



Ennui: Personne à piller à la mine
 Fatigue: Arrêt de l'action en cours
 Danger: Arrêt de l'action en cours le shérif arrive
 Cible : mineur avec des pépites
 PlusDanger : le shérif retourne en ville
 ButinComplet ou Fatigue : les poches des bandits sont pleines ou leur énergie est dépensée
 PasFatigue : Energie au complet

Ambush: Attente d'une cible
 RobAMiner: Attaque d'un mineur
 Flee: abandon de l'action en cours
 VisitHideout: Depot du butin et se reposer
 Plunder: Attaque de maison