

# DISTACCAMENTO SOLDATI DEL FORTE

## Composta da:

0-1 Tenente a cavallo, 1 Sergente, 0-12 Soldati, 0-1 Trapper, 0-1 Scout indiano, 0-1 Gruppo Soldati con Mitragliatrice Gatling

## Varianti Banda:

☛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Tenente a cavallo</b>	5	Revolver pesante, Sciabola	in arcione, leader, pistolero, tiratore scelto (pistole)	100
<b>Sergente</b>	4	Revolver pesante, Sciabola	leader, pistolero, tiratore scelto (pistole), veterano	85
<b>Trapper</b>	3	Fucile a retrocarica, Coltello	esperto del territorio (boschi), infiltrato, occhio di falco	55
<b>Scout Indiano</b>	3	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	esperto del territorio (boschi, terreno accidentato), furtivo, occhio di falco	80
<b>Soldato</b>	3	Fucile a retrocarica con Baionetta		35
<b>Gruppo Soldati con Mitragliatrice Gatling (2)</b>	3	Revolver pesante, Mitragliatrice Gatling (solo il <i>capo pezzo</i> )		170

## VARIANTI UNITÀ:

- ☛ Il Tenente a cavallo può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ☛ Il Tenente a cavallo può sostituire il Revolver pesante con un Revolver al costo di -5 punti.
- ☛ Il Tenente a cavallo può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti.
- ☛ Il Trapper può sostituire il Fucile a retrocarica con Fucile da bisonti al costo di +30 punti.
- ☛ Lo Scout indiano può sostituire il Fucile a retrocarica con un Arco senza costi aggiuntivi.
- ☛ Lo Scout Indiano può aggiungere le caratteristiche in *arcione*, *cavaliere esperto* e *tattiche indiane* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica *furtivo*).
- ☛ Ogni Soldato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti cad.
- ☛ Ogni Soldato può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ☛ Fino a due Soldati possono aggiungere un Lasso al costo di +5 punti cad.
- ☛ Un Soldato può acquisire la caratteristica *doc* al costo di +15 punti.



Mitragliatrice Gatling

# DRAPPELLO 7° CAVALLERIA

## Composta da:

0-1 Tenente, 1 Sergente, 0-1 Scout, 0-1 Scout indiano, 4-12 Soldati, 0-1 Gruppo Soldati con Mitragliatrice Gatling

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Tenente</b>	5	Revolver pesante, Sciabola	combattente temprato, leader, pistolero, tiratore scelto (pistole), veterano	100
<b>Sergente</b>	4	Carabina, Revolver pesante, Sciabola	combattente temprato, leader, tiratore scelto (pistole), veterano	90
<b>Scout</b>	3	Fucile a retrocarica, Coltello	combattente temprato, esperto del territorio (boschi), infiltrato, occhio di falco	60
<b>Scout Indiano</b>	3	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	combattente temprato, esperto del territorio (boschi, terreno accidentato), furtivo, occhio di falco	85
<b>Soldato</b>	3	Carabina, Revolver pesante, Sciabola	combattente temprato	50
<b>Gruppo Soldati con Mitragliatrice Gatling (2)</b>	3	Carabina, Revolver pesante, Sciabola, Mitragliatrice Gatling (solo il capo pezzo)	combattenti temprati	200

## VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Il Tenente può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ⊛ Il Tenente può sostituire il Revolver pesante con un Revolver al costo di -5 punti.
- ⊛ Il Sergente e tutti i Soldati possono sostituire la Carabina con una Carabina a ripetizione al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Il Sergente e fino a due Soldati possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (carabine)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Il Tenente, il Sergente e tutti i Soldati possono acquisire la caratteristica *in arcione* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Il Tenente, il Sergente e tutti i Soldati, se sono *in arcione*, possono acquisire la caratteristica *cavaliere esperto* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Lo Scout può aggiungere la caratteristica *in arcione* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica *infiltrato*).
- ⊛ Lo Scout indiano può sostituire il Fucile a retrocarica con un Arco senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Lo Scout Indiano può aggiungere le caratteristiche *in arcione*, *cavaliere esperto* e *tattiche indiane* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica *furtivo*).
- ⊛ Ogni Soldato può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Soldati possono aggiungere un Lasso al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Un Soldato può acquisire la caratteristica *doc* al costo di +15 punti.



# APACHES

## Composta da:

1 Capo Guerra Apache, 0-10 Guerrieri Apache, 0-1 Di Yin; 0-3 Gruppi di Giovani Guerrieri Apache

## Varianti Banda:

- ✦ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.
- ✦ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
Capo Guerra Apache	5	Fucile a retrocarica, Scure di guerra, Coltello da lancio	agile, esperto del territorio (terreno accidentato), leader, mimetismo, occhio di falco, tiratore scelto (fucili), veterano	125
Guerriero Apache	4	Arco, Tomahawk, Coltello	agile, esperto del territorio (terreno accidentato), mimetismo, occhio di falco	70
Di Yin	3	Tomahawk, Coltello da lancio, Coltello	doc, esperto del territorio (terreno accidentato), mimetismo, occhio di falco, sacro furore, veterano	75
Gruppo Giovani Guerrieri Apache (3)	2	Lancia, Tomahawk, Coltello	esperto del territorio (terreno accidentato), mimetismo	120

## VARIANTI UNITÀ:

- ✦ Il Capo Guerra Apache può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti.
- ✦ Il Capo Guerra Apache può sostituire la Scure di guerra con una Sciabola al costo di -20 punti.
- ✦ Il Capo Guerra Apache e ogni Guerriero Apache possono acquisire le caratteristiche *in arcione*, *cavaliere esperto* e *tattiche indiane* al costo di +30 punti cad.
- ✦ Il Capo Guerra Apache e ogni Guerriero Apache possono acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti cad.
- ✦ Il Capo Guerra Apache e fino a due Guerrieri Apache possono acquistare un Revolver pesante al costo di +15 punti cad.
- ✦ Fino a due Guerrieri Apache possono sostituire l'Arco con una Lancia senza costi aggiuntivi.
- ✦ Ogni Guerriero Apache può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (arco)* al costo di +10 punti cad.
- ✦ Ogni Guerriero Apache può sostituire il Coltello con una Sciabola al costo di +5 punti cad.
- ✦ Ogni Guerriero Apache può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ✦ Ogni Guerriero Apache può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (tomahawk)* al costo di +10 punti cad.
- ✦ Ogni Guerriero Apache può acquisire la caratteristica *tiro in movimento (arco)* al costo di +15 punti cad.
- ✦ Fino a sei Guerrieri Apache possono sostituire l'Arco con un Fucile a retrocarica senza costi aggiuntivi.
- ✦ Fino a sei Guerrieri Apache possono sostituire l'Arco con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.
- ✦ Fino a sei Guerrieri Apache possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti cad.
- ✦ Fino a quattro Guerrieri Apache possono acquistare un Revolver al costo di +10 punti cad.
- ✦ Fino a quattro Guerrieri Apache possono acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.
- ✦ Fino a quattro Guerrieri Apache possono acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +15 punti cad.
- ✦ Fino a due Guerrieri Apache possono acquisire la caratteristica *furtivo* al costo di +30 punti cad.
- ✦ Ogni Gruppo di Giovani Guerrieri Apache può sostituire la Lancia con un Arco a tutti i modelli senza costi aggiuntivi.

## CARATTERISTICHE SPECIFICHE:

**Sacro furore:** se il *leader* della Banda viene messo *fuori combattimento*, e nella Banda è presente un modello con questa caratteristica, tutti i modelli della Banda che erano in *linea di vista* con il proprio *leader* diventano *fanatici* fino alla fine del turno.

**Fanatico:** un modello con questa caratteristica non applica i risultati *atterrato* ma quando agisce deve sempre utilizzare l'Azione *Correre* muovendosi in linea retta verso il modello avversario in *linea di vista* più vicino. Se un modello avversario è entro 15 cm, deve utilizzare l'Azione *Assaltare*. Quando *Assalta* può *Ritirare* un 1d6 nel *corpo a corpo*. Se non ha bersagli in *linea di vista* può eseguire un *Test Individuare*.

# PELLEROSSA RINNEGATI

## Composta da:

1 Capo Guerra Rinnegato, 0-12 Indiani Rinnegati, 0-1 Uomo di medicina

## Varianti Banda:

- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
Capo Guerra Rinnegato	5	Fucile a retrocarica, Coltello	agile, leader, tagliagole, tiratore scelto (fucili), veterano	85
Indiano Rinnegato	4	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	agile, occhio di falco, tagliagole	65
Uomo di medicina	3	Revolver, Coltello	doc, occhio di falco, tagliagole, veterano	65

## VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Il Capo Guerra Rinnegato può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti.
- ⊛ Il Capo Guerra Rinnegato può sostituire il Coltello con una Sciabola al costo di +5 punti.
- ⊛ Il Capo Guerra Rinnegato e ogni Comanchero Rinnegato possono acquisire le caratteristiche *in arcione, cavaliere esperto e tattiche indiane* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Il Capo Guerra Rinnegato e ogni Indiano Rinnegato possono acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +5 punti cad. (solo se non sono *in arcione*)
- ⊛ Il Capo Guerra Rinnegato e fino a due Indiani Rinnegati possono acquistare un Revolver pesante al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Fino a due Indiani Rinnegati possono sostituire il Tomahawk con una Lancia senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Fino a due Indiani Rinnegati possono sostituire il Fucile a retrocarica con un Arco senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può sostituire il Coltello con una Sciabola al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (tomahawk)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (lancia)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Indiani Rinnegati possono acquisire la caratteristica *tiro in movimento (arco)* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Ogni Indiano Rinnegato può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Fino a sei Indiani Rinnegati possono acquistare un Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a sei Indiani Rinnegati possono acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a quattro Indiani Rinnegati possono acquisire la caratteristica *tiro in movimento (pistole)* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Un Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +15 punti.
- ⊛ Un Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *furtivo* al costo di +30 punti.

# COMANCHES

## Composta da:

1 Capo Guerra Comanche, 0-10 Guerrieri Comanche, 0-1 Scout Comanche, 0-1 Sciamano, 0-3 Gruppi di Giovani Guerrieri Comanche

## Varianti Banda:

✦ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.

✦ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Capo Guerra Comanche</b>	5	Fucile a retrocarica, Scure di guerra, Coltello da lancio	cavaliere esperto, in arcione, leader, occhio di falco, tattiche indiane, tiratore scelto (fucili), veterano	140
<b>Guerriero Comanche</b>	4	Arco, Tomahawk, Coltello	cavaliere esperto, in arcione, occhio di falco, tattiche indiane	85
<b>Scout Comanche</b>	3	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	esperto del territorio (boschi, terreno accidentato), furtivo, occhio di falco	80
<b>Sciamano</b>	3	Tomahawk, Coltello	cavaliere esperto, doc, esperto del territorio (terreno accidentato), in arcione, occhio di falco, tattiche indiane, veterano	95
<b>Gruppo Giovani Guerrieri Comanche (3)</b>	2	Lancia, Tomahawk, Coltello	esperto del territorio (terreno accidentato), mimetismo	120

## VARIANTI UNITÀ:

✦ Il Capo Guerra Comanche può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.

✦ Il Capo Guerra Comanche può sostituire la Scure di guerra con una Sciabola al costo di -20 punti.

✦ Il Capo Guerra Comanche e ogni Guerriero Comanche possono acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti cad.

✦ Il Capo Guerra Comanche e fino a due Guerrieri Comanche possono aggiungere un Revolver pesante al costo di +15 punti cad.

✦ Fino a due Guerrieri Comanche possono sostituire l'Arco con una Lancia senza costi aggiuntivi.

✦ Ogni Guerriero Comanche può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (arco)* al costo di +10 punti cad.

✦ Ogni Guerriero Comanche può sostituire il Coltello con una Sciabola al costo di +5 punti cad.

✦ Ogni Guerriero Comanche può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

✦ Ogni Guerriero Comanche può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (tomahawk)* al costo di +10 punti cad.

✦ Ogni Guerriero Comanche può acquisire la caratteristica *tiro in movimento (arco)* al costo di +15 punti cad.

✦ Fino a sei Guerrieri Comanche possono sostituire l'Arco con un Fucile a retrocarica senza costi aggiuntivi.

✦ Fino a sei Guerrieri Comanche possono sostituire l'Arco con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.

✦ Fino a sei Guerrieri Comanche possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti cad.

✦ Fino a quattro Guerrieri Comanche possono aggiungere un Revolver al costo di +10 punti cad.

✦ Fino a quattro Guerrieri Comanche possono acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.

✦ Fino a due Guerrieri Comanche possono acquisire la caratteristica *tiro in movimento (pistole)* al costo di +15 punti cad.

✦ Fino a quattro Guerrieri Comanche possono acquisire la caratteristica *infiltrato* al costo di +15 punti cad.

✦ Lo Scout Indiano può aggiungere le caratteristiche *in arcione*, *cavaliere esperto* e *tattiche indiane* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica *furtivo*).

✦ Il Gruppo di Giovani Guerrieri può sostituire la Lancia con un Arco a tutti i modelli senza costi aggiuntivi.

# COMANCHEROS

## Composta da:

1 Comanchero Capobanda, 0-6 Comancheros, 0-3 Indiani Rinnegati, 0-1 Scout Indiano, 0-3 Bandidos Messicani, 0-1 Dottore

## Varianti Banda:

⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.

⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Comanchero Capobanda</b>	5	Fucile a retrocarica, Revolver, Coltello	leader, pistolero, tiratore scelto (fucili), tagliagole, veterano	100
<b>Comanchero</b>	4	Revolver, Coltello	tagliagole, veterano	55
<b>Indiano Rinnegato</b>	4	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	agile, occhio di falco	60
<b>Scout Indiano</b>	3	Fucile a retrocarica, Tomahawk, Coltello	esperto del territorio (boschi, terreno accidentato), furtivo, occhio di falco	80
<b>Bandido Messicano</b>	3	Revolver, Coltello	pistolero, tagliagole	45
<b>Dottore</b>	3	Coltello	doc, veterano	45

## VARIANTI UNITÀ:

⊛ Il Comanchero Capobanda può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.

⊛ Il Comanchero Capobanda può sostituire il Coltello con una Sciabola al costo di +5 punti.

⊛ Il Comanchero Capobanda e ogni Comanchero possono acquisire le caratteristiche *in arcione* al costo di +15 punti cad.

⊛ Il Comanchero Capobanda e i Comancheros, se sono *in arcione*, possono acquisire la caratteristica *cavaliere esperto* al costo di +10 punti cad.

⊛ Fino a sei Comancheros possono acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.

⊛ Fino a quattro Comancheros possono acquisire la caratteristica  *tiro in movimento (pistole)* al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Comanchero può aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Comanchero può aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Comanchero e ogni Indiano Rinnegato può sostituire il Fucile a retrocarica con una Carabina a ripetizione al costo di +5 punti cad.

⊛ Ogni Comanchero e ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire le caratteristiche *in arcione, cavaliere esperto e tattiche indiane* al costo di +30 punti cad.

⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *mimetismo* al costo di +5 punti cad. ma solo se non sono *in arcione*.

⊛ Ogni Indiano Rinnegato può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (tomahawk)* al costo di +10 punti cad.

⊛ Fino a due Indiani Rinnegati possono aggiungere un Revolver al costo di +10 punti cad.

⊛ Lo Scout Indiano può aggiungere le caratteristiche *in arcione, cavaliere esperto e tattiche indiane* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica *furtivo*).

⊛ Ogni Bandido Messicano può aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.

⊛ Ogni Bandido Messicano può acquisire la caratteristica *doppia cartucciera* al costo di +5 punti cad.

# TONG GANG

## Composta da:

1 Tong Boss, 0-10 Affiliati, 0-3 Figlie della Gioia, 0-2 Bonzi, 0-2 Sicari, 0-1 Artificiere, 0-1 Medico Cinese, 0-3 Lanterne Blu - Gruppi di Giovani Affiliati

## Varianti Banda:

⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.

⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Tong Boss</b>	4	Coltelli da lancio, Coltello, Deringer	forzuto, lame avvelenate, lanciatore di coltelli, leader, veterano	110
<b>Affiliato</b>	3	Coltello	agile, arti marziali, esperto del territorio (edifici), tagliagole	55
<b>Figlia della Gioia</b>	3	Coltello	agile, esperto del territorio (edifici), in agguato, lame avvelenate	90
<b>Bonzo</b>	4	Mannaia	esperto del territorio (edifici), forzuto, tagliagole, veterano	85
<b>Sicario</b>	4	Coltelli da lancio, Coltello	agile, arti marziali, esperto del territorio (edifici), in agguato, lanciatore di coltelli, tagliagole, veterano	135
<b>Artificiere</b>	3	Fuochi d'artificio, Coltello	agile, esperto del territorio (edifici)	60
<b>Medico cinese</b>	3	Coltello da lancio, Coltello	doc, pozioni Yin Yang, veterano	65
<b>Lanterne Blu - Gruppo Giovani Affiliati (3)</b>	2	Coltello	agile, esperto del territorio (edifici)	60

## VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Il Tong Boss può aggiungere un Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Il Tong Boss può acquisire la caratteristica *occhio di falco* al costo di +5 punti.
- ⊛ Ogni Affiliato può acquisire la caratteristica *occhio di falco* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Ogni Affiliato può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Affiliati possono aggiungere i Coltelli da lancio e la caratteristica *lanciatore di coltelli* al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Affiliati possono aggiungere una Lancia al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Affiliati possono aggiungere una Spada al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Fino a tre Affiliati possono aggiungere un Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Fino a due Affiliati possono aggiungere una Mannaia al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Fino a due Affiliati possono aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Figlia della Gioia può aggiungere una Deringer al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Figlia della Gioia può acquisire la caratteristica *arti marziali* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Ogni Sicario può acquisire la caratteristica *occhio di falco* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Ogni Sicario può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Sicario può acquisire la caratteristica *lame avvelenate* al costo di +20 punti cad.
- ⊛ Ogni Artificiere può sostituire i Fuochi artificiali con i Candelotti di Dinamite senza costi aggiuntivi.
- ⊛ Ogni Artificiere può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

**CARATTERISTICHE SPECIFICHE:**

**Arti marziali:** modelli con questa caratteristica possono *Ritirare* 1d6 nel *corpo a corpo*, non sono mai considerati *disarmati* e se corrono possono imporre all'avversario di *Ritirare* il dado con il valore maggiore nel *Tiro per Colpire*.

**In agguato:** modelli con questa caratteristica sono schierati per ultimi insieme ai modelli *infiltrati* e *furtivi*, dopo che sono state schierate tutte le altre unità in gioco. Devono essere schierati in qualsiasi edificio, ma a una distanza superiore a 20 cm da qualsiasi unità nemica.

**Lame avvelenate:** un modello con questa caratteristica considera tutte le armi a lama di cui dispone (compresi i Coltelli da lancio) cosparse di veleno. Il risultato dei danni inferti è un livello superiore. Se ottiene *atterrato* è *ferito*; *ferito* diventa *fuori combattimento*.

**Lanciatore di coltelli:** modelli con questa caratteristica possono *Ritirare* 1d6 se utilizzano il *tiro ravvicinato* con i Coltelli (sia con *Azione Sparare* che *Muovere e Sparare*), inoltre, possono utilizzarli tutti i turni, senza tener conto delle caratteristiche *colpo singolo*, e non li considerano persi.

**Pozioni Yin Yang:** un modello con questa caratteristica adiacente a un modello *atterrato* può farlo *Rialzare* automaticamente usando un'*Azione Curare Ferite*. Se il modello che si rialza non ha ancora agito potrà essere attivato normalmente.

**TABELLA ARMI DA MISCHIA**

Tipologia	Caratteristiche
Spada	affilata
Mannaia	affilata, letale

**TABELLA ARMI DA TIRO**

Tipologia	Gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 20 cm	Normale 21-40 cm	Lunga 41-60 cm	Estrema 61-80 cm		
Fuochi d'artificio	+1d6	NE	NE	NE	1 (TRI)	un solo colpo, senza scampo

# PINKERTONS

## Composta da:

1 Ufficiale Pinkerton, 0-10 Agenti Pinkerton, 0-1 Agente Infiltrato, 0-4 Informatori, 0-1 Dottore

## Varianti Banda:

- ✪ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo totale di +40 punti.
- ✪ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Ufficiale Pinkerton</b>	5	Revolver	agile, leader, pistolero, tiro in movimento (pistole), veterano	95
<b>Agente Pinkerton</b>	4	Revolver	pistolero, tiro in movimento (pistole), veterano	75
<b>Agente Pinkerton Infiltrato</b>	4	Revolver	infiltrato, pistolero, tiro in movimento (pistole), veterano	90
<b>Informatore</b>	2	Revolver	agile, esperto del territorio (edifici)	30
<b>Dottore</b>	3	Coltello	doc, veterano	45

## VARIANTI UNITÀ:

- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può aggiungere un binocolo al costo di +20 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (pistole)* al costo di +10 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può sostituire il Revolver con un Revolver pesante al costo di +5 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può sostituire il Revolver con un Revolver "doppia azione" al costo di +10 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può aggiungere una Carabina a ripetizione al costo di +15 punti.
- ✪ L'Ufficiale Pinkerton può aggiungere un Fucile a pallettoni oppure un Fucile a canne mozze al costo di +40 punti.
- ✪ Ogni Agente Pinkerton (compreso l'Infiltrato) può aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.
- ✪ Ogni Agente Pinkerton (compreso l'Infiltrato) può sostituire il Revolver con un Revolver pesante al costo di +5 punti cad.
- ✪ Fino a tre Agenti Pinkerton (compreso l'Infiltrato) possono sostituire il Revolver con un Revolver "doppia azione" al costo di +10 punti cad.
- ✪ Fino a tre Agenti Pinkerton (compreso l'Infiltrato) possono aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti cad.
- ✪ Fino a tre Agenti Pinkerton (compreso l'Infiltrato) possono aggiungere una Carabina a ripetizione costo di +15 punti cad.
- ✪ Fino a tre Agenti Pinkerton (compreso l'Infiltrato) possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti.
- ✪ Fino a due Agenti Pinkerton (compreso l'Infiltrato) possono aggiungere un Fucile a pallettoni costo di +40 punti cad.
- ✪ Un Informatore può aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti.



Shotgun

# REX MILLER & PARDS

## Composta da:

1 Rex Miller, 0-1 Pete Larson, 0-1 Pete Miller, 0-1 Lion John

**Punto Rottura:** - (devono essere messi tutti *fuori combattimento*)

## Varianti Banda:

⊛ La Banda può acquisire fino a 2 *Azioni Attesa* (vedi regole speciali) al costo di +40 punti cad.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
<b>Rex Miller</b>	5	2 Revolver, Coltello	agile, fortuna, leader, occhio di falco, pistolero, tiratore scelto (pistole), tiro in movimento (pistole), veterano	140
<b>Pete Larson</b>	4	Revolver, Coltello	fortuna, pistolero, tiratore scelto (pistole), tiro in movimento (pistole), veterano	105
<b>Pete Miller</b>	4	Revolver, Coltello	agile, pistolero, tiratore scelto (pistole), tiro in movimento (pistole)	80
<b>Lion John</b>	4	Carabina a ripetizione, Coltello	agile, esperto del territorio (boschi, terreno accidentato), furtivo, occhio di falco, tiratore scelto (carabine)	100

## VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Rex Miller può aggiungere un binocolo al costo di +20 punti.
- ⊛ Rex Miller, Pete Larson e Pete Miller possono aggiungere una Carabina a ripetizione al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Rex Miller, Pete Larson e Pete Miller possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (carabine)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Rex Miller, Pete Larson e Pete Miller possono acquisire le caratteristiche *in arcione* e *cavaliere esperto* al costo di +25 punti cad.
- ⊛ Rex Miller, Pete Larson e Pete Miller possono acquisire la caratteristica *esperto del territorio (boschi, terreno accidentato)* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Pete Larson e Pete Miller possono aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Pete Larson e Pete Miller possono acquisire la caratteristica *occhio di falco* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Pete Larson può aggiungere un Fucile da bisonti al costo di +40 punti.
- ⊛ Pete Larson può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (fucili)* al costo di +10 punti.
- ⊛ Lion John può aggiungere le caratteristiche *in arcione*, *cavaliere esperto* e *tattiche indiane* senza costi aggiuntivi (perde la caratteristica furtivo).
- ⊛ Lion John può aggiungere un Revolver al costo di +10 punti.
- ⊛ Lion John può aggiungere un Arco al costo di +10 punti.
- ⊛ Lion John può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (arco)* al costo di +10 punti.
- ⊛ Lion John può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti.
- ⊛ Lion John può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti.

## REGOLE SPECIALI:

**Azioni Attesa:** nella composizione della Banda è possibile acquistare *Azioni Attesa*. In questo caso il giocatore userà un dado per tenerne conto. Durante la fase *Sequenza Azioni*, girando il dado sul numero inferiore successivo, potrà passare, obbligando l'avversario ad agire nuovamente. Alla fine del turno le *Azioni Attesa* saranno reintegrate e potranno essere utilizzate nuovamente nel turno successivo.