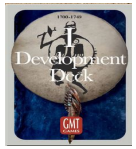
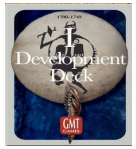
Période 4  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

VARIOLE

Une épidémie virulente de Variole.....

Quand elle est révélée :
Aléatoirement, sélectionnez une Ranchería en jeu et réduisez en force de 1 chacune de ses Bandes .
Si elle réduite à 0, retournez la vers le stock.
Quand elle est en jeu :
Á la fin de chaque Opération Take Actions sélectionnez un espace rond aléatoirement, enlevez les Tribus de cette espace ou bien, s'il y une ou plusieurs Bandes,
réduisez en force de -1 une seule Bande (au choix du joueur s'il y a plus d'une Bande).

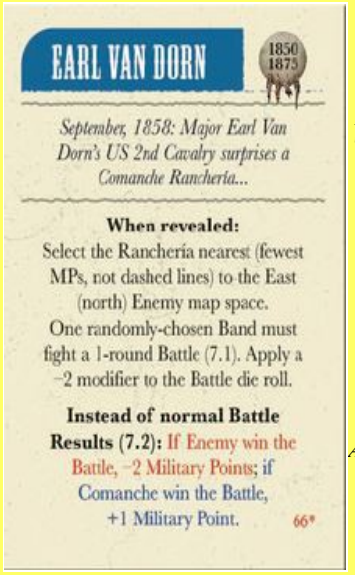
64*

TEXAS RANGERS

Les Rangers protègent les colonies au Texas...

Pendant qu'elle est en jeu :
Si aucun "Success" n'est tiré durant un Success Check fait pendant un Raid (5.2.3) contre une Colonie, la Bande qui fait le Raid perd 1 en force.
Si elle est réduite à 0, retournez la dans le stock.

65*

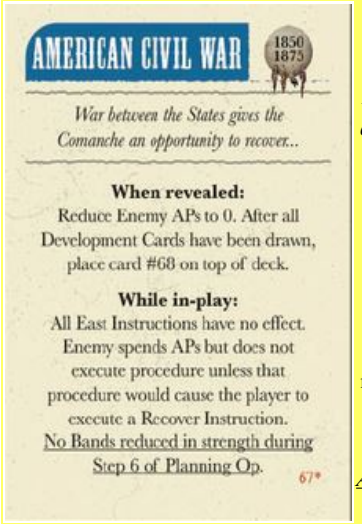


EARL VAN DORN

Septembre 1858 : le Major Earl Van Dorn du second régiment de Cavalerie surprend une Ranchería Comanche...

Quand elle est révélée :
Sélectionnez la Ranchería la plus près (le moins de MPs, pas les lignes en pointillées) de l'Est (vers le nord) de l'espace Ennemi sur la carte.
Une Bande choisie aléatoirement doit combattre 1 round (7.1), appliquez un modificateur de Bataille de -2.
Au lieu d'un Résultat normal de Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -2 Points Militaire ; Si les Comanches gagnent la Bataille, + 1 Point Militaire.
(Voir clarification Errata de janvier 2017)

66*

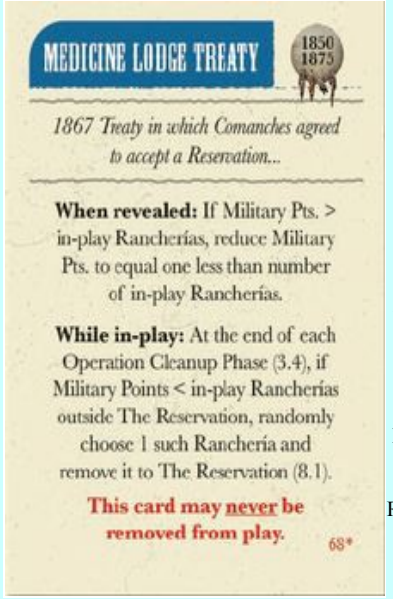


GUERRE CIVILE AMÉRICAINE...

La Guerre entre les États donne aux Comanches une opportunité de se relever...

Quand elle est révélée :
Réduisez les Enemy APs à 0. Après que toutes les Cartes de Développement ont été tirées, placez la carte #68 sur le haut du deck.
Pendant qu'elle est en jeu :
Toutes les Instructions de l'Est n'ont aucun effet. L'Ennemi dépense ses APs mais n'exécute pas la procédure, à moins que cette procédure n'entraînerait le joueur à exécuter une Instruction Recover.
Aucune Bande ne réduit sa force durant l'Étape 6 d'une Op.Planning.

67*



ÉPIDÉMIE de VARIOLE

Le Traité de 1867 dans lequel, les Comanches consentent à accepter une Réserve...

Quand elle est révélée :
Si les Points Militaire > aux Rancherías en jeu, réduisez les Points Militaire pour égaliser un de moins que le nombre de Rancherías en jeu.
Pendant qu'elle est en jeu :
Á la fin de chaque Phase de l'Opération Cleanup (3.4), si les Points Militaire < aux Rancherías en jeu en dehors de la Réserve, aléatoirement choisissez 1 telle Ranchería et enlevez la pour la mettre dans la Réserve (8.1).
Cette carte ne peut jamais être enlevée du jeu.

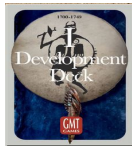
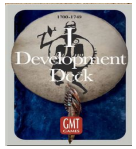
68*

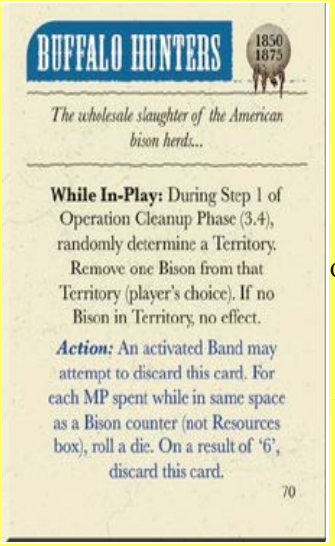
CYNTHIA ANN PARKER

La fameuse captive Comanche est reprise par les Texas Rangers à Pease River en Décembre 1860...

Quand elle est révélée :
Sélectionnez aléatoirement 1 Ranchería en jeu avec au moins un pion Captives dans la zone de Ressources.
Enlevez toutes les Captives de cette zone de Ressources pour les mettre dans le stock.
-1 Point de Culture pour chaque pion Captives enlevé.
Si il n'y a pas de Rancherías avec des Captives,, il n'y a aucun effet.

69

Période 4  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 

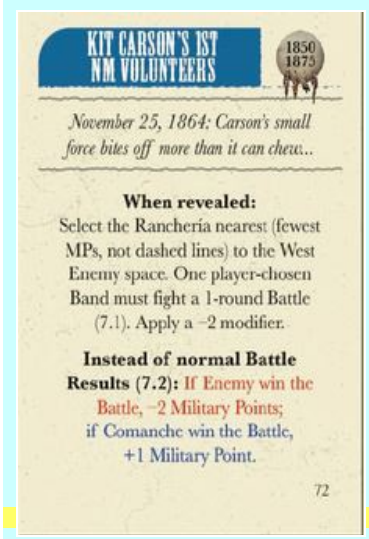


CHASSEURS DE BUFFLES

Les plus grands massacreurs de troupeaux de bisons de l'Amérique...

Quand elle est en jeu:
Durant l'Étape 1 de la Phase d'Opération Cleanup (3.4), aléatoirement déterminez un Territoire. Enlevez un Bison du Territoire (au choix du joueur). Si aucun Bison n'est présent dans le Territoire, il n'y a aucun effet.
Action : Une Bande activée peut tenter de défausser cette carte. Pour chaque MP dépensé pendant qu'elle est dans le même espace qu'un pion Bison (pas dans la zone de Ressources), lancez un dé. Sur une résultat de '6', défaussez cette carte.

70



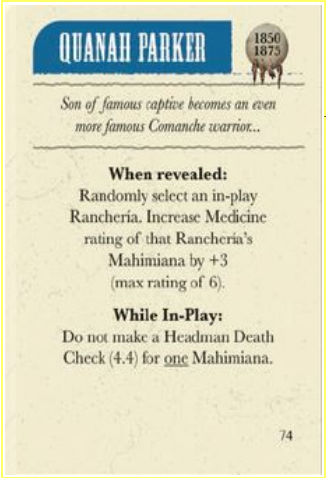
1ER RÉGIMENT DE VOLONTAIRES NM DE KIT CARSON

Le 25 Novembre 1864 : Une petite force de Carson tente quelque chose au dessus de ses forces.....

Quand elle est révélée :
Sélectionnez une Ranchería la plus prêt (avec le moins de MP, pas les lignes en pointillées) d'un espace Ennemi de l'Ouest. Une Bande choisie par le joueur doit combattre 1 seul round (7.1). Appliquez un modificateur de -2.

Á la place d'un Résultat normal pour une Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -2 Points Militaire ;
Si les Comanches gagnent la Bataille, +1 Point Militaire.
(Voir clarification Errata de janvier 2017)

72

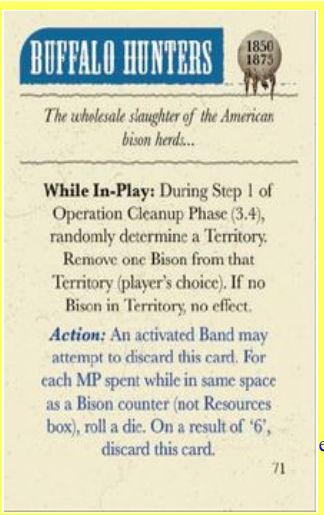


QUANAH PARKER

Le fils de la fameuse captive devient encore plus fameux parmi les guerriers Comanches...

Quand elle est révélée:
Aléatoirement sélectionnez une Ranchería en jeu. Augmentez le taux de Médecine du Mahimania de cette Ranchería de +3 (avec un maximum de 6).
Pendant quelle est en jeu :
Ne faîtes pas un Headman Death Check (4.4) pour un Mahimania.

74



CHASSEURS DE BUFFLES

Les plus grands massacreurs de troupeaux de bisons de l'Amérique...

Quand elle est en jeu:
Durant l'Étape 1 de la Phase d'Opération Cleanup (3.4), aléatoirement déterminez un Territoire. Enlevez un Bison du Territoire (au choix du joueur). Si aucun Bison n'est présent dans le Territoire, il n'y a aucun effet.
Action : Une Bande activée peut tenter de défausser cette carte. Pour chaque MP dépensé pendant qu'elle est dans le même espace qu'un pion Bison (pas dans la zone de Ressources), lancez un dé. Sur une résultat de '6', défaussez cette carte.

71

LE BŒUF TEXAN

Avec les troupeaux de bisons s'amenuisant, le bétail du Texas devient une cible attractive ...

Pendant qu'elle est en jeu :
Durant une Action Raid (5.2.3), en plus des résultats normaux d'un Raid, si au moins un Success est tiré, la Bande qui a fait le Raid, prend possession d'un pion Bison du stock.

73

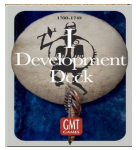
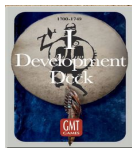
LA VIE DANS LA RÉSERVE

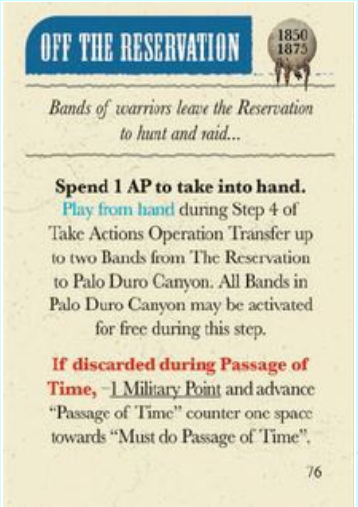
La vie dans la Réserve commence à faire beaucoup de victimes...

Quand elle est révélée:
Toutes les Bandes dans la Réserve sont retournées sur leur face finie.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Paraibos appartenant aux Rancherías dans la Réserve, ne peuvent pas entreprendre des Actions Headman durant un Planning.

75

Période 4  21 CARTES de DÉVELOPPEMENT 



Á L'EXTÉRIEUR DE LA RÉSERVE...

Des Bandes de guerriers quittent la Réserve pour chasser et faire des raids...

Dépensez 1 PA pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main durant l'Étape 4 d'une Opération Take Actions pour transférer jusqu'à deux Bandes de la Réserve vers Palo Duro Canyon. Toutes les Bandes dans Palo Duro Canyon peuvent être activées gratuitement durant cette étape.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

76

ISATAI

Le Shaman Kiwahadi proclame des pouvoirs surnaturels...

Dépensez 2 APs pour la prendre en main:
Aussi longtemps que cette carte est dans la main du joueur, celui-ci gagne +1 Point Militaire pour chaque Colonie (Settlement) enlevée du jeu.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

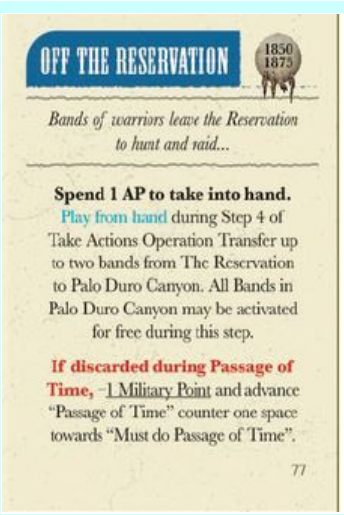
78

ÉCLAIREURS TONKAWAS...

De vieux ennemis des Comanches assistent les colonnes de la Cavalerie U.S...

Quand elle est révélée:
Toutes les Colonnes de Guerre avancent d'un espace et ne réduisent pas leur force.

80



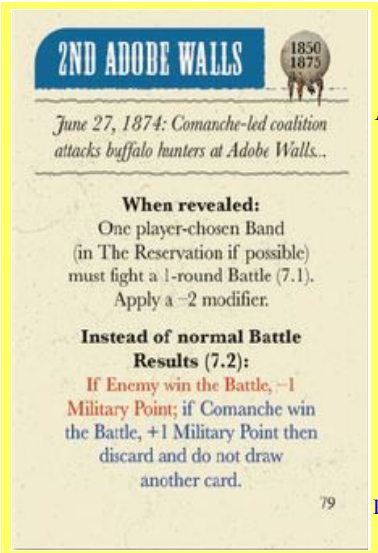
Á L'EXTÉRIEUR DE LA RÉSERVE...

Des Bandes de guerriers quittent la Réserve pour chasser et faire des raids...

Dépensez 1 PA pour la prendre en main:
Á Jouer de sa main durant l'Étape 4 d'une Opération Take Actions pour transférer jusqu'à deux Bandes de la Réserve vers Palo Duro Canyon. Toutes les Bandes dans Palo Duro Canyon peuvent être activées gratuitement durant cette étape.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, -1 Point Militaire et avancez le pion "Passage of Time" d'un espace vers le "Must do Passage of Time"

77



UN DEUXIÈME ADOBE WALLS

Le 27 Juin 1874, Une coalition conduite par les Comanches attaquent des chasseurs de bisons à Adobe Walls...

Quand elle est révélée:
Une Bande choisie par le joueur (dans la Réserve si possible) doit combattre 1 round (7.1). Appliquez un modificateur de -2.

Á la place d'un résultat normal pour une Bataille (7.2) : Si l'Ennemi gagne la Bataille, -1 Point Militaire ; si les Comanches gagnent la Bataille, + 1 Point Militaire puis défaussez la et tirez une autre carte.

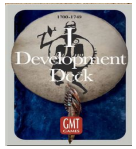
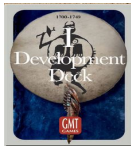
79

LES HOWITZERS DES MONTAGNES...

...Faisant face pour la première fois à des tirs explosifs, les Comanches attribuent à ces échos assourdissants provenant des canons, comme "les fusils qui tirent deux fois"

Pendant quelle est en jeu :
-1 au Modificateur de Bataille.

81

Période 4  *21 CARTES de DÉVELOPPEMENT* 

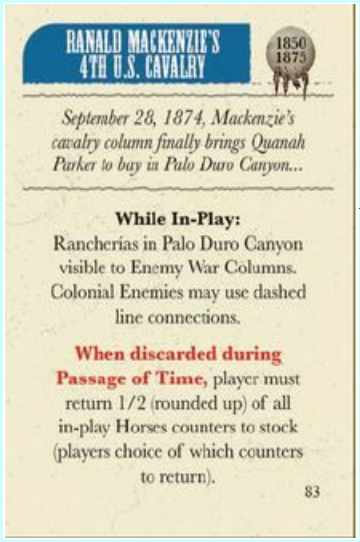
UN ARMEMENT SUPÉRIEUR

Les Colonnes de Cavalerie U.S sont de mieux en mieux bien équipées...

Quand elle est révélée:
Tous les pions Guns en jeu sont retournés dans le stock.

Quand elle est défaussée durant un Passage of Time, le joueur doit retourner (arrondi au supérieur) la moitié des pions Horses en jeu dans le stock
(le joueur choisit les pions à retourner).

82



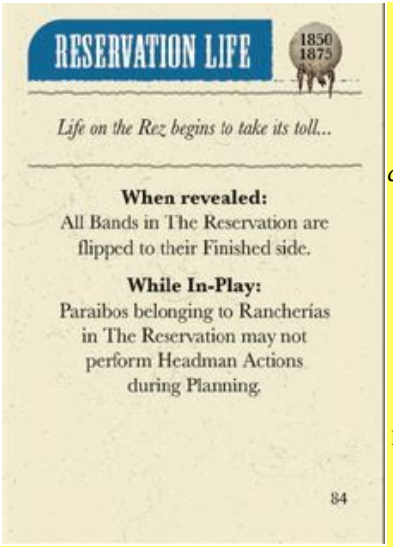
RONALD MACKENZIE du 4ém DE CAVALERIE U.S...

Le 28 septembre 1874, la colonne de cavalerie de Mackenzie a finalement amenée Quanah Parker à se réfugier dans Palo Duro Canyon...

Quand elle est en jeu :
Les Rancherías dans Palo Duro Canyon sont visibles aux Colonnes de Guerre Ennemis. L'Ennemi Colonial peut utiliser les lignes de connexion en pointillées.

Si elle est défaussée durant un Passage of Time, le joueur doit retourner (arrondi au supérieur) la moitié des pions Horses en jeu dans le stock
(le joueur choisit les pions à retourner).

83



LA VIE DANS LA RÉSERVE

La vie dans la Réserve commence à faire beaucoup de victimes...

Quand elle est révélée:
Toutes les Bandes dans la Réserve sont retournées sur leur face finie.

Pendant qu'elle est en jeu :
Les Paraibos appartenant aux Rancherías dans la Réserve, ne peuvent pas entreprendre des Actions Headman durant un Planning.

84

Traduction : *Champalaune Christophe : cchampalaune@gmail.com*