

WEIRD WEST CHRONICLES



BETA VERSION

MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2014

Per il playtest si ringrazia: Adriano Giacomo Losi, Andrew Carless,
Massimo Pinna, Massimo De Luca e il Mediolanum Wargames club

Traduzione inglese: Andrew Carless

Foto: Massimo Torriani

Layout: Andrea Carzaniga

Elementi Scenici: Viktor Towers, Forge World, Pegasus Hobbies

Colorazione miniature: Massimo Torriani, Cinzia Bianconi

Miniature: Jeff Valent Studios e Black Scorpion Miniatures

www.blackscorpionminiatures.com

Tutti i diritti riservati

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

INTRODUZIONE

Il presente documento contiene una prima stesura delle regole attualmente in fase di playtesting. La versione definitiva è prevista per l'anno prossimo ma, nel frattempo, abbiamo pensato di proporvele per darvi la possibilità di sperimentarle autonomamente.

NOTE GENERALI

Per rendere il gioco ancora più vario abbiamo pensato di aggiungere una dimensione fantastica ispirata ai vari film e romanzi che propongono realtà alternative. Con questo supplemento potrete integrare nelle vostre bande maghi che manipolano energie arcane, sciamani in contatto con le forze primordiali, illusionisti in grado di confondere la mente, negromanti capaci di richiamare in vita i morti e sacerdoti pronti a esorcizzare i posseduti e ad arginare le forze del male. Il sistema dei punteggi è perfettamente compatibile con le Bande già presenti in **Wild West Chronicles** alle quali se ne aggiungono 2 a tema. Il divertimento è garantito...

MAGIA

NUOVE CATEGORIE

Come abbiamo accennato, per diversificare le partite abbiamo introdotto due nuove categorie di personaggi: i *maghi* e i *sacerdoti*. Con il termine *maghi* comprendiamo: *Stregoni*, *Illusionisti*, *Sciamani*, *Negromanti* in grado di lanciare *magie* specifiche (*stregonerie*, *illusioni*, *evocazioni*, *negromanzie*) oltre a *magie generiche*. Con il termine *sacerdoti* intendiamo membri che professano un credo e si affidano alle *preghiere* per ottenere aiuti divini. Alcuni di questi personaggi sono accompagnati da specifiche Bande, altri sono modelli singoli e possono unirsi alle Bande già esistenti rispettando i limiti imposti dalle loro schede.

Analizziamoli uno alla volta:

Stregoni

In questa tipologia rientrano tutti i modelli in grado di manipolare antiche forze arcane e lanciare *stregonerie*.

Illusionisti

In questa tipologia rientrano tutti i modelli in grado di manipolare la realtà e lanciare *illusioni*.

Sciamani

In questa tipologia rientrano tutti i modelli in grado di manipolare la natura ed *evocare gli spiriti*.

Negromanti

In questa tipologia rientrano tutti i modelli in grado di riportare in vita i morti e lanciare *negromanzie*.

Sacerdoti

In questa tipologia rientrano tutti i modelli che professano un credo e si affidano alle *preghiere* per ottenere aiuti divini.

LANCIARE MAGIE

Per manipolare la realtà il mago deve dichiarare di *Lanciare una Magia*. Questa possibilità è in alternativa a *Sparare* pertanto è possibile, con l'Azione *Muovere e Sparare*, muovere 15 cm e poi *Lanciare una Magia*. Come per le altre Azioni occorre *dichiarare le intenzioni* nella specifica fase. Nella fase di *Esecuzione delle Azioni*, e seguendo normalmente l'ordine delle *Priorità*, il *mago* dovrà verificare se la *magia* è riuscita. Se la tipologia di bersaglio è un modello o un'unità è necessaria la *linea di vista*. Le *magie* non considerano mai i ripari, ma per *Lanciare una Magia* a un'unità *nascosta* è necessario un *Test Individuare*. Per *Lanciare una Magia* il mago deve effettuare un *Tiro Magia*: lanciate 3d6, sommate il VT e sottraete il *valore di difficoltà* della *magia*. Con un risultato di 11 o più la *magia* è riuscita e si applicano gli effetti previsti nella descrizione; con un risultato di 10 o meno la *magia* non è riuscita e l'Azione è persa. Alcune *magie*, con un risultato di 16 o più, garantiscono un effetto migliore. In ogni caso, al termine dell'Azione, assegnate al *mago* il segnalino *Agito*. Un *mago atterrato* non può *lanciare magie*. Un *mago ferito*, come al solito, non somma il VT. Nel caso di Gruppi, se la *magia* riuscita prevede il lancio di d6 e un confronto di risultati effettuate un solo confronto e applicate il risultato all'intero Gruppo.

EFFETTI COLLATERALI: LA REGOLA DEI DADI TRIPLI

Se, effettuando un *Tiro Magia*, ottenete tre dadi identici la *magia* sfugge al controllo del *mago* e può produrre *effetti collaterali*. Il danno è stabilito dal triplo ottenuto, come da *Tabella Effetti Collaterali*; la *magia*, se si ottiene 11 o più, sarà comunque eseguita prima di applicare l'*effetto collaterale*.

TABELLA EFFETTI COLLATERALI

- **Triplo 1:** il mago è *fuori combattimento*.
- **Triplo 2 e Triplo 3:** il mago è *atterrato*.
- **Triplo 4 e Triplo 5:** il mago è *atterrato e ferito*.
- **Triplo 6:** il mago è *atterrato* e l'incantesimo scompare dalla sua mente; non può più essere utilizzato per il resto della partita.

CONFRONTO MENTALE

Alcune *magie* possono essere *contrastate*. Per ripristinare la realtà, il bersaglio di una *magia* riuscita, alla fine di ogni turno, può eseguire un *Confronto Mentale*. *Mago* e bersaglio devono tirare 2d6 e sommare il proprio VT (eventualmente modificato); se il bersaglio ottiene un risultato superiore al *mago*, l'effetto della *magia* scompare (gli effetti non si applicano più). A parità di risultato, o se il *mago* ottiene un risultato superiore, la *magia* permane. Nel caso di Gruppi si esegue un solo *Confronto Mentale*: se riesce, la *magia* scompare dall'intero Gruppo.

SACERDOTI

I *sacerdoti*, al contrario dei *maghi*, non lanciano *magie* ma recitano *preghiere*. *Recitare una Preghiera* segue le stesse regole previste per *Lanciare una Magia* ma il *Tiro Magia* si trasforma in *Tiro Preghiere*.

VALORE PAURA

I modelli che hanno un *Valore Paura (VP)* sono orripilanti o mostruosi. Se un modello viene *assaltato* da un modello che possiede un VP deve effettuare un *Test Coraggio* prima del *corpo a corpo*. Tirate 3d6 e sommate il suo VT sottraendo il Valore Paura del modello. Se ottiene 11 o più riesce a dominare la paura e non c'è nessun effetto, se ottiene 10 o meno è *terrorizzato* e si considera *disarmato* nel *corpo a corpo*. Un modello *terrorizzato* mantiene comunque i suoi *Ritira*. Se un modello senza VP vuole *Assaltare* un modello con un Valore Paura deve effettuare il *Test Coraggio* prima di muovere; se fallisce resta impietrito e non muove (gli viene assegnato comunque il segnalino *Agito* per rammentare che non può fare nulla nel turno in corso). Il *Test Coraggio* si ripete ad ogni *assalto*. Un modello con un Valore Paura non effettua mai il *Test Coraggio*.

STREGONERIE, ILLUSIONI, EVOCAZIONI, NEGROMANZIE: MAGIE

Manipolare la realtà con *Stregonerie, Illusioni, Evocazioni* o *Negromanzie* non è semplice pertanto, in termini di gioco, ogni *magia* ha un *valore*, una *descrizione*, un *livello di difficoltà*, una *gittata*, un *bersaglio*, una *durata* e un *effetto*.

❖ **Costo:** indica la potenza in termini di gioco e il costo in punti da spendere per acquisirlo.

❖ **Descrizione:** descrizione identificativa della *magia*.

❖ **Livello di Difficoltà:** il valore indicato rappresenta la complessità della *magia* e dovrà essere sottratto al *Tiro Magia*. Può essere un numero o il VT del modello o dell'unità bersaglio.

❖ **Gittata:** la distanza espressa in centimetri in cui ha effetto la *magia*. Se viene indicato "personale" significa che la magia ha effetto sul *mago* stesso. Alcune *magie* possono avere anche gittata "tutto il campo".

❖ **Bersaglio:** indica la tipologia del bersaglio: modello (amico o nemico), unità (amiche e nemiche), tutti i modelli in campo, personale (solo sul *mago* stesso).

❖ **Durata:** indica il periodo di tempo in cui la *magia* resterà attiva. Esistono *magie* con effetti istantanei, variabili o permanenti.

❖ **Effetto:** descrive gli effetti della magia.

CLASSIFICAZIONI E TIPOLOGIE

Quella che segue è una lista esaustiva di *magie* e *preghiere*.

MAGIE GENERICHE

Bolla d'Energia

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm o personale | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il bersaglio si considera all'interno di un'area di copertura che offre 1d6 dadi di riparo (2d6 se il mago ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*). Non è possibile nascondersi mentre si è all'interno di una *Bolla d'Energia*. Se, in qualunque momento, il mago non è in linea di vista con il bersaglio, la magia scompare. Alla fine di ogni turno il mago deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene la *Bolla d'Energia* attiva per il turno successivo; se è superiore la magia scompare. Il mago può lanciare nuovamente questa magia solo quando scompare. Se il bersaglio muove, la *Bolla* si sposta con lui.

Dardo Magico

Costo: 10 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|----------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello nemico |
| Gittata | 40 cm | Durata | istantaneo |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il modello bersaglio deve tirare 1d6: se ottiene un risultato inferiore al suo VT è illeso; se è uguale al VT è *atterrato*; se è superiore al VT è *ferito e atterrato*. Se il mago ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, applicate un malus di +1 al tiro del dado del modello bersaglio.

Esplosione Magica

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|----------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello nemico |
| Gittata | 40 cm, area (5 o 10) | Durata | istantaneo |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo centrate sul modello bersaglio una sagoma da 5 cm; tutti i modelli compresi nell'area (anche parzialmente) devono tirare 1d6: se ottengono un risultato inferiore al VT sono illesi; se ottengono un risultato uguale al VT sono *atterrati*; se ottengono un risultato superiore al VT sono *feriti e atterrati*. Se il mago ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, utilizzate una sagoma da 10 cm.

Guarigione Arcana

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | permanente |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il mago riesce a curare il modello bersaglio *ferito* (eliminate il segnalino relativo). Se il mago ottiene 16 o più e il modello bersaglio è *atterrato*, si rialza automaticamente.

Teletrasporto

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|-----------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | immediata |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il mago scompare e riappare magicamente in un punto del campo distante fino a 20 cm; con un risultato di 16 o più fino a 50 cm. Il mago deve dichiarare, prima di effettuare il tiro, il punto di arrivo (e l'eventuale nuovo punto di arrivo in caso di risultato di 16 o più). Se il mago ottiene dadi tripli, oltre al normale tiro sugli *Effetti Collaterali*, sarà il giocatore avversario a decidere il nuovo punto in cui apparirà rispettando le distanze in funzione del risultato; non è consentito posizionarlo fuori dal campo o all'interno di un'area impassabile. L'orientamento del mago, in entrambi i casi, viene deciso dal giocatore che lancia la magia.

STREGONERIE

Debolezza

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità nemica |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo l'unità bersaglio considera il VT diminuito di un punto. Alla fine di ogni turno l'unità bersaglio può eseguire un *Confronto Mentale* per contrastare la *magia* (vedi regole specifiche). Il *magico* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

Indebolimento Mentale

Costo: 10 punti.

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità nemica |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *magico* può costringere l'unità bersaglio a *Ritirare* 1d6 negli eventuali *Test di Panico* o *Test di Rotta*. Alla fine di ogni turno l'unità bersaglio può eseguire un *Confronto Mentale* per contrastare la *magia* (vedi regole specifiche). Il *magico* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

Possessione

Costo: 50 punti

| | | | |
|-------------------|-----------|------------------|-----------|
| Difficoltà | 6 | Bersaglio | personale |
| Gittata | personale | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *magico* viene posseduto. La *Possessione* garantisce un bonus di +1d6 nei *corpo a corpo*, la caratteristica *inarrestabile* e +1d6 cm al movimento; se il *magico* ottiene 16 o più ottiene anche la caratteristica *assalto multiplo* (il movimento è incrementato di +5 cm). Alla fine di ogni turno il *magico* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene la *Possessione* attiva per il turno successivo; se è superiore la *magia* *scompare*. Il *magico* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*. Un *Sacerdote* può *esorcizzare* un *magico posseduto* (vedi regole specifiche). I *posseduti* hanno VP 2.

Potenziamento

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|-------------------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità amica o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo l'unità bersaglio considera il VT aumentato di un punto. Alla fine di ogni turno il *magico* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene il *Potenziamento* attivo per il turno successivo; se è superiore la *magia* *scompare*. Il *magico* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

Resistenza Mentale

Costo: 10 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|-------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità amica |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo l'unità bersaglio può *Ritirare* 1d6 nei *Test di Panico* e nei *Test di Rotta*. Alla fine di ogni turno il *magico* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene la *Resistenza Mentale* attiva per il turno successivo; se è superiore la *magia* *scompare*. Il **magico** può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

ILLUSIONI

Allucinazioni

Costo: 40 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|----------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello nemico |
| Gittata | 40 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *mago* confonde la mente del modello bersaglio. A partire da questo momento e finché la *magia* non *scompare*, il modello *confuso* agirà come se fosse parte della Banda del *mago* che potrà utilizzarlo come se fosse un suo modello. Modelli *confusi* non si suicidano ma possono attaccare i compagni. Alla fine di ogni turno il modello bersaglio può eseguire un *Confronto Mentale* per *contrastare* la *magia* (vedi regole specifiche). Il *mago* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

Fuochi Fatui

Costo: 15 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------------------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | area boschiva o di vegetazione |
| Gittata | 40 cm | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *mago* crea l'illusione che l'area sia in fiamme, le unità bersaglio la devono *contrastare*. Sia il *mago* che le unità all'interno dell'area tirano 2d6 e sommano il VT; se il *mago* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Magia*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Confrontate i risultati, un'unità dopo l'altra, con il totale ottenuto dal *mago*. Se il *mago* totalizza un risultato uguale o superiore tutti i modelli vengono *spinti* fuori dall'area (posizionate i modelli immediatamente fuori dall'area nella posizione più vicina al bordo e mantenendo lo stesso allineamento).

Illusione

Costo: 15 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|----------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | modello nemico |
| Gittata | 40 cm | Durata | permanente |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *mago* crea un'illusione e trasforma un'arma a sua scelta in un essere repellente (un serpente, uno scarafaggio gigante, ecc.). Chi la impugna la scaglia lontano: in termini di gioco il modello bersaglio perde definitivamente l'arma indicata. Non è possibile tentare un'illusione su un'arma pesante.

Incubo

Costo: 10 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità nemica |
| Gittata | 40 cm | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *mago* costringe un'unità nemica a *contrastare* un incubo ad occhi aperti. *Mago* e unità bersaglio tirano 2d6 e sommano il VT; se il *mago* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Magia*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Se l'unità bersaglio ottiene un risultato superiore al *mago* non c'è alcun effetto; se il *mago* totalizza un risultato uguale o superiore l'intera unità viene *atterrata*.

Ombra Oscura

Costo: 30 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità nemica |
| Gittata | 40 cm | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il *mago* può costringere un'unità nemica a *contrastare* la sua proiezione mentale. *Mago* e unità bersaglio tirano 2d6 e sommano il VT; se il *mago* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Magia*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Se l'unità bersaglio ottiene un risultato superiore al *mago* non c'è alcun effetto; se il *mago* totalizza un risultato uguale o superiore l'unità deve effettuare immediatamente un *Test di Rotta*; se lo fallisce viene eliminata.

EVOCAZIONI

Cerchio Sacro

Costo: 70 punti

| | | | |
|-------------------|---------------|------------------|-----------|
| Difficoltà | 6 | Bersaglio | personale |
| Gittata | Area (5 o 10) | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo centrate sul *mago* una sagoma da 5 cm; se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, la sagoma sarà da 10 cm. Nessun *non-morto* può entrare all'interno del *Cerchio Sacro* (la sagoma), o lanciare magie contro modelli che si trovano all'interno. Tutti i *non-morti* compresi, anche parzialmente, nella sagoma sono automaticamente eliminati. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene il cerchio attivo per il turno successivo; se è superiore la *magia* scompare. Il *mago* può lanciare nuovamente questa magia solo quando scompare. Se il *mago* muove, la sagoma si sposta con lui e qualsiasi modello *non-morto* toccato dalla sagoma viene eliminato.

Forza del Bisonte

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il modello bersaglio acquisisce la caratteristica *letale*. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene la *Forza del Bisonte* attiva per il turno successivo; se è superiore la *magia* scompare. Il *mago* può lanciare nuovamente questa magia solo quando scompare.

Spiriti della Natura

Costo: 30 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|--------------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | area boschiva o di vegetazione |
| Gittata | 20 cm | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo ogni modello nemico all'interno dell'area deve tirare 2d6 e sommare il VT: se ottiene 11 o più le fronde si agitano ma non accade nulla; se ottiene 10 o meno viene *atterrato* (le radici e le fronde avvolgono il modello). Se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, i modelli *atterrati* saranno anche *feriti*.

Spirito del Falco

Costo: 20 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il modello bersaglio ottiene un *Ritira* in tutti i *Tiri per Colpire*; se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, ottiene due *Ritira* in tutti i *Tiri per Colpire*. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attivo lo *Spirito del Falco* per il turno successivo; se è superiore la *magia* scompare. Il *mago* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando scompare.

Spirito del Giaguaro

Costo: 10 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo il modello bersaglio ottiene un *Ritira* in tutti i *corpo a corpo*; se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, ottiene due *Ritira* in tutti i *corpo a corpo*. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attivo lo *Spirito del Giaguaro* per il turno successivo; se è superiore la *magia* scompare. Il *mago* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando scompare.

NEGROMANZIE

Cerchio di Tenebre

Costo: 70 punti

| | | | |
|-------------------|---------------|------------------|-----------|
| Difficoltà | 6 | Bersaglio | personale |
| Gittata | Area (5 o 10) | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo centrate sul *mago* una sagoma da 5 cm; se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, la sagoma sarà da 10 cm. Tutti i modelli, ad eccezione dei *non-morti*, dei *Negromanti* e dei *Sacerdoti*, che siano compresi anche parzialmente nella sagoma sono automaticamente eliminati. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene il *Cerchio* attivo per il turno successivo; se è superiore la *magia* *scompare*. Il *mago* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*. Se il *mago* muove, la sagoma si sposta con lui e qualsiasi modello toccato dalla sagoma (ad eccezione dei *non-morti*, dei *Negromanti* e dei *Sacerdoti*) viene eliminato.

Evocazione Non-morti

Costo: 50 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|------------|
| Difficoltà | 8 | Bersaglio | lapide |
| Gittata | 40 cm | Durata | permanente |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo, dalla tomba emerge uno *Zombi Solitario*; se il *mago* ottiene 16 o più nel *Tiro Magia*, emerge un *Gruppo di Zombi (3)*. Posizionate l'unità a contatto con la lapide. A partire da questo momento, l'unità evocata agirà come se fosse parte della Banda del *mago* che potrà utilizzarla immediatamente.

Persecuzione Spiritica

Costo: 10 punti

| | | | |
|-------------------|-------------------------|------------------|--------------|
| Difficoltà | VT dell'unità bersaglio | Bersaglio | unità nemica |
| Gittata | 40 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo l'unità bersaglio è vittima di una *Persecuzione Spiritica* ma l'unità può tentare di contrastare l'effetto. *Mago* e unità bersaglio tirano 2d6 e sommano il VT; se il *mago* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Magia*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Se l'unità bersaglio ottiene un risultato superiore al *mago* non c'è alcun effetto; se il *mago* totalizza un risultato uguale o superiore può imporre un *Ritira* a qualsiasi *Tiro per Colpire* o *corpo a corpo*. Alla fine di ogni turno il *mago* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attiva la *Persecuzione Spiritica* per il turno successivo; se è superiore la *magia* *scompare*. Il *mago* può lanciare nuovamente questa *magia* solo quando *scompare*.

Rianimazione Voodoo

Costo: 30 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modello amico o nemico |
| Gittata | 40 cm | Durata | permanente |

Effetto: se in gioco è presente un *Negromante* lasciate in campo i modelli *fuori combattimento* fino alla fine del turno perché il *Negromante* potrebbe riportarli in non-vita. Se il *Tiro Magia* ha successo il modello bersaglio viene rianimato. A partire da questo momento il modello rianimato agirà come se fosse parte della Banda del *mago* che potrà utilizzarlo come se fosse un suo modello. Ogni modello perde qualsiasi caratteristica ma acquisisce le caratteristiche *non-morto* e *barcollante*. I modelli che non sono *rianimati* entro la fine del turno sono eliminati definitivamente. I modelli rianimati hanno VP 2.

Soffio Mortale

Costo: 50 punti

| | | | |
|-------------------|------------|------------------|---------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | unità nemiche |
| Gittata | Area (TRI) | Durata | permanente |

Effetto: se il *Tiro Magia* ha successo posizionate la sagoma triangolare a contatto con il *mago*, tutti i modelli compresi nell'area (anche parzialmente) possono invecchiare; ogni unità può tentare di *contrastare* l'effetto. Il *magico* e le unità bersaglio tirano 2d6 e sommano il VT; se il *magico* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Magia*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Confrontate i risultati, un'unità dopo l'altra, con il totale ottenuto dal *magico*. Se l'unità bersaglio ottiene un risultato superiore al *magico* non c'è alcun effetto; se il *magico* totalizza un risultato uguale o superiore l'unità invecchia e subisce permanentemente una riduzione di -1 al VT.

PREGHIERE

Bandire la Magia

Costo: 30 punti

| | | | |
|-------------------|------------|------------------|-------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | il campo di gioco |
| Gittata | Area (TRI) | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Preghiera* ha successo la difficoltà di ogni *Tiro Magia* viene incrementata di +2. Alla fine di ogni turno il sacerdote deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attivo l'incremento per il turno successivo; se è superiore la *preghiera* scompare. Il sacerdote può lanciare nuovamente questa *preghiera* solo quando scompare.

Benedire un'arma

Costo: 15 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|--------------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | arma modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | variabile |

Effetto: se il *Tiro Preghiera* ha successo un'arma da tiro o da mischia diventa *benedetta*. Alla fine di ogni turno il sacerdote deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attivo l'incremento per il turno successivo; se è superiore la *preghiera* scompare. Per mantenere attivo l'effetto non c'è bisogno che il sacerdote sia in *linea di vista*. Il sacerdote può lanciare nuovamente questa *preghiera* solo quando scompare.

Esorcismo

Costo: 40 punti

| | | | |
|-------------------|------------|------------------|----------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modelli nemici |
| Gittata | Area (TRI) | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Preghiera* ha successo posizionate la sagoma triangolare a contatto con il sacerdote: tutti i modelli *posseduti* compresi nell'area (anche parzialmente) possono essere *esorcizzati*; i modelli *posseduti* possono tentare di *contrastare* l'effetto. Il sacerdote e i *posseduti* tirano 2d6 e sommano il VT; se il sacerdote aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Preghiera*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Confrontate i risultati, un modello dopo l'altro, con il totale ottenuto dal sacerdote. Se il *posseduto* ottiene un risultato superiore il sacerdote è *atterrato*; se il sacerdote totalizza un risultato uguale o superiore, il *posseduto* viene *esorcizzato* e viene eliminato (i demoni tornano negli inferi e la vittima corre via terrorizzata). Se un sacerdote *posseduto* viene *esorcizzato* perde immediatamente i benefici della *Possessione* ma non viene eliminato. La magia *Possessione* scompare.

Invocare l' Aiuto Divino

Costo: 15 punti

| | | | |
|-------------------|-------|------------------|---------------------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | modello amico o personale |
| Gittata | 20 cm | Durata | permanente |

Effetto: se il *Tiro Preghiera* ha successo il modello amico guadagna la caratteristica *fortuna*. Alla fine di ogni turno il *sacerdote* deve tirare 1d6: se ottiene un valore uguale o inferiore al VT mantiene attivo l'*Aiuto Divino* per il turno successivo; se è superiore la *preghiera scompare*. Il *sacerdote* può lanciare nuovamente questa *preghiera* solo quando *scompare*.

Scacciare i Non-morti

Costo: 40 punti

| | | | |
|-------------------|------------|------------------|---------------|
| Difficoltà | 4 | Bersaglio | unità nemiche |
| Gittata | Area (TRI) | Durata | immediato |

Effetto: se il *Tiro Preghiera* ha successo posizionate la sagoma triangolare a contatto con il *sacerdote*, tutti i modelli *non-morti* compresi nell'area (anche parzialmente) possono essere *scacciati*; i modelli *non-morti* possono tentare di *contrastare* l'effetto. Il *sacerdote* e i *non-morti* tirano 2d6 e sommano il VT; se il *sacerdote* aveva ottenuto 16 o più nel *Tiro Preghiera*, applica un bonus di +1 in questo *contrasto*. Confrontate i risultati, un modello dopo l'altro, con il totale ottenuto dal *sacerdote*. Se il *non-morto* ottiene un risultato superiore il *sacerdote* viene spinto direttamente indietro di 2d6 cm; se il *sacerdote* totalizza un risultato uguale o superiore il *non-morto* viene *scacciato* e viene eliminato (le anime tornano in cielo e il corpo si dissolve). Se un *Negromante non-morto* viene scacciato perde immediatamente una *magia* e viene spinto indietro di 2d6 cm ma non viene eliminato.

NUOVE CARATTERISTICHE

Le seguenti caratteristiche sono utilizzate soltanto con le regole per il **Weird West**.

- **Assalto multiplo:** se si uccide un modello in *corpo a corpo* è consentito muovere di ulteriori 1d6 cm (sommati ad eventuali altri modificatori). Se, grazie a questo movimento, si raggiunge un altro modello avversario si comincia un nuovo *corpo a corpo*. Se l'avversario reagisce, verificate la *Priorità* per vedere chi agisce per primo.
- **Barcollante:** modelli con questa caratteristica non possono utilizzare le Azioni *Muovere Cautamente* e *Correre*; possono utilizzare solo l'Azione *Assaltare* sottraendo -1d6 cm (cumulativo con le modifiche relative alla Tabella dei Terreni); se il movimento li porta adiacenti a un modello avversario inizia il *corpo a corpo*.
- **Inarrestabile:** un modello con questa caratteristica non deve effettuare il *Test di Rotta* e non considera il risultato *atterrato*. Se viene *ferito* assegna normalmente il segnalino ma non sdraiate la miniatura.
- **Non-morto:** un modello con questa caratteristica non deve effettuare *Test di Rotta* e *Test di Panico*; nella Tabella Danni non considera i risultati *atterrato* e *ferito*; anche se non hanno *armi da mischia* non sono considerati *disarmati*; non possono *nascondersi*.
- **Posseduto:** modelli con questa caratteristica sommano +1d6 nel *corpo a corpo*, sommano +1d6 cm al movimento e acquisiscono la caratteristica *inarrestabile*. Anche se non hanno *armi da mischia* non sono considerati *disarmati*.
- **Valore Corazza (VC):** questo valore si sottrae sempre al *Tiro per Colpire* e nel *corpo a corpo* degli avversari.
- **Valore Paura (VP):** questo valore si sottrae al *Tiro Coraggio* (vedi regole specifiche).

OGGETTI MAGICI

Così come ammettiamo nel gioco l'esistenza della magia, di pari grado permettiamo l'uso di *oggetti magici*. Se in una partita è possibile utilizzare Bande con *maghi*, si possono acquistare anche *oggetti magici* pagando il loro costo in punti. Gli *oggetti magici* sono acquistabili solo dai modelli singoli di ogni Banda, non dai Gruppi. Ogni modello, a parte i *sacerdoti*, può avere un solo *oggetto magico*.

LISTA OGGETTI MAGICI

- ⊛ **Amuleto:** se chi lo indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +1. Chi lo indossa è immune alle *Allucinazioni*. **Costo: +40 punti.**
- ⊛ **Amuleto Maledetto:** se chi lo indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +1. Chi lo indossa è immune a *Scacciare i Non-Morti*. **Costo: +40 punti.**
- ⊛ **Amuleto Demoniaco:** se chi lo indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +1. Chi lo indossa è immune all'*Esorcismo*. **Costo: +40 punti.**
- ⊛ **Bracciali Benedetti:** se chi li indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +2. Chi li indossa è immune al *Cerchio di Tenebre*. **Costo: +50 punti.**
- ⊛ **Bracciali Maledetti:** se chi li indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +2. Chi li indossa è immune al *Cerchio Sacro*. **Costo: +50 punti.**
- ⊛ **Bracciali Demoniaci:** se chi li indossa è il bersaglio di una *magia*, il *livello di difficoltà* sale di +2. Chi li indossa è immune all'*Esorcismo*. **Costo: +50 punti.**
- ⊛ **Pietra sacra/maledetta/demoniaca:** se il modello che lo porta deve effettuare un *confronto mentale* o un *contrasto* somma +1 al tiro. **Costo: +10 punti.**
- ⊛ **Benedizione (x):** l'*arma da tiro* o *da mischia* indicata tra parentesi è *benedetta* e somma +1 al *Tiro per Colpire* o nel *corpo a corpo* quando il bersaglio è un modello con la caratteristica *non-morto* o *posseduto*. **Costo: +10 punti per arma.**
- ⊛ **Maledizione (x):** l'*arma da tiro* o *da mischia* indicata tra parentesi è *maledetta* e somma +1 al *Tiro per Colpire* o nel *corpo a corpo* quando il bersaglio è un modello con la caratteristica *sacerdote* o *mago*. **Costo: +10 punti per arma.**
- ⊛ **Crocifisso:** il modello che acquista il *Crocifisso* non deve effettuare il *Test Coraggio* quando *assalta* o viene *assaltato* da un modello con un *Valore Paura*. **Costo: +20 punti.**
- ⊛ **Famiglio:** il modello che acquista il *Famiglio* (un gatto, un diavoleto, uno spirito) quando *lancia una magia* abbassa il *livello di difficoltà* di -1. **Costo: +20 punti.**
- ⊛ **Libro sacro:** il modello che acquista il *Libro Sacro*, quando *recita una preghiera*, abbassa il *livello di difficoltà* di -1. **Costo: +20 punti.**
- ⊛ **Polvere Magica:** *un solo uso*. All'inizio del turno il modello che possiede la *Polvere Magica* può spargerla al vento (non è necessaria nessuna *Azione*). Ogni *Tiro Magia* ottiene un *bonus* di +2. Alla fine del turno l'effetto *scompare*. **Costo: +20 punti.**
- ⊛ **Talismano:** *un solo uso*. Un modello con questo oggetto può *Ritirare* 1d6 in qualsiasi test: *Iniziativa* (solo i *leader*), *Priorità*, *Tiro per Colpire* o *corpo a corpo*. **Costo: +10 punti.**

NUOVE ARMI DA MISCHIA

TABELLA ARMI DA MISCHIA

| Tipologia | Caratteristiche |
|-----------|--------------------------------|
| Artigli | |
| Martello | letale |
| Mazza | letale |
| Mannaia | affilata, letale |
| Frusta * | arma a distanza (5), bloccante |

*Utilizzare le stesse regole del Lasso, applicando la distanza di 5 cm. I modelli *in arcione* non possono però legare la Frusta alla sella per eseguire altre Azioni.

MODELLI SINGOLI

Stregone Gringo

Note. Si può unire solo alle seguenti Bande: Apaches, Comancheros, Desperados Messicani, Fuorilegge, Pellerossa, Villaggio di Frontiera.

| MODELLO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|------------------------|----|--------------------|------------------------|-------|
| Stregone Gringo | 4 | Revolver, Coltello | mago (Stregone), agile | 65 |

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Lo Stregone può acquistare fino a 2 *magie generiche* e 3 *stregonerie* sommando il relativo costo.
- ⊛ Lo Stregone può acquistare un *oggetto magico* sommando il relativo costo.
- ⊛ Lo Stregone può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti.
- ⊛ Lo Stregone può diventare una Strega ma dovete sostituire il Revolver con una Frusta al costo di -5 punti.
- ⊛ La Strega può acquistare fino a 3 *magie generiche* e 4 *stregonerie* sommando il relativo costo.

Illusionista

Note. Si può unire solo alle seguenti Bande: Distaccamento Soldati del Forte, Drappelli di Cavalleria, Federali, Fuorilegge, Louisiana Voodoo, Pinkertons, Texas Ranger, Uomini di Legge, Villaggio di Frontiera.

| MODELLO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|---------------------|----|------------------------------|----------------------------|-------|
| Illusionista | 4 | Coltello, Coltello da lancio | mago (Illusionista), agile | 60 |

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ L'Illusionista può acquistare fino a 2 *magie generiche* e 3 *illusioni* sommando il relativo costo.
- ⊛ L'Illusionista può acquistare un *oggetto magico* sommando il relativo costo.
- ⊛ L'Illusionista può acquisire la caratteristica *tiro in movimento (coltello da lancio)* al costo di +10 punti.
- ⊛ L'Illusionista può diventare un Grande Illusionista ma dovete sostituire la caratteristica *agile* con *veterano* al costo di +15 punti.
- ⊛ Il Grande Illusionista può acquistare fino a 3 *magie generiche* e 4 *illusioni* sommando il relativo costo.

Sciamano Indiano

Note. Si può unire solo alle seguenti Bande: Apaches, Comancheros, Pellerossa, Villaggio di Frontiera.

| MODELLO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|-------------------------|----|--------------------|---|-------|
| Sciamano Indiano | 4 | Coltello, Tomahawk | mago (Sciamano), agile, esperto del territorio (boschi) | 70 |

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Lo Sciamano Indiano può acquistare fino a 2 *magie generiche* e 3 *evocazioni* sommando il relativo costo.
- ⊛ Lo Sciamano Indiano può acquistare un *oggetto magico* sommando il relativo costo.
- ⊛ Lo Sciamano Indiano può acquisire la caratteristica *occhio di falco* al costo di +5 punti.
- ⊛ Lo Sciamano Indiano può diventare uno Sciamano dei Boschi ma dovete sostituire la caratteristica *agile* con *veterano* al costo di +15 punti.
- ⊛ Lo Sciamano dei Boschi può acquistare fino a 3 *magie generiche* e 4 *evocazioni* sommando il relativo costo.

Sacerdote

Note. Si può unire solo alle seguenti Bande: Distaccamento Soldati del Forte, Drappelli di Cavalleria, Federali, Pinkertons, Texas Ranger, Uomini di Legge, Villaggio di Frontiera.

| MODELLO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|------------------|----|--------------------------------|----------------------------|-------|
| Sacerdote | 4 | Fucile a canne mozze, Coltello | mago (Sacerdote), veterano | 90 |

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Il Sacerdote può acquistare fino a 3 *preghiere* sommando il relativo costo.
- ⊛ Il Sacerdote può acquistare fino a 2 *oggetti magici* sommando il relativo costo.
- ⊛ Il Sacerdote può acquisire la caratteristica *fortuna* al costo di +20 punti.
- ⊛ Il Sacerdote può diventare un Predicatore ma deve acquistare il *crocifisso* e il *libro sacro* al costo di +45 punti.
- ⊛ Il Sacerdote può acquistare fino a 3 **oggetti magici** (compreso il *crocifisso* e il *libro sacro*) e 4 *preghiere* sommando il relativo costo.

Fabbro/Maniscalco

Note. Si può unire solo alla Banda Villaggio di Frontiera.

| MODELLO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|--------------------------|----|------------------|-------------------|-------|
| Fabbro/Maniscalco | 3 | Mazza o Martello | forzuto, veterano | 55 |

NUOVE BANDE

Quelle che seguono sono alcune nuove Bande utilizzabili con le regole di **Weird West Chronicles**.

DANNATI

Composta da:

1 Stregone, 0-8 Posseduti, 0-4 Accoliti, 0-1 Demone, 0-6 Gruppi di Giovani Cultisti

Note Banda:

☛ Tutti i componenti della Banda **devono** avere la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.

| MODELLO/GRUPPO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|------------------------------------|----|--------------------|---|-------|
| Stregone | 4 | Revolver, Coltello | mago (Stregone), agile, leader | 70 |
| Posseduto | 4 | Artigli | agile, esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), posseduto, VP 2 | 95 |
| Accolito | 3 | Revolver, Coltello | | 30 |
| Demone | 5 | Artigli | agile, devastante, esperto del territorio (boschi), esperto del territorio (edifici), letale, posseduto, VC 2, VP 2 | 165 |
| Gruppo Giovani Cultisti (3) | 2 | Coltello | | 30 |

VARIANTI UNITÀ:

- ☛ Lo Stregone può acquistare fino a 2 *magie generiche* e 3 *stregonerie* sommando il relativo costo.
- ☛ Lo Stregone può acquistare un *oggetto magico* sommando il relativo costo.
- ☛ Lo Stregone può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti.
- ☛ Lo Stregone può diventare una Strega ma dovete sostituire il Revolver con una Frusta al costo di -5 punti.
- ☛ La Strega può acquistare fino a 3 *magie generiche* e 4 *stregonerie* sommando il relativo costo.
- ☛ Ogni Posseduto può acquisire la caratteristica *assalto multiplo* al costo di +40 punti cad. In questo caso, se mette *fuori combattimento* un modello in *corpo a corpo* può muovere di ulteriori 2d6 cm.
- ☛ Il Demone può acquisire la caratteristica *assalto multiplo* al costo di +40 punti. In questo caso, se mette *fuori combattimento* un modello in *corpo a corpo* può muovere di ulteriori 2d6 cm.
- ☛ Ogni Accolito può acquisire la caratteristica *agile* al costo di +5 punti cad.
- ☛ Ogni Accolito può acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.
- ☛ Ogni Accolito può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti cad.
- ☛ Ogni Accolito può acquisire la caratteristica *veterano* al costo di +10 punti cad.

LOUISIANA VODOO

Composta da:

1 Negromante, 0-2 Carnefici Zombi, 0-8 Apprendisti, 0-4 Pistoleri Zombi, 0-3 Zombi Solitari, 0-10 Gruppi di Zombi

Note Banda:

- ⊛ Tutti i componenti della Banda **devono** avere la caratteristica *cattiva reputazione* al costo totale di +40 punti.
- ⊛ All'inizio di ogni turno il Negromante tira 3d6 e somma il proprio VT: con 11 o più non accade nulla, se ottiene 10 o meno dovrete eliminare un'unità con caratteristica *non-morto* (compreso il Negromante).

| MODELLO/GRUPPO | VT | ARMAMENTO | CARATTERISTICHE | COSTO |
|----------------------------|----|----------------------------|--|-------|
| Negromante | 5 | Lancia, Coltello da lancio | mago (Negromante), leader, VP 1 | 85 |
| Carnefice Zombi | 4 | Mannaia | barcollante, devastante, non-morto, VC 2, VP 3 | 130 |
| Apprendista | 3 | Revolver, Coltello | | 30 |
| Pistolero non-morto | 3 | Revolver, Artigli | non-morto, pistolero, VP 2 | 85 |
| Zombi solitario | 2 | Artigli | barcollante, furtivo, non-morto, VP 2 | 70 |
| Gruppo Zombi (3) | 1 | Artigli | barcollante, non-morto, VP 2 | 90 |

VARIANTI UNITÀ:

- ⊛ Il Negromante può acquistare fino a 2 *magie generiche* e 3 *negromanzie* sommando il relativo costo.
- ⊛ Il Negromante può acquisire la caratteristica *non-morto* al costo di +35 punti.
- ⊛ Il Negromante può acquistare un *oggetto magico* sommando il relativo costo.
- ⊛ Il Negromante può acquisire un *famiglio* (in aggiunta all'*oggetto magico*) al costo di +20 punti.
- ⊛ Il Negromante può diventare una Negromante Oscuro ma dovette aggiungere la caratteristica *fortuna* al costo di +20 punti.
- ⊛ Il Negromante Oscuro può acquistare fino a 3 *magie generiche* e 4 *negromanzie* sommando il relativo costo.
- ⊛ Ogni Carnefice Zombi può acquisire la caratteristica *assalto multiplo* al costo di +30 punti cad.
- ⊛ Ogni Apprendista può acquisire la caratteristica *pistolero* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Apprendista può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Ogni Apprendista può sostituire il Coltello con una Mannaia al costo di + 25 punti cad.
- ⊛ Ogni Pistolero non-morto può acquisire la caratteristica *tiratore scelto (pistole)* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Pistolero non-morto può acquisire la caratteristica *tiro in movimento (pistole)* al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Ogni Pistolero non-morto può aggiungere un secondo Revolver al costo di +10 punti cad.
- ⊛ Ogni Pistolero non-morto può aggiungere una Carabina a ripetizione al costo di +15 punti cad.
- ⊛ Ogni Pistolero non-morto può acquisire la caratteristica *tagliagole* al costo di +5 punti cad.
- ⊛ Un Pistolero non-morto può aggiungere un Fucile a pallettoni oppure un Fucile a canne mozze al costo di +40 punti.