



## Le jeton noir



mardi 3 mai 2005, par [John Doe](#)

Alors que la chance peut sourire à ceux qui persévèrent, malgré les chances infimes de réussite, et accomplissent leurs objectifs, le destin peut également se pencher sur ceux qui s'attirent des ennuis et qui échouent dans l'accomplissement de leurs désirs.

Quand le gang échoue lamentablement lors d'une de leurs aventures et que les choses se retrouvent dans un état pire que ce qu'elles étaient, avant que le gang ne s'en mêle, ils gagnent un "Jeton Noir". Voici des exemples de catastrophes : un degré de terreur qui augmente, se couvrir de honte en public, laisser des adversaires très dangereux s'enfuir, prendre une position très contestable dans un débat ou encore faire preuve au grand jour (et devant de nombreuses personnes) de leurs talents magiques ou étranges, ceci pouvant leur attirer l'attention de l'Épitaphe de Tombstone ou des agences gouvernementales.

Lorsqu'un membre du gang tire un Jeton Noir du chaudron, le destin se penche sur le groupe. C'est là que les ennuis commencent... Retirez le jeton noir du jeu comme s'il s'agissait d'une Pépite de Légende. Le joueur qui a tiré le Jeton Noir ne peut pas piocher un autre jeton à la place. Pendant la partie, un sale truc va se produire, qui concernera tout particulièrement le joueur qui a tiré le jeton si c'est possible. Par exemple : si le gang a "gagné" le Jeton Noir en irritant, attaquant et fuyant devant le célèbre bandit "Sanchez aux six coups", il est

possible que ce dernier parte à la recherche du gang pour se venger.

Un beau jour où notre malheureux joueur prendra du bon temps au saloon du coin, il se retrouvera peut-être nez à nez avec Sanchez en descendant les escaliers... Mais cette fois-ci, il sera tout seul. Sanchez se défoulera probablement sur le malheureux, à moins qu'il ne décide de retrouver le gang grâce à lui (selon ce qu'il mérite, et selon l'humeur du Marshal). Supposons que le gang a eu droit à un Jeton Noir à cause de son huckster qui s'est rendu un peu trop célèbre dans la pratique des arts occultes. Il est probable qu'une équipe de Pinkertons ou de chasseurs de primes projette de le ramener, mort ou vif. Seuls les joueurs peuvent tirer des Jetons Noirs. Les possibilités sont infinies, mais un Jeton Noir est toujours de mauvaise augure ...

Comme règle alternative, si le Marshal tire un Jeton Noir du chaudron, il peut le considérer comme une Pépite de Légende à la faveur des méchants. Au cours de la partie, un sale truc surviendra exactement comme si un membre du gang l'avait tiré. Avec ce système, si jamais le Marshal tire une véritable Pépite de Légende, il la remet immédiatement dans le chaudron et n'en retire pas d'autre. Dans cette variante, seul le gang peut avoir des Pépites de Légende et seul le Marshal peut garder et utiliser les Jetons Noirs. Il ne peut jamais y avoir qu'un seul Jeton Noir dans le chaudron à un moment



donné.

Une bonne manière de marquer les Jetons Noirs est de vaporiser de peinture noire certains de vos jetons excédentaires. Utilisez de la peinture dorée pour les Pépites de Légende et de la peinture noire pour les Jetons Noirs. Un petit

mot au marqueur sur les jetons dorés vous permettra de vous souvenir comment le gang les a obtenus. Le gang ne pouvant pas avoir plus d'un Jeton Noir, le Marshal décidera le cas échéant quel est le plus intéressant à conserver dans le chaudron.