

SFIDA ALL'OK CORRAL

Elementi scenici necessari:

Vedi mappa. Se volete simulare uno scenario meno fedele allo scontro storico potete sostituire alcuni edifici con dei boschi immaginando che lo scontro si svolga in una regione boscosa (Canada, ecc).

Dimensione Tavolo: 90 x 90 cm

Allestimento

Preparate il campo di gioco creando un villaggio al centro del tavolo, come indicato nella mappa. Aggiungete altri elementi (staccionate, barili, ecc.) per rendere il terreno più vario e aumentare gli elementi di copertura. Dopo aver posizionato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *leader* per vedere chi vince l'*Iniziativa*.

Descrizione

Siamo alla resa dei conti! In campo resterà una sola fazione.

Durata: lo scenario prosegue fino a quando una delle due Bande viene completamente eliminata (tutti gli uomini sono fuori combattimento oppure la Banda si Ritira).

Schieramento

Come da mappa.

Regole Speciali

Nessuna.

Condizioni di vittoria

Obiettivo Primario: eliminare l'intera Banda avversaria. Questo obiettivo vale 50 Punti Esperienza.

Obiettivo Secondario: mettere fuori combattimento il *leader* della Banda avversaria. Questo obiettivo vale 10 Punti Esperienza (oltre al suo valore in punti diviso 10).



Colt 45

SFIDA ALL'OK CORRAL: MAPPA SCENARIO



EARPS

Composta da:

Wyatt Earp, Virgil Earp, Morgan Earp, Doc Holliday

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
Wyatt Earp	5	Revolver, Coltello	fortuna, leader, pistolero, tiratore scelto (pistole), tiro in movimento (pistole), veterano	120
Virgil Earp	4	Revolver, Coltello	pistolero, tiratore scelto (pistole), veterano	70
Morgan Earp	4	Revolver, Coltello	agile, pistolero, tiratore scelto (pistole)	65
Doc Holliday	5	Fucile a pallettoni, Revolver, Coltello	doc, pistolero, tiratore scelto (fucili), tiratore scelto (pistole), tiro in movimento (pistole), veterano	160

VARIANTI UNITÀ:

- ☛ Wyatt Earp può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ☛ Wyatt Earp può sostituire il normale Revolver con un Revolver Colt Buntline Special al costo di +20 punti: in questo caso non può utilizzare un secondo Revolver e il *tiro a ripetizione*.
- ☛ Wyatt Earp, Virgil Earp e Morgan Earp possono aggiungere un Fucile a pallettoni al costo di +40 punti cad.
- ☛ Wyatt Earp, Virgil Earp e Morgan Earp possono aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti cad.
- ☛ Virgil Earp e Morgan Earp possono acquisire le caratteristiche *tiro in movimento (pistole)* al costo di +15 punti cad.
- ☛ Tutti i componenti della Banda possono aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.
- ☛ Tutti i componenti della Banda possono sostituire il Revolver con un Revolver pesante al costo di +5 punti cad.
- ☛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *in arcione* al costo di +15 punti cad.
- ☛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cavaliere esperto* al costo di +10 punti cad.
- ☛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire le caratteristiche *occhio di falco* al costo di +5 punti cad.

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.

TABELLA ARMI DA TIRO

Tipologia	Gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 20 cm	Normale 21-40 cm	Media 41-60 cm	Lunga 61-80 cm		
Revolver Colt Buntline Special	+2d6	-	NE	NE	1	arma da corpo a corpo

COWBOYS

Composta da:

Frank McLaury, Tom McLaury, Billy Clanton, Ike Clanton, Billy Claiborne

Punto Rottura: 2

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.
- ⊛ La Banda può aggiungere uno Sconosciuto al costo di +75 punti.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
Frank McLaury	4	2 Revolver, Coltello, Lasso	leader, pistolero, tagliagole, tiro in movimento (pistole), veterano	100
Tom McLaury	3	2 Revolver, Coltello	pistolero, tagliagole	55
Billy Clanton	3	Revolver, Coltello	pistolero, tiro in movimento (pistole)	55
Ike Clanton	3	Coltello	pistolero, veterano	40
Billy Claiborne	3	Revolver, Coltello	pistolero, tagliagole	45

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Frank McLaury può aggiungere un *binocolo* al costo di +20 punti.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *tiratore scelto (pistole)* al costo di +10 punti.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *tiro in movimento (pistole)* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Billy Clanton e Billy Claiborne possono aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ike Clanton può aggiungere un Revolver al costo di +10 punti.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono sostituire il Revolver con un Revolver pesante al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono aggiungere una Carabina a ripetizione al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono aggiungere un Fucile a retrocarica al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *in arcione* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Tutti i componenti della Banda possono acquisire la caratteristica *cavaliere esperto* al costo di +10 punti cad.

MODELLO/GRUPPO	VT	ARMAMENTO	CARATTERISTICHE	COSTO
Sconosciuto	3	Carabina a ripetizione, Revolver, Coltello	furtivo, pistolero	75

