

Deadlands - The battle for Slaughter Gulch - La battaglia per Gola del Massacro di Tod e Kerry Breitenstein.

Foglio per spiegare il gioco ai neofiti da parte di chi il gioco lo conosce già.

Polvere, sassi e odore di paura sbocciano nelle strade di una grezza e caotica città di frontiera. Una volta rifugio dai pericoli del West, la città è diventata insidiosa con la scoperta di giacimenti di Roccia Spettrale. Voi volete partecipare alla divisione della ricchezza. Riuscirete a superare in destrezza i vostri nemici e prendere il controllo della città? Oppure finirete sotto una croce senza nome sulla collina degli stivali?

Veduta d'insieme: ogni giocatore ha un personaggio diverso, giunto in città alla ricerca della Roccia Spettrale e per prendere il controllo della giunta comunale. Hai a disposizione 6 scagnozzi che puoi mandare a occupare edifici, maltrattare i cittadini, scavare nella miniera, giocare a poker nel saloon o anche forzare la legge pistola alla mano. La scelta è tua ma la vittoria passa per la raccolta del minerale, il controllo degli edifici e il completamento degli obiettivi.

Il gioco: ogni turno-giorno è diviso in 5 fasi:

1- ogni mago o scienziato guarda se ci sono Magie o Gadget a faccia in su a sx della sua plancia, se non ce ne sono, gira la prima carta.

2- i giocatori piazzano segretamente i gettoni azione per gli scagnozzi. Per non fare agire uno scagnozzo mettere il gettone a faccia in giù. Gli scagnozzi muovono di 2 zone a turno.

3- quando tutti sono pronti, scoprono la plancia e muovono gli scagnozzi.

4- Il funzionario di contea gira affiancate 2 carte evento che hanno effetto immediatamente.

5- partendo dalla stazione e procedendo in senso orario, gli scagnozzi negli edifici agiscono; poi quelli sulla strada dalla stazione alla miniera; infine quelli nella home. Dopo le 5 fasi, ogni nuovo arrivato in città, dovuto agli eventi, è mosso nella destinazione dal funzionario.

Movimento: gli scagnozzi muovono di 2 zone, ogni quadrato di strada ed ogni edificio sono zone.

Non si può muovere da edificio ad edificio, né in diagonale. Lo scagnozzo che cerca di fare un movimento illegale, non muove più né agisce in questo turno. Movimento home: dalla home alla città, devi piazzare lo scagnozzo sulla strada, questo è il solo movimento permesso questo turno.

Dalla città alla home, il movimento è libero, anche dagli edifici.

Eventi: ogni giorno si girano 2 carte affiancate sopra le vecchie, se la carta dice che arrivano nuovi cittadini, npc's, piazzarli sulla carta, se arrivano merci, mettere le carte equipment in stazione.

Quando il turno finisce, le carte vanno al general store. Dopo la fase 5 i nuovi cittadini arrivati vanno negli edifici, tira 2d6, piazza il cittadino nell'edificio con una carta incontro coperta, che dice chi è. Se l'evento colpisce un edificio, tirare per ogni scagnozzo e cittadino presente. Eccezione: il deputato, parte sempre dalla prigione.

Importante: tutti i vostri scagnozzi hanno le abilità della vostra carta personaggio.

Abilità personaggi. Scagnozzi: Agility = schivare pallottole. Smarts = reclutare cittadini. Spirit = potenza e protezione nelle magie. Strength = forza bruta. Shooting = sparare. Cittadini. Agility = schivare pallottole. Smarts = resistenza al reclutamento. Spirit = protezione dalle magie. Strength = forza bruta. Vigor = n° di ferite. Le varie azioni fanno tirare sulle abilità.

Buoni vs cattivi: tutti hanno un allineamento buono, cattivo o neutrale. Puoi solo reclutare quelli del tuo stesso allineamento od i neutrali, i quali non contano per il raggiungimento degli obiettivi.

Naturalmente si può sparare, picchiare, rapinare chiunque.

Dadi: durante il gioco, le carte evento e le azioni mettono alla prova le abilità dei tuoi scagnozzi, che sono quelle del tuo personaggio. Il valore per la prova è quello del dado più alto tra quelli che tiri, i bonus delle carte si aggiungono al dado più alto. Si può usare solo un oggetto per lancio di dadi, scegliendolo prima di tirare. Il risultato deve essere più alto o pari al valore richiesto. Dadi esplosivi: se tiri un 6, ritiralò e aggiungi il nuovo valore al 6, se tiri un altro 6 vai avanti. A volte 2 giocatori si affrontano, chi tira più alto vince, se pareggiano ritirano i dadi.

Azioni automatiche: se uno scagnozzo si trova dal dottore e non fa azioni, viene guarito. Il

Deputato: parte dalla prigione, alla fine di ogni turno muove di un edificio in senso orario, se uno scagnozzo presente ha commesso un'illealtà finisce in cella senza essere accompagnato.

Combattimento - Fight: tu sei l'attaccante e la vittima il difensore, scegli se sparare o scazzottare.

Puoi sparare se hai un arma e se vedi il difensore. Puoi vedere tutti gli spazi adiacenti a quello dove ti trovi, anche in diagonale, non puoi sparare dentro un edificio da fuori. Puoi tirare dinamite in un edificio ma non nella prigione. Puoi sparare fuori da un edificio ma vedi solo lo spazio di strada fuori dalla porta ed i 2 adiacenti.

**CONTRO UN ALTRO SCAGNOZZO**, se spari tira su shooting e il difensore su agility, se vinci lo ferisci e sdrai la miniatura, alla seconda ferita muore. Se perdi può scappare alla home o sparare come hai fatto tu. Se fai a botte, tirate entrambi su Fight, chi perde è ferito. Se hai una magia anti ferita, usala invece di tirare sull'Agility, se funziona non c'è danno, se fallisce sei ferito.

**CONTRO UN CITTADINO**, se spari tira su Shooting contro Agility della carta incontro, se perdi leggi la carta: o sei automaticamente ferito o il cittadino scappa e scarti miniatura e carta. Se fai a botte tira su strength, chi perde è ferito. Se ferisci un cittadino con Vigor 1 muore, scartalo e prendi ricompensa, se ha Vigor 2 tappa la carta.

Combattimento a distanza, alcune armi consentono il fuoco a distanza, puoi sparare persino dentro il treno o la diligenza, la carta arma descrive la gittata ed i vari bonus.

Morte: la frontiera è un posto pericoloso, con 2 ferite uno scagnozzo muore, mettilo a faccia in giù nel cimitero. I cittadini si scartano con la loro carta incontro.

Harrowed: quando un morto viene resuscitato, metti un segnalino harrowed sotto di esso, non può più essere ucciso, le ferite non gli fanno nulla ma tutte le sue abilità sono a -1.

Controllo degli edifici: se hai la maggioranza in un edificio nel momento in cui è attivo, lo controlli.

Valgono anche i cittadini nel conto. In caso di pareggio nessuno lo controlla. Ogni edificio ha un'abilità speciale che si attiva quando qualcuno ha la maggioranza. A fine partita un edificio dà 5 punti vittoria.

Carte incontro: quando un cittadino appare mettergli vicino una carta coperta, quando un'azione lo coinvolge, girare la carta.

Carte obiettivo: stanno scoperte a sx della plancia giocatore e sono diverse per tutti i personaggi, fanno guadagnare punti vittoria. Quando ottieni un parziale obiettivo, tappa la carta, quando è completato mettilo a dx.

La ricompensa-reward si ottiene quando l'obiettivo è completato e può essere usata in qualsiasi momento. Dopo l'uso della ricompensa piazzare la carta sotto il personaggio.

Magie: i maghi partono con zero magie, con l'azione Spell puoi impararle. Tirare sullo Spirito, se fai di più o uguale, impari la magia; la piazzati a dx e paghi il costo in Roccia solo se hai successo. Ogni Scagnozzo può usare le tue magie, ma ognuna solo 1 volta per turno. Alcune magie non richiedono nemmeno il gettone azione. A fine partita danno PV.

Gadget: funzionano come le magie, ma si tira sullo Smart.

Item Equipaggiamento: si possono comprare ad inizio partita o al General Store o rubare dal treno. Si piazzano a sx, quando vengono usati si spostano a dx e si può continuare ad usarli; a fine partita quelli a dx danno PV. Alcuni possono essere usati una volta e poi scartati; si può avere solo una copia di ogni oggetto; quelli specifici di un altro Personaggio non possono essere presi.

Negoziante: si può parlare e scambiarsi favori, siamo nel West, se qualcuno non mantiene i patti, non ti arrabbiare, vendicati!

Prigione: fino a che lo Sceriffo è vivo, non si può interagire con i reclusi nelle celle. Se vuoi liberare uno Scagnozzo, usa l'azione Fight, tira un dado, quello è l'ammontare di Roccia che devi pagare di cauzione. Se non vuoi pagare, tira la tua Forza contro quella dello Sceriffo, se vinci, lo Sceriffo è ferito, tappato e liberi lo Scagnozzo. Se perdi sei ferito e torni in strada. Se liberi uno, entrambi tornate in strada fuori dalla prigione.

Vincere: quando le condizioni iniziali sono soddisfatte, finire il turno e contare i PV:

+1 per Scagnozzo in gioco, ma non al Cimitero.

+1 per Roccia Spettrale.

+5 per edificio controllato.

+X per gli obiettivi completati.

+X per Magie, Gadget, Oggetti a dx dello schermo giocatore, pari al loro costo in Roccia.

Il vincitore diventa Sindaco di Gola del Massacro.

Set up: dare un personaggio a caso ad ogni giocatore, insieme allo schermo, le carte obiettivo, i gettoni azione e gli scagnozzi corrispondenti. La plancia città va sistemata dietro lo schermo e tenuta segreta. Le carte obiettivo vanno a sinistra dello schermo e la carta personaggio a destra. Prendere pepite di Roccia Spettrale pari al n° sulla carta personaggio. Se hai poteri magici prendi le carte incantesimo mischiate e piazzale a sx dello schermo, se sei scenziato fai lo stesso con le carte Gadget. Crea la città: mischia le tessere edificio e piazzale in 2 righe, metti la stazione a sx e la miniera a dx. Metti il marker 1 sulla stazione e poi in senso orario gli altri in ordine progressivo. Dare 3 carte equipaggiamento ad ogni giocatore, il quale le osserva e decide quali comperare, usando Roccia Spettrale, e le piazza a sx dello schermo. Il resto sotto il mazzo. Pescare altre 3 carte equipaggiamento e metterle coperte nel general store. Mettere Roccia Spettrale nella miniera in base al n° dei giocatori: 2 o 3, 40 pz. - 4, 50 pz. - 5 o 6, 60 pz. Prendere la carta sceriffo dal mazzo incontri e piazzarla alla prigione, mettere un cittadino in ogni edificio, miniera, stazione, cimitero. Pesca una carta incontro coperta, per ogni cittadino, la carta rappresenta il cittadino nell'edificio. La carta sceriffo rappresenta il cittadino nella prigione.

Fine del gioco: determinare il finale di partita tirando 1d6: 1- viene pescata l'ultima carta incontro. 2- un personaggio controlla 3 edifici all'inizio di un turno. 3- un personaggio completa 4 obiettivi. 4- la prigione è piena e la miniera è vuota (ritira il dado se in gioco non ci sono l'Agenzia o il Texas Ranger). 5- l'ultima carta evento viene pescata. 6- tutti i personaggi hanno 5 o più scagnozzi in gioco, alla home o al cimitero. Se 3 o più di queste condizioni sono soddisfatte, la partita termina, anche se non era la fine scelta dal dado.

Eleggere un Funzionario della Contea che pesca le carte, piazza le miniature ecc.

I giocatori iniziano con 3 scagnozzi sulla strada, piazzano 3 gettoni azioni sulla strada della plancia segreta, scoprono la plancia e piazzano gli scagnozzi, anche nella stessa zona. I rimanenti 3 vanno nella riserva e potranno essere usati reclutando cittadini.