

PER QUALCHE DADO IN PIU'

Strani personaggi in 28mm si aggirano sul vostro tavolo masticando tabacco e guardando storto il battaglione della guardia prussiana ?

Beh forse è ora di trovargli da fare qualcosa ... non vorrete svegliarvi assediati da indiani mentre banditi armati di 6colpi cercano di aprire il vostro salvadanaio con la dinamite ??!

Versione definitiva

Regolamento ideato e realizzato da Eugenio Larosa

Testing: Alberto Merendi, Tomas Lippi, Stefano Gardini, Marco De Carlo, Enzo Violante

Un ringraziamento speciale ad Alice per la sua pazienza

Maggiori informazioni larosa@imagetechsrl.com

Sito ufficiale <http://enionline.blogspot.com>

12/02/2012

INDICE

1.0 INIZIARE A GIOCARE	pag.03	5.5.2 DINAMITE	
1.1 MINIATURE		6.0 VITTORIA E SCONFITTA	pag.14
1.2 VISUALE		6.1 ELIMINAZIONE PERSONAGGIO	
1.3 MISURE		6.2 TEST DI COESIONE	
1.4 DADI		6.3 RITIRATA	
1.5 ABILITA' COMUNI		6.4 FINE DELLA PARTITA/CONDIZIONI DI VITTORIA	
1.6 ABILITA' DEGLI EROI		6.5 RECUPERO PERSONAGGIO	
1.7 TURNO		7.0 ESPERIENZA ED ABILITA'	pag.15
1.8 INIZIATIVA		7.1 ESPERIENZA	
2.0 AZIONI	pag.04	7.2 ACQUISTARE ABILITA'	
2.1 AZIONI		8.0 EQUIPAGGIAMENTO	pag.16
2.2 COSTO AZIONE (CA)		8.1 ACQUISTARE EQUIPAGGIAMENTO	
2.3 AZIONI ACCESSORIE		8.2 TIPI DI EQUIPAGGIAMENTO	
2.4 TEST RIFLESSI		8.3 OGGETTI SPECIALI	pag.17
3.0 MOVIMENTO	pag.05	9.0 BANDE E PERSONAGGI	pag.18
3.1 AZIONI DI MOVIMENTO		9.1 CARATTERISTICHE PERSONAGGI	
4.0 COMBATTIMENTO	pag.06	9.2 IL GRUPPO	
4.1 AZIONI DI COMBATTIMENTO		9.3 UOMINI DELLA LEGGE	
4.2 SPARARE		9.4 FUORILEGGE	pag.19
4.2.1 COPERTURE	pag.08	9.5 COWBOYS	pag.20
4.2.2 FUOCO AMICO O INDIRECTO		9.6 UOMINI DELLE MONTAGNE	pag.21
4.3 CORPO A CORPO	pag.09	9.7 MESSICANI	pag.22
4.3.1 SGANCIARSI DAL CORPO A CORPO	pag.10	9.8 RANGER / AGENTI PRIVATI	pag.23
4.3.2 PERSONAGGIO SCOSSO O IMPAURITO		9.9 BOUNTY KILLER / CACCIATORI DI TAGLIE	pag.24
5.0 ARMI	pag.11	9.10 MILITARI	pag.25
5.1 ARMI		9.11 INDIANI	pag.26
5.2 PISTOLE		9.12 PERSONAGGI NON GIOCANTI	pag.27
5.2.1 PICCOLA PISTOLA		10.0 SCENARI E MISSIONI	pag.28
5.2.2 SEI COLPI		10.1 RAPINA IN BANCA	
5.2.3 PISTOLA PESANTE		10.1 PRIGIONIERO	pag.29
5.3 FUCILE		10.2 RAPIMENTO	pag.30
5.3.1 FUCILE A RIPETIZIONE		10.3 DUELLO	pag.31
5.3.2 FUCILE DA CACCIA	pag.12	10.4 ASSASSINIO	pag.32
5.3.3 DOPPIETTA		10.5 IL TESTIMONE	pag.33
5.3.4 FUCILE A CANNE MOZZE		10.6 IL COMIZIO	pag.34
5.3.5 MOSCHETTO		Scheda Giocatore	pag.35
5.3.6 CARABINA		Tabelle Riassuntive	pag.36
5.4 ARMI BIANCHE	pag.13	Sagome e Segnalini	pag.38
5.5 ESPLOSIVI			
5.5.1. NITROGLICERINA			

1.0 INIZIARE A GIOCARE

1.1 MINIATURE

Per questo gioco è possibile utilizzare miniature di qualsiasi dimensione imbasettate in singola unità con una basetta tonda o quadrata di almeno 2cm di circonferenza o lato per i 28mm e di 1 cm per i 15mm.

1.2 VISUALE

Le miniature hanno una visuale di 180° rispetto al loro fronte, non possono effettuare nessuna azione contro miniature od oggetti al di fuori della loro visuale.

1.3 MISURE

Le misure sono indicate generalmente come U in questo modo possiamo adattare qualsiasi sistema di misura alle scale utilizzate, si consiglia comunque il pollice o i 2cm per i 28mm e 1 centimetro per i 15/20mm.

1.4 DADI

Per giocare a questo gioco sono necessari alcuni dadi a sei facce, di seguito descritti con D6.

1.5 ABILITA' COMUNI

Ogni miniatura possiede una serie di abilità necessarie al suo utilizzo durante il gioco.
TIRO, abilità che indica il grado di precisione nell'utilizzo di armi da fuoco o da lancio
COSTITUZIONE, abilità che indica il grado di salute e forza del personaggio
RIFLESSI, abilità che permette di effettuare diversi tipo di prove legate all'agilità del personaggio
FREDDEZZA, indica la capacità del personaggio di superare situazioni di stress o di pericolo

1.6 ABILITA' DEGLI EROI

Queste abilità differenziano i normali personaggi da quelli eroici, quelli che nei film western sarebbero i protagonisti e i loro alter-ego.

- FAMA

Per ogni punto di FAMA la miniatura o una miniatura in un raggio di 5U da questa può ritirare un dado in qualsiasi prova, il punto utilizzato va poi sottratto per la partita in corso.

- FORTUNA

Per ogni punto di FORTUNA la miniatura può ritirare un dado in qualsiasi prova, il punto utilizzato va poi sottratto per la partita in corso.

Se un personaggio comune ottiene una di queste due ABILITA' diventa EROE.

1.7 TURNO

Per turno si intende la sequenza di AZIONI che ogni personaggio effettua vincendo l'iniziativa.

1.8 INIZIATIVA

Ad ogni miniatura viene associata una carta da gioco e ogni turno i giocatori decidono quale personaggio attivare mettendo la carta coperta sul tavolo e scoprendola contemporaneamente. A questo punto ogni giocatore effettua un tiro di iniziativa .

1D6 + RIFLESSI + MODIFICATORE

Il modificatore può essere i punti FAMA non utilizzati dalla miniatura stessa o dalla miniatura vicina entro 5U.

Chi vince può decidere se attivare un suo personaggio o farlo attivare all'avversario.

La stessa operazione si effettua per le altre miniature fino a che tutte non sono state attivate.

2.0 AZIONI

2.1 AZIONI

Ogni personaggio può compiere 3 azioni a turno, le azioni di tiro e movimento non sono cumulabili ovvero un personaggio non può fare due azioni di tiro o due azioni di combattimento durante il suo turno, mentre può eseguire le proprie azioni nell'ordine che desidera.

2.2 COSTO AZIONE (CA)

Per COSTO AZIONE, abbreviato CA, si intende il valore dell'azione che va sottratto al totale delle azioni possibili ovvero 3.

2.3 AZIONI ACCESSORIE

Questo tipo di azioni possono essere eseguite più volte nello stesso turno associandole anche ad azioni di movimento o combattimento.

Es. *Billy decide di scavalcare il recinto, camminare e scavalcare il recinto opposto, questo gli costerà 3 punti azioni*

AZIONE	CA	NOTE
STENDERSI / RIALZARSI	1	
SCAVALCARE OSTACOLO BASSO	1	(uguale o inferiore altezza miniatura)
ARRAMPICARSI (3U/TURNO)	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
GIRARSI / VOLTARSI DI 180°	1	
RACCOGLIERE ARMA/OGGETTO	1	
SALIRE / SCENDERE CAVALLO FERMO	1	
SALIRE / SCENDERE CAVALLO TROTTO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
SALIRE / SCENDERE CAVALLO CORSA	1	TEST RIFLESSI passato con 2 dadi su 2
SALTARE LUNGO 3U TURNO	2	
SALTARE LUNGO 6U / ALTO 3U TURNO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
CAMBIARE ARMA	2	
CARICARE ARMA	2	
PRENDERE MIRA (solo primo colpo)	1	non può fare nessuna azione di movimento
NUOTARE (3U/TURNO)	1	
TRASPORTARE COMPAGNO	2	MAX 4U nel turno non può SPARARE
ACCHIAPPARE CON IL LASSO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
DISINCEPPARE UN'ARMA	2	

tabella 1

2.4 TEST RIFLESSI

Deve lanciare 2D6 i cui risultati addizionati di eventuali modificatori vengono presi separatamente e confrontati con il valore di Riflessi.

Valore ottenuto uguale o superiore – niente di fatto (si perde comunque il punto azione)

Valore ottenuto inferiore di 1 – riuscito

Valore ottenuto inferiore di 2 o più – riuscito

Es. *Wyatt decide di scendere dal cavallo in corsa, ha ottimi riflessi (4) tira i due dadi e ottiene 3 e 5, l'azione non è riuscita in quanto ha sbagliato uno dei due tiri se avesse deciso di scendere dal cavallo al trotto l'azione necessitava di un solo risultato utile e per questo sarebbe riuscita*

3.0 MOVIMENTO

3.1 AZIONI DI MOVIMENTO

Ogni personaggio durante il suo turno ha la possibilità di scegliere tra diverse tipologie di movimento, il movimento deve partire calcolando l'orientamento della miniatura.

Durante ogni turno è possibile una sola tipologia di azione movimento.

All'inizio di ogni movimento è possibile effettuare una rotazione gratuita fino a 90°, tale rotazione seppur non conteggiata come movimento è considerata azione di movimento per cui inibisce l'utilizzo dell'azione MIRA.

A piedi

Una miniatura a piedi può muoversi avanti o lateralmente in qualsiasi direzione fino alla massima distanza che gli è consentita dal tipo di movimento scelto.

Può decidere di indietreggiare dimezzando la distanza percorribile ma allo stesso costo di punti del movimento in avanti.

A cavallo

Una miniatura a cavallo può muoversi avanti in qualsiasi direzione entro un raggio di 45° fino alla massima distanza che gli è consentita dal tipo di movimento scelto.

Il movimento laterale può essere effettuato facendo un test di abilità riflessi, dimezzando la distanza percorribile e aumentando di 1 il costo dell'azione.

Si può decidere di fare arretrare un cavallo, facendo un test di abilità riflessi, per un massimo di 4U utilizzando 3 punti azione.

Veicolo Trainato

Una miniatura che guida un veicolo trainato può muoversi avanti in qualsiasi direzione entro un raggio di 45° fino alla massima distanza che gli è consentita dal tipo di movimento scelto.

Un veicolo trainato non può muovere lateralmente e può arretrare di 3U al costo di 2 punti azione solo se nel turno precedente non si è mosso.

TIPO DI MOVIMENTO		DP	CA	NOTE
A PIEDI	CAMMINARE	5U	1	
	CORRERE	10U	2	
	INDIETREGGIARE	5U	1	
	CORRERE LATERALMENTE	5U	2	
A CAVALLO	TROTTO	10U	1	
	CORSA	20U	2	
	LATERALE NORMALE	5U	2	Test riflessi +1
	LATERALE VELOCE	10U	3	Test riflessi +2
	INDIETREGGIARE	5U	3	Test riflessi +2
VEICOLO TRAINATO	NORMALE	8U	1	
	CORSA	16U	2	

DP – distanza massima in U percorribile
tabella 2

4.0 COMBATTIMENTO

4.1 AZIONI DI COMBATTIMENTO

Sono quelle azioni che permettono ad una miniatura di infliggere danno ai propri avversari, possono essere di due tipi SPARARE o CORPO A CORPO .

4.2 SPARARE

Prima di sparare il giocatore deve dichiarare a quale personaggio spara e quanti colpi spara, piazzerà a tal proposito di fianco alla sua miniatura un dado con i colpi residui, arrivato a 0 il personaggio dovrà ricaricare.

La miniatura deve sparare al nemico più vicino al suo fronte, può sparare a qualsiasi nemico se decide di non muovere e mirare.

Per sparare il personaggio deve effettuare un TEST di FREDDEZZA .

Deve lanciare 2D6 i cui risultati addizionati di eventuali modificatori vengono presi separatamente e confrontati con il valore di FREDDEZZA.

Valore ottenuto uguale o superiore – nessun modificatore

Valore ottenuto superiore di 1 – il tiratore è teso, modificatore di -1

Valore ottenuto superiore di 2 o più – il tiratore è nervoso, modificatore di -2

Modificatori al test.

Personaggio scosso / nel panico	+1
---------------------------------	----

A questo punto si effettua un TIRO PER SPARARE per ogni colpo sparato.

Si lancia 1D6 a cui va sommato il valore dell'abilità di TIRO , il bonus arma e gli eventuali modificatori.

Valore ottenuto uguale o inferiore a 6 il colpo ha mancato l'obiettivo

Valore ottenuto è 8-9 il colpo ha centrato l'obiettivo e inferto 1 danno

Valore ottenuto uguale o superiore a 10 il colpo ha centrato l'obiettivo e inferto 2 danni

Modificatori al tiro

il tiratore non ha mosso in questo turno e ha deciso di mirare	+1
il tiratore spara entro il raggio corto della propria arma	+1
obiettivo non ha effettuato il suo turno	+1
obiettivo in copertura leggera	-1
obiettivo in copertura parziale	-2
ogni colpo dopo il primo (non cumulabile)	-1
il tiratore spara con 2 pistole	-1
tirare ad un obiettivo su un cavallo al trotto	+2
tirare ad un obiettivo su un cavallo in corsa	+1
tirare da un cavallo al trotto / veicolo in movimento normale	-1
tirare da un cavallo / veicolo in movimento veloce	-2
il tiratore entro il raggio corto spara ad un obiettivo steso	+1
obiettivo steso oltre il raggio corto	-1
obiettivo non in vista a inizio turno miniatura	-1
obiettivo in panico a distanza corta	+1

Tabella 3

Quando si tira ad un uomo su un cavallo se il tiro è uguale a 7 si lancia 1d6 se si ottiene un 6 viene colpito il cavallo che cade a terra , se era lanciato in corsa il cavaliere deve fare un test riflessi, se non lo supera prende 1 danno da caduta.

Se vengono attribuiti dei danni all'obiettivo questo dovrà vedere se viene ferito.

Chi subisce i danni dovrà effettuare un TIRO SALVEZZA per ogni danno subito.

Il TIRO SALVEZZA si effettua lanciando 1D6 a cui vanno sommati gli eventuali modificatori al risultato ottenuto si sottrae il valore di RIFLESSI dell'obiettivo.

Risultato inferiore o uguale 0 , l'obiettivo non subisce alcuna ferita

Risultato superiore a 1-3 , l'obiettivo subisce una ferita.

Risultato uguale o superiore a 4 , l'obiettivo subisce 2 ferite

I punti ferita subiti vengono sottratti dalla COSTITUZIONE.

Modificatori al tiro salvezza

il tiratore è alle spalle dell'obiettivo	+2
--	----

Sia che venga o non venga ferito l'obiettivo dovrà effettuare un TEST di PANICO.

Per effettuare questo test il giocatore che subisce l'attacco deve lanciare 2D6 i cui risultati vengono presi separatamente e confrontati con il valore di FREDDEZZA.

Valore uguale o inferiore – non succede nulla

Valore superiore di 1 – il personaggio è SCOSSO.

Valore superiore di 2 o più – il personaggio è IMPAURITO.

Una miniatura già scossa che non supera il TEST DI PANICO diventa automaticamente impaurita.

Una miniatura già impaurita che non supera il TEST DI PANICO si butta a terra .

Un personaggio che non supera il TEST DI PANICO si dà alla fuga, la fuga è un movimento gratuito, la miniatura si deve muovere verso il riparo più vicino entro 5U.

Se non può c'è nessun riparo entro 5U si getta a terra dove si trova.

*Es. Wyatt decide di sparare con la pistola a Billy che si trova dietro una staccionata (copertura 1), dopo aver controllato che l'arma è entro il suo raggio di tiro Wyatt effettua il test freddezza, la sua freddezza è 3 e tirando ottiene un 2 e un 4. Il test è stato passato con un solo dado. Wyatt tira 1d6 e ottiene 4 a cui aggiunge 4 della sua abilità di tiro, 1 per il bonus arma e 1 perché Billy non ha ancora effettuato il suo turno per un totale di 10 a cui deve sottrarre 1 per la copertura e 1 per il test mancato ... 8 l'obiettivo subisce un danno.
Billy cerca di evitare il colpo per fare questo deve tirare 1d6 ed ottenere 2 o meno (riflessi 3), tira ed ottiene un 4 , è stato colpito, subisce una ferita e deve effettuare il test di panico.
Billy ha 3 di FREDDEZZA tira due dadi ed ottiene un 3 e un 5, Billy scappa e rimane scosso. Bel tiro per Wyatt !!!*

4.2.1 COPERTURE

Si intende copertura tutti quegli ostacoli presenti sul campo di gioco che permettono ad una miniatura di rimanere nascosto completamente o in parte rispetto al tiratore.

Una miniatura a contatto o a 1U da una copertura può sparare senza modificatori dati dalla copertura stessa, in caso contrario si applicano i normali modificatori.

Copertura Completa, si ha quando una miniatura non è visibile ad un'altra. Non si può attaccare una miniatura in questo stato.

Copertura Parziale – è quella copertura che permette ad una miniatura di sparare ad un'altra pur rimanendo dietro un ostacolo, si intende in questo caso che un braccio e la testa siano visibili.

Una miniatura alle spalle di un'altra è sempre in copertura parziale.

La regola base è che se pur nascosta in buona parte una miniatura riesce a sparare ad un avversario lo stesso potrà sparargli di conseguenza.

Es. angoli di case, muri e palizzate / finestre / cespugli e grandi alberi / rocce

Copertura Leggera – è quella copertura che permette di vedere una buona parte del corpo.

Es. staccionate / muretti / terrazzi/ arbusti e alberi/ piccole rocce

Nessuna copertura – quando una miniatura riesce a vedere la miniatura avversaria interamente si dice che quest'ultima non ha alcuna copertura.

Un personaggio in campo aperto steso a terra si considera in copertura leggera se sotto il fuoco di armi oltre il proprio raggio corto, se entro il raggio corto chi spara ottiene un +1 al TIRO PER SPARARE.

I modificatori derivanti dalla copertura non sono cumulabili.

4.2.2 FUOCO AMICO O INDIRETTO

Se il risultato del TIRO PER COLPIRE è MANCATO e nella traiettoria prima dell'obiettivo o in un raggio di 2U vi sono miniature AMICHE o NEUTRALI o il pezzo è MONTATO si lancia 1d6 e se si ottiene un 6 :

Se è una miniatura si effettua il TEST PER SPARARE per quel pezzo con tutte le conseguenze derivanti.

Se il bersaglio è montato, il cavallo cade a terra, se era lanciato in corsa il cavaliere deve fare un test riflessi, se non lo supera prende 1 ferita da caduta e tira per il TEST DI PANICO.

4.2.3 TIRO DI OPPORTUNITA'

Il Tiro di Opportunità permette ad un giocatore di attivare un personaggio non in turno per sparare ad un avversario appena questo ha effettuato la sua azione di movimento.

Per fare ciò il personaggio da attivare NON deve avere effettuato ancora il suo turno.

Il personaggio da attivare può sparare esclusivamente ad avversari che entrano nella sua visuale e ne escono finendo completamente nascosti. (es. personaggio che attraversa strada)

Per attivare l'opportunità il personaggio deve effettuare un TEST di RIFLESSI, nel caso avesse penalità da modificatori queste vengono raddoppiate.

Durante il suo turno di opportunità il personaggio può esclusivamente sparare e senza bonus alcuno, l'obiettivo si considera in movimento (-1) ed eventualmente coperto.

L'utilizzo del Tiro di Opportunità viene considerato come se fosse un turno completo per un Personaggio.

4.3 CORPO A CORPO

Una miniatura può decidere di effettuare un combattimento CORPO A CORPO se finisce il suo movimento a contatto o entro 1U da una miniatura avversaria.

Una miniatura per poter iniziare un attacco corpo a corpo non deve essere scossa e deve vedere la miniatura avversaria sin da inizio turno.

Una miniatura attaccata può effettuare un TIRO DI OPPORTUNITA' (se non ancora attivata) nel caso in cui l'attaccante effettua una carica da una distanza superiore a 5U.

La sequenza del corpo a corpo è simile a quella del Tiro.

L'attaccante deve effettuare un TEST di FREDDEZZA , lancia 2D6 i cui risultati addizionati di eventuali modificatori vengono presi separatamente e confrontati con il valore di FREDDEZZA.

Valore ottenuto uguale o superiore – nessun modificatore

Valore ottenuto superiore di 1 – l'attaccante è teso, modificatore di -1

Valore ottenuto superiore di 2 o più – l'attaccante è nervoso, modificatore di -2

Modificatori al tiro test FREDDEZZA

Personaggio scosso	+1
--------------------	----

A questo punto si effettua un singolo TIRO PER LOTTARE.

Si lancia 1D6 a cui va sommato il valore dell'abilità di COSTITUZIONE e gli eventuali modificatori.

Valore ottenuto uguale o inferiore a 6 il colpo ha mancato l'obiettivo

Valore ottenuto è 7-9 il colpo ha centrato l'obiettivo e inferto 1 danno

Valore ottenuto uguale o superiore a 10 il colpo ha centrato l'obiettivo e inferto 2 danni

Modificatori di Mischia

aggressore arma bianca/impropria, difensore mani nude	+1
difensore arma bianca/impropria, aggressore mani nude	-1
l'aggressore ha un'arma a due mani	+1
il difensore ha un'arma a due mani	-1
l'aggressore è a cavallo	+2
il difensore è a cavallo	-2
il difensore è a terra / l'aggressore è in una posizione sopraelevata	+1
l'aggressore è a terra / il difensore è in una posizione sopraelevata	-1
difensore scosso	+1
difensore in panico	+2

Tabella 4

Se vengono attribuiti dei danni all'obiettivo questo dovrà vedere se viene ferito.

Chi subisce i danni dovrà effettuare un TIRO SALVEZZA per ogni danno subito.

Il TIRO SALVEZZA si effettua lanciando 1D6 a cui vanno sommati gli eventuali modificatori al risultato ottenuto si sottrae il valore di RIFLESSI dell'obiettivo.

Risultato inferiore o uguale 0 , l'obiettivo non subisce alcuna ferita

Risultato superiore a 1-3 , l'obiettivo subisce una ferita.

Risultato uguale o superiore a 4 , l'obiettivo subisce 2 ferite

I punti ferita subiti vengono sottratti dalla COSTITUZIONE.

Modificatori al tiro salvezza

l'aggressore è alle spalle dell'obiettivo	+2
aggressore colpisce con un arma BIANCA	+1

Sia che venga o non venga ferito l'obiettivo dovrà effettuare un TEST di PANICO.

Deve lanciare 2D6 i cui risultati vengono presi separatamente e confrontati con il valore di FREDDEZZA.

Valore uguale o inferiore – non succede nulla

Valore superiore di 1 – il personaggio è SCOSSO

Valore superiore di 2 o più – il personaggio è IMPAURITO

Una miniatura già scossa che non supera il TEST DI PANICO diventa automaticamente impaurita.

Una miniatura già impaurita che non supera il TEST DI PANICO si butta a terra .

Un personaggio che non supera il TEST DI PANICO si dà alla fuga, la fuga è un movimento gratuito, la miniatura si deve muovere verso il riparo più vicino entro 5U.

Se non può c'è nessun riparo entro 5U si getta a terra dove si trova.

Es. John decide di accoltellare Billy che si trova a pochi U di distanza, John effettua il test freddezza, la sua freddezza è 4 e tirando ottiene un 2 e un 4. Il test è stato passato. John tira 1d6 e ottiene 4 a cui aggiunge 3 (costituzione), Billy è disarmato mentre John ha un coltello e per questo aggiunge 1 più 1 per il bonus arma, Billy ha già effettuato il suo turno per cui niente bonus, il totale di 9 l'obiettivo subisce un danno. Billy cerca di evitare il colpo per fare questo deve tirare 1d6 ed ottenere 2 o meno (riflessi 3), tira ed ottiene un 4 , è stato colpito, subisce una ferita e deve effettuare il test di panico. Billy ha 3 di FREDDEZZA tira due dadi ed ottiene un 3 e un 5, Billy rimane a contatto e scosso.

4.3.1 SGANCIARSI DAL CORPO A CORPO

Un personaggio può decidere di sganciarsi da un combattimento corpo a corpo, deve effettuare un test di riflessi, se riesce si potrà allontanare di 14U dagli aggressori.

Se i nemici da cui sganciarsi sono più di uno si applica un modificatore al test di riflessi di 1 per ogni nemico oltre al primo. Questa azione costa 3 punti azione.

Es. Billy cerca di sganciarsi dal combattimento con John e Jack, dichiara lo sganciamento e tira 1D6 ottiene un 2 a cui applica il modificatore di +1, il totale è 3 e riesce nella sua azione, tira un altro dado da 6 ottiene un 4, si muoverà di 14U in direzione opposta agli aggressori.

4.3.2 PERSONAGGIO SCOSSO O IMPAURITO

Un personaggio si definisce SCOSSO quando in seguito al TEST DI PANICO uno dei risultati ottenuti è superiore al suo valore di FREDDEZZA.

Un personaggio SCOSSO dovrà applicare un MODIFICATORE di +1 al TEST DI FREDDEZZA.

Il personaggio rimane SCOSSO fino a che non effettua un TEST DI FREDDEZZA per SPARARE o LOTTARE (applicando il modificatore).

Un personaggio si definisce IN PANICO quando in seguito al TEST DI PANICO entrambi i risultati ottenuti sono superiori al suo valore di FREDDEZZA.

Un personaggio IN PANICO non può effettuare alcun azione per 1 suo turno di gioco.

Il personaggio rimane IN PANICO fino a che non sconta il malus da esso risultante (saltare 1 suo turno di gioco).

5.0 ARMI

5.1 ARMI

Le armi sono divise in quattro grandi categorie, PISTOLE, FUCILI, ARMI BIANCHE ed ESPLOSIVI. Ogni arma è caratterizzata dal suo raggio di azione ovvero la distanza massima a cui può colpire e quella entro cui si trova a raggio corto, dal numero di colpi totali e quelli sparabili per turno, dal CA utilizzato per sparare e dal bonus tiro da sommare al TIRO PER COLPIRE.

5.2 PISTOLE

5.2.1 PICCOLA PISTOLA

Pistola di dimensioni ridotte solitamente nascosta in tasca, nel polsino o in una borsetta, diffusa tra le prostitute e i giocatori di carte professionisti grazie alla facilità nel trasporto e nel nasconderla. Non è possibile mirare con quest'arma.

SPECIALE La prima volta, durante una partita, che viene utilizzata se entro il raggio corto aggiunge un +1 al TIRO SALVEZZA del personaggio colpito.

5.2.2 SEI COLPI

Pistola a 6 Colpi è un modo generico per rappresentare tutta una serie di revolver entrati nella storia del western e del cinema. Non è possibile mirare con quest'arma.

SPECIALE L'arma può sparare un massimo di 6 colpi per turno (2 azioni) svuotando completamente il tamburo, per fare questo deve dichiarare di svuotare il caricatore su un bersaglio, deve essere entro il raggio corto dell'arma e sparare con una sola pistola. L'attaccante una volta effettuato il test di FREDDEZZA per COLPIRE tira 6D6, i risultati inferiori all'abilità di TIRO vengono calcolati come sparati. L'attaccante può assegnare tutti i colpi al bersaglio designato precedentemente oppure la maggior parte a questo e i rimanenti ad altri bersagli visibili entro 5U da questo. Si calcola ogni colpo con la solita procedura del TIRO PER SPARARE. Alla fine del turno l'arma è dichiarata SCARICA. Non può essere applicata se si utilizzano 2 pistole.

5.2.3 PISTOLA PESANTE

Il termine Pistola Pesante indica quelle 7 colpi che per il loro calibro e dimensione hanno una maggiore gittata nel tiro.

NOME	RAGGIO U		COLPI		CA	BONUS ARMA	NOTE
	CORTA	MASSIMA	TURNO*	TOTALI			
PICCOLA PISTOLA	4	8	1/2	2	1	1	piccola pistola
6 COLPI	6	12	1/6	6	1	1	
PISTOLA PESANTE	8	16	1	7	1	1	arma impropria

*colpi sparabili a turno
tabella 5

5.3 FUCILI

Sono considerati tutti a due mani e come armi improprie

5.3.1 FUCILE

Sono i fucili di utilizzo comune tra i civili, I spesso sono vecchi modelli della guerra di secessione, la lunga canna consente una buona distanza di tiro mentre il serbatoio e la cadenza di fuoco sono scarsi.

5.3.2 FUCILE A RIPETIZIONE

I fucili a ripetizione sono quei fucili con serbatoio interno per le munizioni con carica a leva, sono le armi che hanno fatto la storia del west, pur potendo caricare fino a 17 colpi spesso venivano utilizzati con 7 colpi per diminuire la possibilità di inceppamenti.

SPECIALE Se il giocatore decide di caricare fino a 17 colpi se ottiene 1 nel TIRO PER SPARARE, l'arma si inceppa, non può sparare questo turno e nel successivo dovrà disinceppare l'arma (1 AZIONE).

5.3.3 FUCILE DA CACCIA

Oltre ad essere l'arma preferita dai cacciatori di pelli e un'arma utilizzata anche da mandriani e uomini della legge desiderosi di tenere alla larga inutili problemi.

La potenza e il raggio di tiro vanno a discapito dell'usabilità dell'arma stessa che richiede 3 punti azione per il suo utilizzo.

5.3.4 DOPPIETTA

Il tipico fucile a due canne ognuna delle quali con un colpo, utili alle brevi distanze può essere un buon deterrente per lupi e delinquenti.

5.3.5 FUCILE A CANNE MOZZE

Versione artigianale della DOPPIETTA a cui sono state segate le canne diminuendo notevolmente precisione e raggio di tiro ma permettendole di saturare l'area con una nuvola di letali pallini.

SPECIALE Creando una nuvola di pallini annulla il modificatore derivante da copertura leggera, inoltre deve effettuare un TIRO per COLPIRE per ogni miniatura all'interno del suo raggio di tiro utilizzando il modificatore per i colpi multipli.

5.3.6 MOSCHETTO

Il moschetto è la versione a canna lunga dei fucili a ripetizione, realizzati per l'esercito, sono le uniche armi che possono montare la baionetta (diventando ARMA BIANCA A 2 MANI).

SPECIALE Se il giocatore decide di caricare fino a 17 colpi se ottiene 1 nel TIRO PER SPARARE, l'arma si inceppa, non può sparare questo turno e nel successivo dovrà disinceppare l'arma (1 AZIONE).

5.3.7 CARABINA

La carabina è la versione a canna corta dei fucili a ripetizione, nata per le unità di cavalleria dell'esercito si è poi ampiamente diffusa grazie alla possibilità di utilizzarla agilmente da cavallo, permette infatti di diminuire di 1 i modificatori per il tiro da cavallo.

SPECIALE Se il giocatore decide di caricare fino a 17 colpi se ottiene 1 nel TIRO PER SPARARE, l'arma si inceppa, non può sparare questo turno e nel successivo dovrà disinceppare l'arma (1 AZIONE).

NOME	RAGGIO U		COLPI		CA	BONUS ARMA	NOTE
	CORTA	MASSIMA	TURNO*	TOTALI			
FUCILE	14	28	1	2	2	2	
FUCILE RIPETIZIONE	10	20	1	7/17	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa
FUCILE DA CACCIA	17	34	1	1	2	2	
DOPPIETTA	8	16	2	2	2	2	sotto 4U +1 bonus arma
FUCILE CANNE MOZZE	S**	S**	2	2	2	2	ignora copertura leggera
MOSCHETTO	12	24	1	7/17	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa Monta baionetta
CARABINA	8	16	1	7/17	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa -1 mod tiro da cavallo

*colpi sparabili a turno

** sagoma

Tabella 6

5.4 ARMI BIANCHE

NOME	LANCIO U		LANCIO		AZIONE	BONUS ARMA	NOTE
	CORTA	MASSIMA	TURNO*	TOTALI			
COLTELLO	COSx2		1	1	1	1	
TOMAWK/ACCETTA	COSx2		1	1	1	1	
ASCIA BOSCAIOLO	arma non da lancio				1	1	arma a due mani
LANCIA	COSx2		1	1	1	1	arma a due mani
BAIONETTA	arma non da lancio				1	1	arma a due mani
SPADA	arma non da lancio				1	1	
ARCO	8	16	1	12	1	1	
LASSO	COSx2		1	1	1	1	nessun danno

*colpi sparabili a turno

Tabella 7

5.5 ESPLOSIVI

Ogni miniatura che è all'interno del raggio di azione dell'esplosivo subisce tutti i danni provocati se non protetta da protezioni totali o parziali.

PROTEZIONE	parziale	totale
Muro di mattoni, Roccia	2	4
Costruzione in legno	2	4
Palizzata , carro, parete vagone	1	3
Albero, siepe	1	2
Grossa roccia	3	5

Tabella 8

I personaggi colpiti vengono sbalzati di 1D6 più tanti U quanti sono i DANNI ricevuti.

Se sopravvivono il personaggio si considera in PANICO.

Gli esplosivi possono essere lasciati cadere, fissati o lanciati, ognuna di queste azioni costa 1 punto azione.

Un esplosivo può essere lanciato in un raggio definito dalla formula COSx2.

5.5.1. NITROGLICERINA

L'esplosivo più instabile del periodo, piuttosto diffuso grazie al suo frequente utilizzo nella costruzione di ferrovie e in miniera.

Quando viene lanciata esplode direttamente al contatto con l'obiettivo.

Chi trasporta NITROGLICERINA non può montare a cavallo e si può muovere solo della metà del suo movimento.

5.5.2 DINAMITE

La dinamite deriva direttamente dalla più pericolosa Nitroglicerina ma è più stabile di questa.

Una volta lanciata , le miniature ancora non mosse che si trovano nel raggio di azione possono allontanarsi di tanti U quanti se ne ottengono lanciando 1D6 diviso per 2 (arrotondamento per eccesso). Chi lancia può dichiarare MICCIA CORTA ma deve tirare 1D6 se ottiene un 1 la dinamite gli esplode tra le mani. Se riesce a lanciare le miniature non potranno scappare anche se non hanno ancora effettuato il loro turno.

NOME	LANCIO U	DANNI
DINAMITE	COSx2	6 / raggio 5U
NITROGLICERINA	COSx2	10 / raggio 5U

6.0 VITTORIA E SCONFITTA

6.1 ELIMINAZIONE PERSONAGGIO

Un personaggio si dice eliminato dal gioco quando la sua COSTITUZIONE è uguale o inferiore a 0, in questo caso la miniatura viene eliminata dal tavolo.

6.2 TEST DI COESIONE

Quando una banda perde più della metà dei suoi componenti all'inizio di ogni nuovo turno il giocatore deve effettuare un TEST DI COESIONE.

Il giocatore che testa tira 1D6 applicando i modificatori e confronta il risultato con la FREDDEZZA del personaggio con il valore maggiore.

Modificatori al tiro

LEADER ancora in gioco	-1
LEADER morto	+1

Se il risultato del dado è inferiore o uguale il giocatore continua a giocare, in caso contrario deve ritirarsi e perde la partita

6.3 RITIRATA

Un giocatore che sta subendo troppe perdite può decidere di ritirarsi dal campo, in questo caso il giocatore perde la partita.

Deve inoltre effettuare un TEST DI INFAMIA per vedere se la fuga a gambe levate dal campo possa avere un effetto negativo sulla sua FAMA.

Si lancia 1D6 con il risultato di 1 il giocatore perde permanentemente 1 punto di FAMA da un personaggio a sua scelta, se il giocatore non ha alcun punto di FAMA perderà 1 punto FORTUNA.

6.4 FINE DELLA PARTITA / CONDIZIONI DI VITTORIA

Le condizioni di vittoria vengono specificate all'inizio di ogni scenario, in ogni caso la perdita del TEST DI COESIONE e la RITIRATA mettono fine alla partita e decretano il vincitore.

6.5 RECUPERO PERSONAGGIO

Alla fine di ogni partita il giocatore può decidere di recuperare le miniature eliminate durante il gioco.

Si tira 1D6 e si confronta il risultato con la seguente tabella:

1	PERSONAGGIO MORTO - se possiede FO può ritirare il dado se il numero ottenuto è inferiore alla sua COS si salva ma rimane invalido, altrimenti MUORE
2	PERSONAGGIO INVALIDO 1 - Malattia, il personaggio ha -1 COS nel Tiro per Lottare 2 - Orbo, non vede oltre i 18U 3 - Sciancato, non può correre 4 - Mano mozzata, non può usare armi a due mani 5 - Nervi scossi, se nel Tiro Iniziativa ottiene 1 per quel turno è SCOSSO 6 - Imbranato, il personaggio ha -1 RIF nei Test Riflessi
3-4	FERITO (perde 1COS. per la prossima partita)
5 o più	RECUPERATO COMPLETAMENTE

Vi è la possibilità di utilizzare dei modificatori al tiro pagando o avendo nella propria banda uno di questi personaggi :

Dottore Segaossa bonus +1 costo intervento 5\$
Dottore Laureato bonus +2 costo intervento 20\$

7.0 ESPERIENZA ED ABILITA'

7.1 ESPERIENZA

L'esperienza di un personaggio gli permette di avere migliori o nuove abilità.

L'esperienza si guadagna eliminando gli avversari (1 punto ogni eliminazione) e con i bonus di fine partita.

I leader partono con 2 punti esperienza , gli eroi con 1 punto esperienza, i personaggi comuni senza alcun punto.

Nessun personaggio può superare il valore di 4 per una singola abilità.

7.2 ACQUISTARE ABILITA'

I personaggi possono spendere punti esperienza per migliorare le loro capacità :

3 p.ti	NUOVA ABILITA' Tira 2D6 e vedi tabella Nuove Abilità
5 p.ti	+ 1 RIFLESSI o + 1 FREDDEZZA
6 p.ti	+ 1 COSTITUZIONE o + 1 TIRO
7 p.ti	+ 1 FAMA o + 1 FORTUNA

TABELLA NUOVE ABILITA'

2	FUCILIERE/CACCIATORE +1 Modificatore per colpire con un tipo di fucile a scelta
3	GUERRIERO +1 Modificatore per colpire con arma bianca a scelta
4	PUGILE/LOTTATORE +1 FREDDEZZA nei TEST FREDDEZZA per il CORPO A CORPO
5	DOTTORE Il personaggio è un Dottore Segaossa, se ha già questa abilità diventa Dottore Laureato.
6	PREDICATORE/SCIAMANO +1 FREDDEZZA nei TEST DI PANICO per ogni miniatura amica entro 5U (escluso lui).
7	BUON CAVALIERE +1 RIFLESSI nei TEST RIFLESSI relativi all'uso del cavallo
8	GIOCATORE D AZZARDO Alla fine di ogni partita se non viene eliminato, tira 1D6 di base + 1d6 per ogni personaggio che ha eliminato , il risultato totale sono i \$ guadagnati .
9	BOUNTY KILLER / CACCIATORE DI TESTE Può sparare con 2 pistole senza il malus di tiro.
10	DURO +1 FREDDEZZA nei TEST FREDDEZZA per il TIRO
11	CECCHINO il bonus al TIRO PER COLPIRE diventa un +2 quando mira
12	PISTOLERO +1 Modificatore per colpire con un tipo di pistola a scelta

Se un personaggio seleziona un'abilità già ottenuta effettua un nuovo tiro sulla Tabella delle Nuove abilità

8.0 EQUIPAGGIAMENTO

8.1 ACQUISTARE EQUIPAGGIAMENTO

Un giocatore può acquistare materiale per il suo personaggio alla fine o all'inizio di una partita. La disponibilità (DISP) permette di vedere se un oggetto è acquistabile o meno, prima di comprare un oggetto si tira 1D6 se il risultato è uguale o superiore a quello della disponibilità è possibile comprarlo.

Alcuni oggetti se pur acquistabili sono dichiarati RARI (R) e il loro acquisto è consentito solo ad alcune classi di personaggio e in alcuni luoghi.

8.2 TIPI DI EQUIPAGGIAMENTO

ARMI	Disp.	Costo	Note
REMINGTON	3	5	
6 COLPI	2	6	
PISTOLA PESANTE	3	12	
FUCILE	2	16	
FUCILE RIPETIZIONE	2	18	
MOSCHETTO	2	18	arma standard militari
CARABINA	2	16	arma standard militari
FUCILE DA CACCIA	3	25	
DOPPIETTA	2	12	
FUCILE CANNE MOZZE	3	15	
COLTELLO	2	2	
TOMAWK/ACCETTA	3	3	
ASCIA BOSCAIOLO	3	3	
LANCIA	4	4	R - indiani
BAIONETTA	4	2	R – solo militari
SPADA	4	3	R – solo militari
ARCO	2	5	R - indiani
DINAMITE	4	18	R – zone minatori, costruzione ferrovia
NITROGLICERINA	5	30	R – zone minatori, costruzione ferrovia

CAVALLO	COSTO 18\$	REPERIBILITA' 2	
Tiro	Fred	Rif	cos
0	2	4	3/

APPALOOSA	COSTO 18\$	REPERIBILITA' 3		
Tiro	Fred	Rif	cos	+2U di movimento
0	2	4	3/	Utilizzabile solo dagli indiani

MULO	COSTO 12\$	REPERIBILITA' 2		
Tiro	Fred	Rif	cos	Velocità 6U al trotto , 12U di corsa
0	4	3	4/	non salta

8.3 OGGETTI SPECIALI

WHISKY

Il personaggio che beve una bottiglia di whisky guadagna +1 FREDDEZZA ma ha subisce un -1 di RIFLESSI per tutta la partita.

MIRINO PER FUCILE

Montato solo su fucile, fucile da caccia o a ripetizione, aumenta il raggio di 4U.

CARTE TRUCCATE

A fine partita quando vengono assegnati i \$ tira 1D6 in più.

LAZZO

Blocca movimento di chi viene catturato con questa corda.

Si tira 1D6 e si confronta con la COS del personaggio catturato :

attaccante inferiore, può venir tirato verso l'obiettivo di quante U è la differenza, se + di 2 cade a terra.

attaccante uguale, obiettivo bloccato

attaccante superiore, può tirare a se l'obiettivo di quante U è la differenza, se + di 2 trascina a terra.

Miniature montate sommano la loro COS a quella della montatura.

	Disp.	Costo \$
WHISKY	3	16
MIRINO PER FUCILE	4	16
	3 militare	
CARTE TRUCCATE	2	20
LAZZO	2	10

9.0 BANDE E PERSONAGGI

9.1 CARATTERISTICHE PERSONAGGI

Ogni banda può avere quanti personaggi un giocatore può permettersi di pagare fino ad un massimo di 6, di norma alla creazione della banda il giocatore ha 400\$ in seguito vincendo gli scenari potrà guadagnare altri \$ necessari ad assoldare ed equipaggiare altri personaggi.

9.2 IL GRUPPO

Ogni giocatore decide che tipo di gruppo realizzare e in base alla sua scelta avrà dei personaggi e una serie di abilità standard a questo poi dovrà aggiungere l'equipaggiamento necessario a questi.

9.3 UOMINI DELLA LEGGE

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un civile (proietta attorno a se un area di 1u di diametro) o un loro alleato.

Possono acquistare qualsiasi arma senza effettuare TEST DI DISPONIBILITA'.

SCERIFFO					LEADER
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Tutte le miniature entro 5U possono usare il valore di FREDDEZZA dello Sceriffo durante il TEST di PANICO.
3	3	4	3	2	
Fa	Fo	Costo \$ 180			
1	2				

VICESCERIFFO					EROE , max 2
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Supera in automatico tutti i TEST di PANICO se lo SCERIFFO è nel raggio di 5U e non è in PANICO.
3	3	3	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 100			
0	1				

VOLONTARIO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se entro il raggio di 5U c'è almeno un personaggio amico ottiene un +1 sul tiro di panico. Se muore un eroe amico in un raggio di 5U deve fare un test di panico.
2	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 40			
0	0				

GUARDIA					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 50			
0	0				

9.4 FUORILEGGE

Possono sparare anche se tra loro e il bersaglio c'è un civile o un loro alleato, possono sparare anche in mischia.

BOSS					LEADER
Tiro 4	Fred 3	Rif 3	Cos 3	Esperienza 2	Tutte le miniature entro 5U possono usare il valore di FREDDEZZA del BOSS durante il TEST di PANICO.
Fa 1	Fo 2	Costo \$ 190			

SGHERRO					EROE , max 2
Tiro 3	Fred 3	Rif 4	Cos 3	Esperienza 1	
Fa 0	Fo 1	Costo \$ 115			

DELINQUENTE					
Tiro 2	Fred 3	Rif 3	Cos 2	Esperienza 0	Se muore un eroe amico in un raggio di 5U deve fare un test di panico, se è il capo che muore va in PANICO automaticamente.
Fa 0	Fo 0	Costo \$ 35			

BANDITO					
Tiro 4	Fred 2	Rif 3	Cos 2	Esperienza 0	
Fa 0	Fo 0	Costo \$ 60			

9.5 COWBOYS

Tutti i Cowboys hanno un bonus di +1 sui test di riflessi per utilizzare il LASSO.

Gli eroi possono comprare un cavallo alla metà del costo standard.

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un loro compagno.

RANCHERO					LEADER
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Tutte le miniature entro 5U possono usare il suo valore FREDDEZZA del Ranchero durante il TEST di PANICO.
3	4	3	3	2	
Fa	Fo	Costo \$ 150			
1	1				

COWBOYS					EROE , max 2
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	3	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 110			
0	1				

PIVELLI					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
2	2	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 35			
0	0				

WRANGLER					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
4	2	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 60			
0	0				

9.6 UOMINI DELLE MONTAGNE

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un loro compagno.

Non soffrono le limitazioni del TERRENO ROTTO.

Se decidono di comprare un'abilità possono acquistare in automatico CACCIATORE.

Se caricano una figura per andare in combattimento CORPO A CORPO si applica un modificatore di +1 sul TEST DI PANICO del nemico.

CACCIATORE DI ORSI					EROE , max 3
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Nel corpo a corpo ha un modificatore di +1 nel tiro per colpire.
3	4	3	3	2	
Fa	Fo	Costo \$ 120			
0	1				

CACCIATORE DI PELLI					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	3	3	0	
Fa	Fo	Costo \$ 75			
0	0				

BOSCAIOLO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
2	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 40			
0	0				

9.7 MESSICANI

Possono sparare anche se tra loro e il bersaglio c'è un civile o un loro alleato, possono sparare anche a bersagli in mischia.

Se sparano con la pistola scaricando il caricatore colpiscono anche con il 5 ma hanno un -1 sul tiro per colpire con questo risultato.

BANDIDO					LEADER
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	4	3	3	2	
Fa	Fo	Costo \$ 150			
1	1				

GRINGOS					EROE , max 2
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se si torva ad oltre 15U dal capo ha un modificatore di +1 sul TEST DI PANICO.
3	3	3	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 100			
0	1				

PEONES					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se colpito ma non ferito anche se supera il TEST DI FREDDEZZA indietreggia di 3U fronte al nemico.
2	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 35			
0	0				

9.8 RANGER / AGENTI PRIVATI

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un loro alleato.

Possono acquistare qualsiasi arma senza effettuare TEST DI DISPONIBILITA'.

AGENTE					EROE , max 3
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	4	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 110			
0	1				

VOLONTARIO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
2	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 40			
0	0				

DURO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 50			
0	0				

9.9 CACCIATORI DI TAGLIE

Possono sparare anche se tra loro e il bersaglio c'è un civile o un loro alleato, possono sparare anche in mischia. Se uccidono civili diventano fuorilegge.

Per ogni personaggio FUORILEGGE o MESSICANO ucciso guadagnano ½ dei \$ di costo del personaggio.

KILLER					LEADER
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Tutte le miniature entro 5U possono usare il suo valore FREDDEZZA durante il TEST di PANICO.
3	4	3	3	2	
Fa	Fo	Costo \$ 150			
1	1				

CACCIATORE DI TAGLIE					EROE , max 2
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	3	3	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 110			
0	1				

VOLONTARIO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se muore un eroe amico in un raggio di 5U deve fare un test di panico, se è il capo che muore va in PANICO automaticamente.
2	2	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 35			
0	0				

9.10 MILITARI

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un civile (proietta attorno a se un area di 1u di diametro) o un loro alleato, a meno che la miniatura che spara sia a 5U dal CAPITANO.

CAPITANO					LEADER
Tiro 4	Fred 4	Rif 3	Cos 3	Esperienza 2	Lui e tutte le miniature entro 5U non subiscono PANICO.
Fa 1	Fo 1	Costo \$ 180			

SERGEANTE					EROE , max 1
Tiro 3	Fred 3	Rif 3	Cos 3	Esperienza 1	Supera in automatico tutti i TEST di PANICO se si trova a 5U da almeno 2 soldati.
Fa 0	Fo 1	Costo \$ 95			

SOLDATO					
Tiro 3	Fred 3	Rif 3	Cos 2	Esperienza 0	Se entro 5U da altri DUE soldati ottiene un bonus di +1 al Tiro per SPARARE.
Fa 0	Fo 0	Costo \$ 50			

SCOUT					
Tiro 3	Fred 4	Rif 3	Cos 2	Esperienza 0	Non subisce gli effetti del TERRENO ROTTO.
Fa 0	Fo 0	Costo \$ 55			

9.11 INDIANI

Non possono sparare se tra loro e il bersaglio c'è un altro indiano.

Non soffrono le limitazioni del TERRENO ROTTO.

Gli eroi possiedono l'abilità BUON CAVALIERE.

Se sono parzialmente nascosti oltre i 20U si applica un modificatore di -1 nel TIRO PER COLPIRE (non in città).

CAPO TRIBU					LEADER
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Tutte le miniature entro 5U possono usare il valore di FREDDEZZA del CAPO TRIBU durante il TEST di PANICO.
3	3	4	4	2	
Fa	Fo	Costo \$ 160			
1	1				

CACCIATORE					EROE , max 2
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	
3	2	3	3	1	
Fa	Fo	Costo \$ 90			
0	1				

GUERRIERO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se un avversario si trova entro 8U cercherà di far di tutto per arrecargli danno, sparando o attaccandolo in un corpo a corpo.
2	4	3	2	0	
Fa	Fo	Costo \$ 50			
0	0				

9.12 PERSONAGGI NON GIOCANTI

Questi personaggi sono definiti personaggi non giocanti in quanto pur potendo essere utilizzati all'interno di qualsiasi gruppo civile di norma vengono utilizzati come contorno alle missioni .
Questi personaggi possono effettuare SOLO 2 AZIONI.

CIVILE DISARMATO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se sparano entro 10 da loro vanno in PANICO e continuano a scappare finché non escono dall'area di gioco.
2	2	3	1	0	
Fa	Fo	Costo \$ 25			
0	0				

CIVILE ARMATO					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Se vengono fatti oggetto di tiro ma non vengono feriti vanno in PANICO e continuano a scappare finché non escono dall'area di gioco.
3	2	2	1	0	
Fa	Fo	Costo \$ 30			
0	0				

DONNA DA SALOON, AVVENTURIERA					
Tiro	Fred	Rif	Cos	Esperienza	Non gli si può sparare finché lei non spara per prima, per sparargli mod. +1 sul Test di Freddezza.
2	2	3	1	0	
Fa	Fo	Costo \$ 30			
0	0				

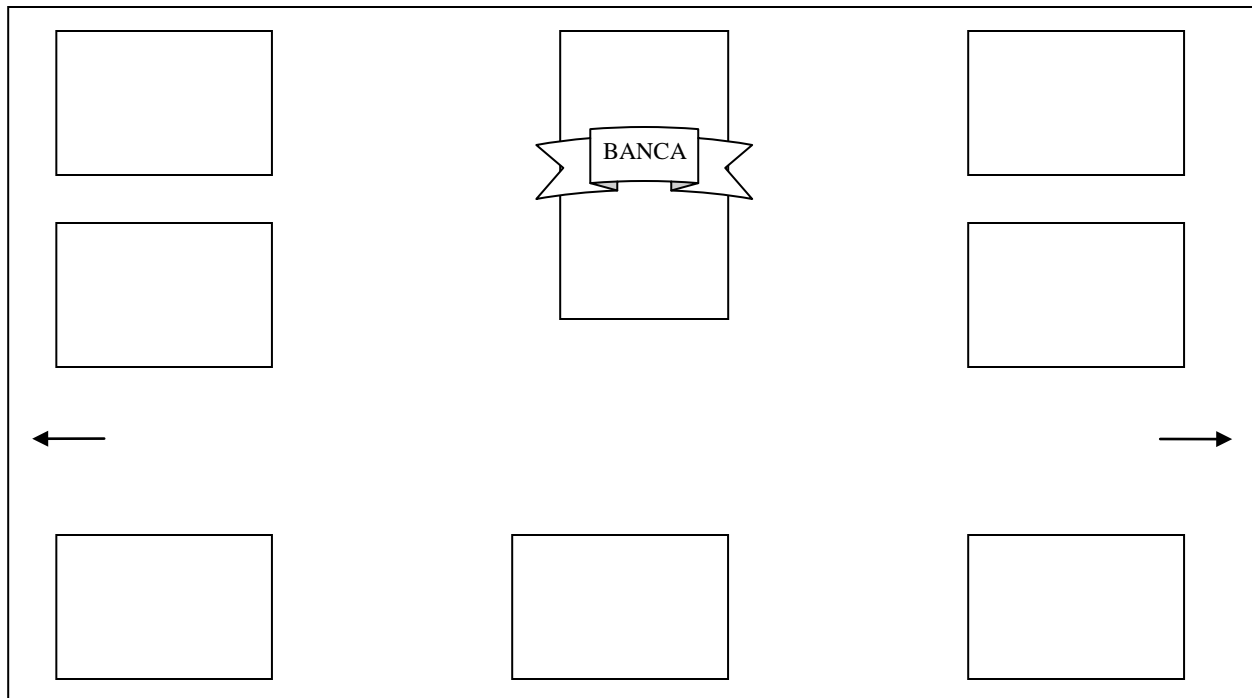
10.0 SCENARI E MISSIONI

Di seguito vi proponiamo alcuni scenari da utilizzare con questo regolamento.

Il background è indicato per dare l'idea dell'ambientazione, potrete modificarlo in base alle vostre esigenze così come le mappe che sono indicative della disposizione ottimale degli edifici e che vanno implementate a piacere aggiungendo elementi scenici quali, staccionate, recinti, casse e botti.

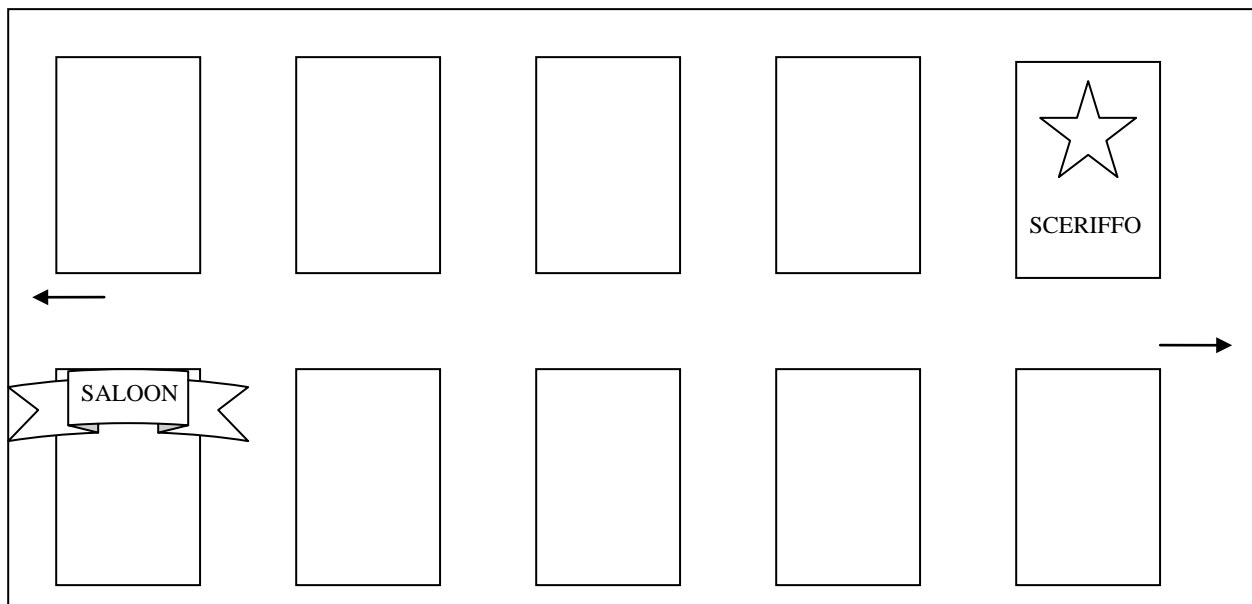
10.1 RAPINA IN BANCA

Background	Una banda di malviventi ha appena effettuato una rapina ma è stata bloccata dagli uomini della legge avvertiti dagli spari.
Tavolo	120x90 al centro la banca con strade da almeno 10U intorno.
Schieramento	I banditi schierano per primi a 2U intorno alla banca tranne o uno di loro che porta i due sacchi e parte dall'interno della banca. Gli uomini della legge schierano entro 5U dai lati corti del tavolo.
Condizioni vittoria	I banditi vincono se riescono a trasportare fuori il bottino uscendo da uno dei lati corti. Gli uomini della legge vincono se recuperano il bottino impedendo ai sacchi di uscire dal tavolo.
Durata Partita	La partita dura finchè tutti i sacchi sono usciti o recuperati oppure se una delle bande deve ritirarsi.
Regole Scenario	Trasportare il bottino (rappresentato da due segnalini) costa 1 azione a sacco, chi trasporta il bottino non può sparare con armi a due mani, anche un solo personaggio può trasportare tutti e due i sacchi utilizzando 2 azioni a turno. Se chi trasporta il bottino viene eliminato il bottino cade a terra e può essere raccolto, raccogliere il bottino costa 1 azione.



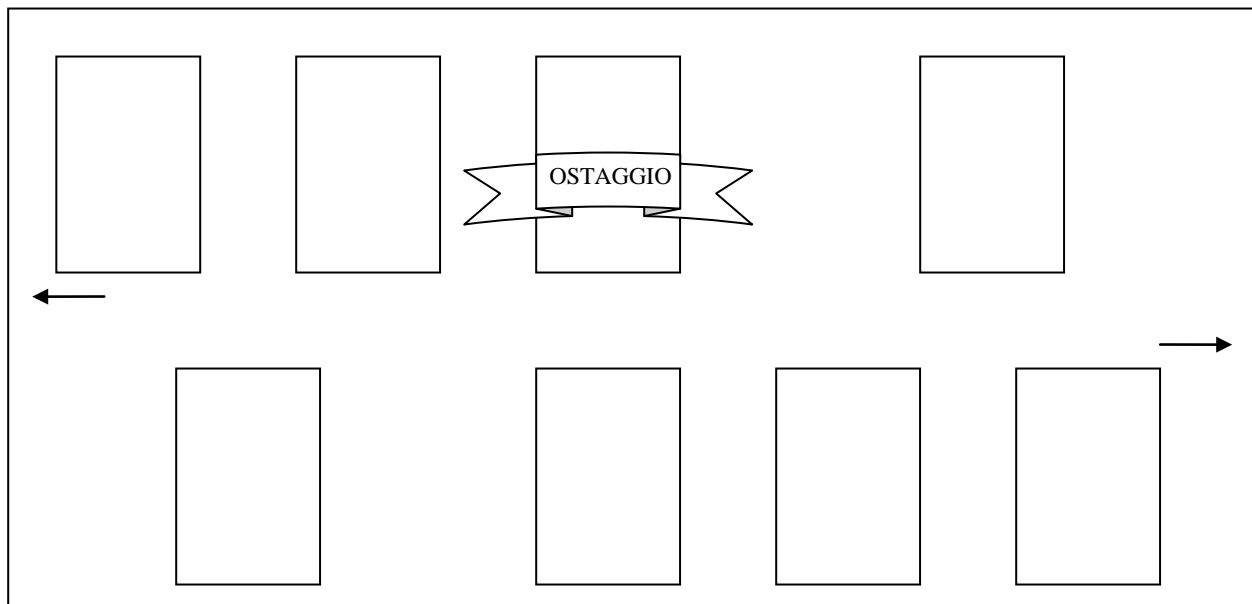
10.1 PRIGIONIERO

Background	Lo sceriffo alla fine di una rissa tra ubriachi nel saloon riesce ad arrestare un noto bandito, sapendo che gli altri membri della banda sono appostati fuori dall'edificio attende i rinforzi per scortare il prigioniero fino al suo ufficio.
Tavolo	120X60 , strade da 6U, SALOON parte opposta all'ufficio dello sceriffo.
Schieramento	I buoni schierano per primi, prigioniero e scorta (max2) sono dentro al SALOON, il resto dei buoni entro 5U dall'ufficio dello sceriffo. Banditi a 5U dalla strada principale.
Condizioni vittoria	I buoni vincono se portano il prigioniero fino alla prigione I cattivi vincono se liberano il prigioniero e riescono a farlo uscire da uno dei lati corti
Durata Partita	La partita finisce se vengono ottenute le condizioni di vittoria o nel caso di ritiro di una delle due bande.
Regole Scenario	il prigioniero e il suo custode non possono correre, se viene ucciso il custode il prigioniero può scappare se entro 5U non c'è un altro uomo di legge.



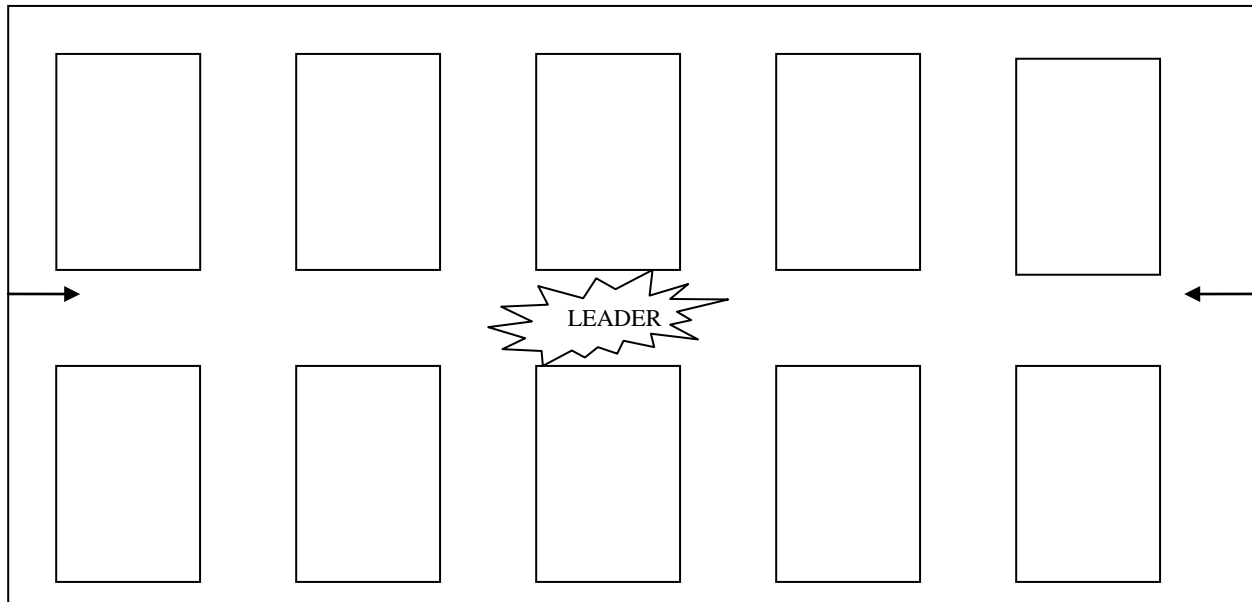
10.2 RAPIMENTO

Background	la figlia di un proprietario terriero è stata rapita da un gruppo di malviventi che hanno richiesto un riscatto.
Tavolo	120x60, cittadina con qualche casa.
Schieramento	I cattivi schierano per primi, prigioniera e rapitore (max2) sono dentro ad una delle case, il resto dei cattivi entro 6U dall'edificio. I buoni entrano dai lati corti schierandosi a meno di 5U dal bordo.
Condizioni Vittoria	i buoni devono salvare la ragazza liberandola e portandola fuori da uno dei lati corti. i cattivi vincono se riescono a raggiungere uno dei lati corti con la ragazza o eliminano tutti i buoni.
Regole Scenario	Il rapitore che trascina l'ostaggio utilizza 2 azioni e non può sparare, se viene ucciso o entra in corpo a corpo con un avversario l'ostaggio è libero se non ci sono cattivi nel raggio di 5U e viene attivato come ultima miniatura dal giocatore buono, può solo camminare.



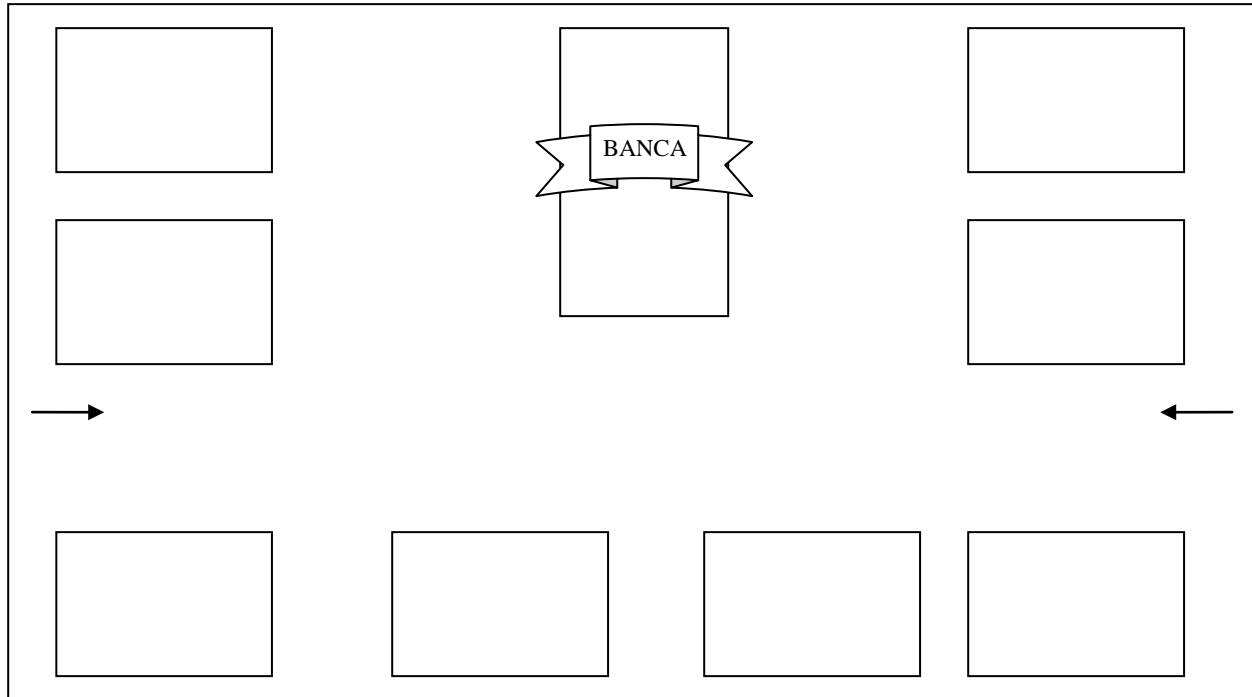
10.3 DUELLO

Background	due bande si sfidano per il predominio sulla città
Tavolo	120x60, larga strada centrale da 10U che attraversa la città.
Schieramento	I due leader di schierano uno di fronte all'altro a centro tavolo a 10U di distanza tra loro. Gli altri membri della banda partono da uno dei lati del tavolo (per banda) all'attivazione del loro turno.
Condizioni Vittoria	vince la banda che elimina quella avversaria.
Regole Scenario	Nessuna miniatura potrà sparare finché uno dei leader spara. La prima miniatura che arriva entro 10U dal proprio leader lo attiva automaticamente e questo potrà sparare contro il leader avversario.



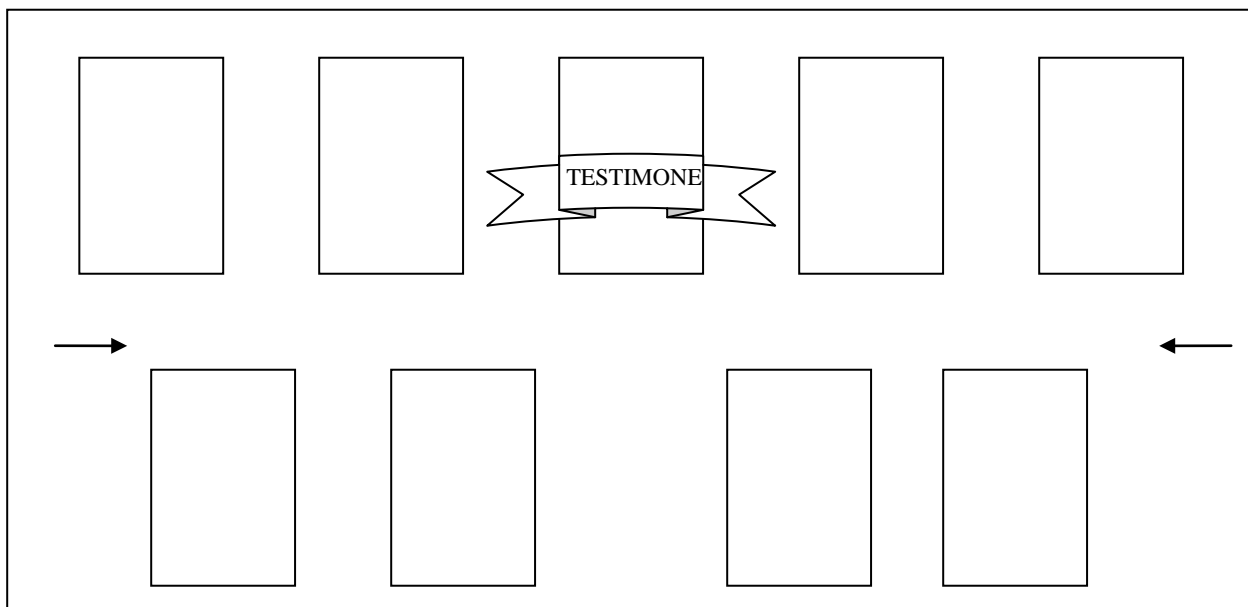
10.4 ASSASSINIO

- Background il sindaco della città si oppone alle manovre dei ricchi proprietari e viene da questi minacciato di morte.
- Tavolo 120x90 città su tre strade a T, banca su un lato dell'incrocio
- Schieramento il nuovo sindaco si trova in banca con uno dei buoni di scorta a 5u dalla porta della banca, gli altri devono essere schierati a non meno di 20u dalla banca.
- Condizioni vittoria I cattivi schierano dopo ed entrano metà per ogni lato corto.
- I buoni vincono se respingono i cattivi
- I cattivi vincono se uccidono l'ex-sindaco



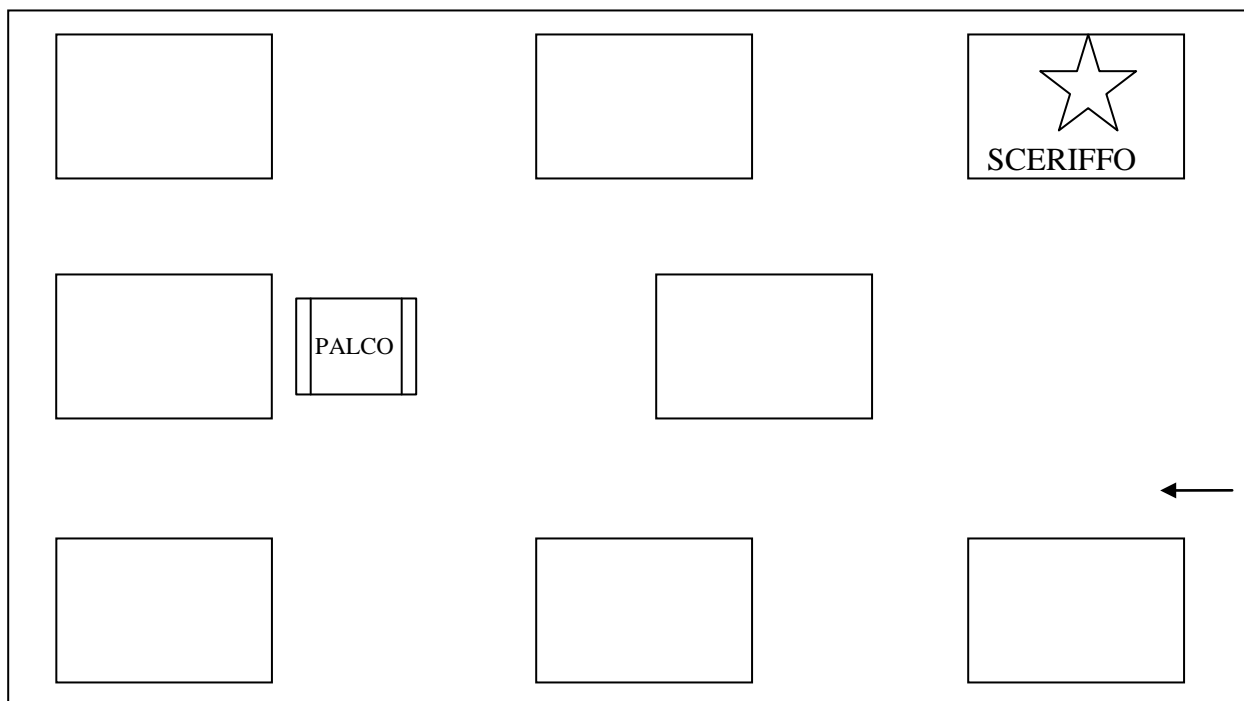
10.5 IL TESTIMONE

Background	Il figlio di un ricco proprietario terriero uccide lo sceriffo e l'unico testimone e' il figlio di onesti contadini che si rifugia nella casa del vice-sceriffo. Il ricco proprietario paga dei banditi per uccidere il ragazzo la notte prima che arrivi il giudice.
Tavolo	120x60 , città, casa su lato corto del tavolo
Schieramento	I buoni schierano per primi a 5u dalla casa rifugio , uno di loro è dentro alla casa con il ragazzo. I cattivi entro 5U dai lati corti, metà per lato.
Condizioni Vittoria	b: salvare il ragazzo fino alla mattina (fine 8° turno) c: uccidere il ragazzo entro la fine del 8° turno
Regole Scenario	Essendo notte i colpi oltre i 20U subiscono un malus di -1



10.6 IL COMIZIO

Background	un politico ex-colonnello dell'esercito messicano si trova in città alla ricerca di fondi per la sua rivoluzione personale. L'esercito appoggia la sua causa ma non si può schierare apertamente per questo paga alcuni uomini per difendere l'uomo, alcuni politici avversari non vedono di buon occhio l'aumento di soldati alle frontiere e per questo decidono di assassinare l'uomo durante uno dei suoi comizi, mandando un cecchino e una squadra ad appoggiarlo.
Tavolo	120x90, comizio al centro della città, hotel/saloon su lati corti
Schieramento	I buoni schierano per primi entro 15u dal politico mentre uno è a contatto. Cattivi entro 5u dal lato corto dell'ufficio dello sceriffo. Civili (8) 5-10u dal palco del comizio Cecchino sul balcone dell'hotel/saloon a 20u dal palco
Condizioni vittoria	I buoni devono salvare il politico portandolo dentro l'ufficio dello sceriffo. I cattivi devono uccidere il politico.
Primo turno	entrano in gioco tutti i cattivi che possono solo muovere, i buoni non muovono, il cecchino spara al politico ma lo ferisce solo (può solo camminare),
Regole aggiuntive	La guardia a fianco uccide il cecchino, tutta la gente scappa. i civili vengono mossi dal giocatore che vince la prima mossa per turno, muovono di 10U , possono scappare fuori dalla città.



SCHEDA GIOCATORE

NOME BANDA		NOTE
TIPO BANDA		
\$		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

NOME				RUOLO
TIRO	FRED	RIF	COST. / FERITE /	NOTE
FA	FO	ESPERIENZA		

TABELLE RIASSUNTIVE

INIZIATIVA	1D6 + RIFLESSI + MODIFICATORE (FAMA)
SPARARE	CORPO A CORPO

| 1 - TEST di FREDDEZZA |

((1D6 + MOD) - FREDDEZZA) x 2 volte Modificatore | Personaggio scosso/impaurito
Risultato | = o inferiore / MOD. 0 | +1 / teso, MOD -1 | +2 / nervoso, MOD -2

| 2 - TIRO PER SPARARE |

1D6 + TIRO + BONUS ARMA + MOD

1-7 mancato*
 8-9 colpito 1 danno
 10 colpito 2 danni

Modificatori al tiro

il tiratore non ha mosso in questo turno e mira	+1
il tiratore spara entro il raggio corto	+1
obiettivo non ha effettuato il suo turno	+1
obiettivo in copertura leggera	-1
obiettivo in copertura parziale	-2
ogni colpo dopo il primo (non cumulabile)	-1
il tiratore spara con 2 pistole	-1
tirare ad un obiettivo su un cavallo al trotto	+2
tirare ad un obiettivo su un cavallo in corsa	+1
sparare da cavallo al trotto/veicolo movimento normale	-1
tirare da un cavallo / veicolo in movimento veloce	-2
il tiratore entro raggio corto spara a obiettivo steso	+1
obiettivo steso oltre il raggio corto	-1
obiettivo non in vista a inizio turno miniatura	-1
obiettivo in panico a distanza corta	+1

| 2 - TIRO PER LOTTARE |

1D6 + COS + + BONUS ARMA + MOD

1-6 mancato
 7-9 colpito 1 danno
 10 colpito 2 danni

Modificatori alla Mischia

aggressore arma bianca/impropria, difensore mani nude	+1
difensore arma bianca/impropria, aggressore mani nude	-1
aggressore ha un'arma a due mani	+1
difensore ha un'arma a due mani	-1
aggressore è a cavallo	+2
difensore è a cavallo	-2
difensore è a terra / aggressore posizione sopraelevata	+1
aggressore è a terra / difensore posizione sopraelevata	-1
difensore scosso	+1
difensore in panico	+2

Modificatori al tiro salvezza

aggressore alle spalle dell'obiettivo	+2
aggressore colpisce con arma BIANCA	+1

FUOCO AMICO O INDIRECTO

TIRO PER COLPIRE = MANCATO si lancia 1d6 se = 6

Traiettoria o raggio 2" pezzi amici/neutrali TEST PER SPARARE

bersaglio montato cade a terra, se in corsa il cavaliere un test riflessi fallito 1 ferita e TEST DI PANICO.

| 3 - TIRO SALVEZZA |

((1D6 + MOD) - RIF) x DANNO Modificatore | tiratore alle spalle dell'obiettivo
 +2

Risultato | = o inferiore / niente | 1-3 /1 FERITA | 4+ / 2 FERITE

| 4 - TEST PANICO |

(FREDDEZZA - 1d6) x2 volte

Risultato | = o inferiore / niente | +1 / SCOSSO nasconde | +2 /IMPAURITO/nasconde/no movimento

| TEST DI COESIONE |

Confrontare FREDDEZZA + 1D6 con FREDDEZZA

Modificatori al tiro

LEADER ancora in gioco	-1
LEADER morto	+1

risultato inferiore o uguale il giocatore continua a giocare, in caso contrario deve ritirarsi e perde la partita

| TEST DI INFAMIA |

1D6 =risultato 1 (-1FA o -1FO)

| TEST RECUPERO |

1d6

1	PERSONAGGIO MORTO
2	PERSONAGGIO INVALIDO
3-4	FERITO
5 o più	RECUPERATO COMPLETAMENTE

Modificatori al tiro

Dottore Segaoossa	costo 5\$	-1
Dottore Laureato	costo 10\$	-2

AZIONI

AZIONE	CA	NOTE
STENDERSI / RIALZARSI	1	
SCAVALCARE OSTACOLO BASSO	1	(uguale o inferiore altezza miniatura)
ARRAMPICARSI (3U/TURNO)	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
GIRARSI / VOLTARSI DI 180°	1	
RACCOGLIERE ARMA/OGGETTO	1	
SALIRE / SCENDERE CAVALLO FERMO	1	
SALIRE / SCENDERE CAVALLO TROTTO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
SALIRE / SCENDERE CAVALLO CORSA	1	TEST RIFLESSI passato con 2 dadi su 2
SALTARE LUNGO 3U TURNO	2	
SALTARE LUNGO 6U / ALTO 3U TURNO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
CAMBIARE ARMA	2	
CARICARE ARMA	2	
PRENDERE MIRA (solo primo colpo)	1	non può fare nessuna azione di movimento
NUOTARE (3U/TURNO)	1	
TRASPORTARE COMPAGNO	2	MAX 4U nel turno non può SPARARE
ACCHIAPPARE CON IL LASSO	1	TEST RIFLESSI passato con 1 dado su 2
DISINCEPPARE UN'ARMA	2	

MOVIMENTO

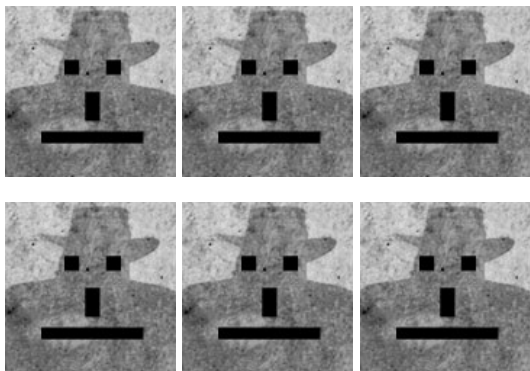
TIPO DI MOVIMENTO		DP	CA	NOTE
Piedi	Camminare	5U	1	
	Correre	10U	2	
	Indietro	5U	1	
	Correre Laterale	5U	2	
Cavallo	Trotto	10U	1	
	Corsa	20U	2	
	Laterale Normale	5U	2	Test riflessi +1
	Laterale Veloce	10U	3	Test riflessi +2
Carro	Indietro	5U	3	Test riflessi +2
	Normale	8U	1	
	Colrsa	16U	2	

ARMI

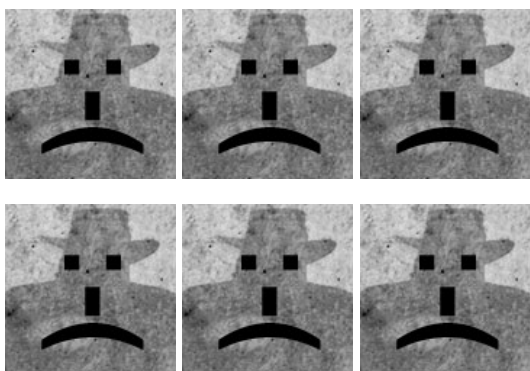
	RAGGIO U		COLPI		AZIONE	BONUS ARMA	NOTE
	CORTA	MASSIMA	TURNO*	TOTALI			
REMINGTON	4	8	1/2	2	1	1	piccola pistola
6 COLPI	6	12	1/6	6	1	1	
PISTOLA PESANTE	8	16	1	7	1	1	arma impropria
FUCILE	14	28	1	2	2	2	
FUCILE RIPETIZIONE	10	20	1	7/17*	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa
FUCILE DA CACCIA	17	34	1	1	2	2	
DOPPIETTA	8	16	2	2	2	2	sotto 4U +1 bonus arma
FUCILE CANNE MOZZE	S**	S**	2	2	2	2	ignora copertura leggera
MOSCHETTO	12	24	1	7/17*	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa Monta baionetta
CARABINA	8	16	1	7/17*	2	2	*Tiro per colpire = 1 si inceppa -1 mod tiro da cavallo
COLTELLO	lancio COSx2		1	1	1	1	
TOMAWK/ACCETTA	lancio COSx2		1	1	1	1	
ASCIA BOSCAIOLO	arma non da lancio				1	1	arma a due mani
LANCIA	lancio COSx2		1	1	1	1	arma a due mani
BAIONETTA	arma non da lancio				1	1	
SPADA	arma non da lancio				1	1	
ARCO	8	16	1	12	1	1	
LASSO	lancio COSx2		1	1	1	1	nessun danno
DINAMITE	lancio COSx2		Bonus 6		miniature non mosse, raggio di azione scappano Costruzione in legno di 1D6/2U (eccesso). MICCIA CORTA non possono scappare lancia 1D6 =1 dinamite esplosa tra le mani.		
NITROGLICERINA	lancio COSx2		Bonus 10		Chi trasporta NITROGLICERINA non può montare a cavallo e si può muovere solo della metà del suo movimento.		
PROTEZIONE						parziale	totale
Muro di mattoni, Roccia , Costruzione in legno						2	4
Palizzata , carro, parete vagone						1	3
Albero, siepe						1	2
Grossa roccia						3	5

SAGOME E SEGNALINI

SEGNALINO PERSONAGGIO SCOSSO



SEGNALINO PERSONAGGIO IN PANICO



SAGOMA FUCILE CANNE MOZZE

