chaque personnage présent sur le plateau ou sur votre base (mais pas mort et enterré).
2. Vous recevez 1 pour chaque ghost rock en votre possession
3. Vous recevez 5 points pour chaque emplacement que vous contrôlez
4. Vous recevez les points indiqués sur les objectifs que vous avez rempli
5. Vous recevez les points indiqués pour chaque objet, sort et gadget présent à droite de votre paravent. Chacune de ces cartes rapporte autant que la quantité de ghost rock indiquée sur la carte. Tout objet, sort ou gadget encore présent à gauche de votre paravent ne rapporte aucun point!

Le joueur comptabilisant le plus de points est nommé maire de Slaughter Gulch et gagne la partie !

GLOSSAIRE

Agility : Agilité

Dude : Personnage

Event : Évènement

Jail : Prison

The Agency : L'Agence

The Blessed : Les religieux

Townfolk : Habitant

Outfit : Bande

Home : Base

Harrowed : Déterré

Shop : Commercer

Rob : Voler

General Store : Magasin général

NPC : Personnages non joueurs (PNJ)

Mad Scientist : Scientifiques dérangés

Tile : Tuile

Smarts : Astuce

Spirit : Esprit / Force mentale

Strength : Force

Shootin' : Tir / Adresse

Vigor : Vigueur

Game Concept and Design: "Killer" Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein Card Art: Dave Aikins, Oliver Sprech, T. Jordan Peacock, Jacob Corn Additional Development: Jonathan Breitenstein Layout and Design: Todd Breitenstein Editing: William Niebling Playtesters: JB, Gerry and Daniel Crowe, Colin Dimock, Dan and Amy Frohlich, Damian Harmony, Dan Oz and his lackies, Travis Reynolds and the Appalachian Gamers, Rich Spas, Riley Swift, Scott Woodward
Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076
© 2009 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved
Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and "Where Fun Comes To Life" are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved
Deadlands and all related marks and logos are trademarks of Pinnacle Entertainment Group and are used with permission. All Rights Reserved. Deadlands created by Shane Hensley