

TEXAS RANGER

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

4 Confiscare = contro un altro scagnozzo. Tirate sull'agilità, se vinci prendigli un oggetto e scartalo a meno che ti serva per un obiettivo. Se vince lui il tuo scagnozzo è ferito, se tiri 1 non vai in cella come per l'azione Rubare. Gli oggetti confiscati non si possono usare e non danno punti vittoria.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

11 Arrestare = il Texas Ranger e l' Agenzia possono sbattere in galera scagnozzi o cittadini. Gli scagnozzi se sono nella stessa zona ed hanno sparato o rubato in questo turno possono essere arrestati semplicemente accompagnandoli in cella con lo scagnozzo che li arresta. La ricompensa è 1d6 di roccia. Se ferito, il tuo scagnozzo non può arrestare. I cittadini si possono arrestare se sono Cattivi, tira sulla forza, se vinci accompagnalo in cella e prendi roccia come da carta incontro. Se la prigione è piena non si può arrestare.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

17 Bible = Texas Ranger può cambiare una carta incontro nella zona dove si trova.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Obiettivi:

Large.

Arresta uno scagnozzo, uccidi uno scagnozzo, confisca un oggetto in un turno.

Ricompensa: aumenta Shooting di 1d6

PV +3

Medium

Uccidi un NPC cattivo con Agility di 5 o +

Ricompensa: aumenta Agility di 1d6

PV +2

Medium

Confisca 2 oggetti.

Ricompensa: +5 PV

Small

Arresta 2 NPC cattivi

Ricompensa: 5 Roccia Spettrale + 1 PV

Small

Uccidi un NPC cattivo in corpo a corpo

Ricompensa: prendi un oggetto dal mazzo di costo max 4 + 1 PV

Small

Usa 2 volte con successo l'abilità Bible

Ricompensa: Una volta per turno puoi guardare una carta incontro coperta sul tavolo + 1 PV

SHAMAN

1 Mesmerize = scegli uno scagnozzo nella stessa zona, tirate sullo spirito, se vinci controlli lo scagnozzo, puoi anche non farlo agire.

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

3 Rubare = nella stessa zona, agli scagnozzi, i cittadini, il treno, la diligenza. Tira sull'agilità contro quella della vittima o la protezione del convoglio. Se tiri un 1 vai in prigione, ma se tiri anche un 6 ignora l'1. In caso di vittoria prendi al cittadino roccia spettrale come indicato sulla sua carta e poi scartalo. Al treno prendi un equipaggiamento e mettilo a sx. Ad un altro scagnozzo, tira 1d6 e prendigli roccia spettrale, se perdi il tuo scagnozzo è ferito.

5 Spell = permette di impararne di nuovi o di lanciarli, devi avere uno scagnozzo alla home per impararli, tira sullo spirito, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. Le magie possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi, ma solo una volta per turno.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

12 Resuscitare = al cimitero tira sullo spirito se fai 7 o meglio resusciti qualcuno, mettilo sotto un dischetto Harrowed, se è uno scagnozzo avversario, sostituiscilo con uno dei tuoi, se ne hai, altrimenti rimane al suo proprietario.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Obiettivi:

Large: Mesmerizza uno scagnozzo e usalo per uccidere qualcuno.

Ricompensa: +5 PV

Medium: Mesmerizza uno scagnozzo e usa la sua azione.

Ricompensa: + 5 Roccia dalla riserva = +2 PV

Medium: Uccidi un NPC buono.

Ricompensa: aumenta la forza di 1d6 = +2 PV

Small: Resuscita 1 morto.

Ricompensa: quando devi girare 1 magia dal tuo mazzo, gira quella che vuoi = +1 PV

Small: Impara 2 magie.

Ricompensa: fai una magia dove vuoi in città = +1 PV

Small: Recluta un Cultist o un Voodooist.

Ricompensa: aumenta Shooting di 1d6 = +1 PV

Magie:

Dreamwalk - no azione – +2 per un Reclutare

Entangle - azione Spell – manda uno Scagnozzo alla Home

Hawk's Swiftess - no azione – aumenta Agilty di +1 per 1 turno.

Misdirect - azione Spell – gli Scagnozzi non subiscono danni dalle pallottole questo turno.

Show the Path - no azione – guarda la plancia di un giocatore.

Summon Serpent – azione Spell - fai 1 danno ad uno Scagnozzo in linea di vista.

HUCKSTER – VENDITORE AMBULANTE

1 Mesmerize = scegli uno scagnozzo nella stessa zona, tirate sullo spirito, se vinci controlli lo scagnozzo, puoi anche non farlo agire.

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

3 Rubare = nella stessa zona, agli scagnozzi, i cittadini, il treno, la diligenza. Tira sull'agilità contro quella della vittima o la protezione del convoglio. Se tiri un 1 vai in prigione, ma se tiri anche un 6 ignora l'1. In caso di vittoria prendi al cittadino roccia spettrale come indicato sulla sua carta e poi scartalo. Al treno prendi un equipaggiamento e mettilo a sx. Ad un altro scagnozzo, tira 1d6 e prendigli roccia spettrale, se perdi il tuo scagnozzo è ferito.

5 Spell = permette di impararne di nuovi o di lanciarli, devi avere uno scagnozzo alla home per impararli, tira sullo spirito, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. Le magie possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi, ma solo una volta per turno.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

12 Resuscitare = al cimitero tira sullo spirito se fai 7 o meglio resusciti qualcuno, mettilo sotto un dischetto Harrowed, se è uno scagnozzo avversario, sostituisilo con uno dei tuoi, se ne hai, altrimenti rimane al suo proprietario.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Obiettivi: Large

Uccidi 1 Scagnozzo e Ruba ad un altro nello stesso turno.

Ricompensa: +5 PV

Medium

Mesmerizza 1 e Resuscita un altro nello stesso turno.

Ricompensa: aumenta Forza di 1d6 = +2 PV

Medium

Compra una Derringer.

Ricompensa: aumenta Shooting di 1d6 = +2 PV

Small

Uccidi un NPC cattivo in corpo a corpo.

Ricompensa: quando devi girare 1 magia dal tuo mazzo, gira quella che vuoi = +1 PV

Small

Impara una magia di costo 5 o più.

Ricompensa: +5 Roccia Spettrale = +1 PV

Small

Tira un 6 in una partita di poker.

Ricompensa: prendi 1 Roccia Spettrale da tutti gli avversari = +1 PV

Magie

Barricade – no azione – nessuno Scagnozzo può entrare nell'edificio bersaglio in linea di vista per questo turno.

Bullet stopper – azione Spell - gli Scagnozzi non subiscono danni dalle pallottole questo turno.

Conversion – no azione - per un turno +2 a Reclutare.

Demon's Eye – no azione – guarda la plancia di un giocatore prima del movimento.

Foiled You – no azione – per un turno aumenta +2 gamble.

Hell's Fury – azione Spell – fa 1 danno ad 1 Scagnozzo nello stesso riquadro o 1 adiacente.

AGENCY

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

4 Confiscare = contro un altro scagnozzo. Tirate sull'agilità, se vinci prendigli un oggetto e scartalo a meno che ti serva per un obiettivo. Se vince lui il tuo scagnozzo è ferito, se tiri 1 non vai in cella come per l'azione Rubare. Gli oggetti confiscati non si possono usare e non danno punti vittoria.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

11 Arrestare = il Texas Ranger e l' Agenzia possono sbattere in galera scagnozzi o cittadini. Gli scagnozzi se sono nella stessa zona ed hanno sparato o rubato in questo turno possono essere arrestati semplicemente accompagnandoli in cella con lo scagnozzo che li arresta. La ricompensa è 1d6 di roccia. Se ferito, il tuo scagnozzo non può arrestare. I cittadini si possono arrestare se sono Cattivi, tira sulla forza, se vinci accompagnalo in cella e prendi roccia come da carta incontro. Se la prigione è piena non si può arrestare.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

16 Telegraph = l' Agenzia può nell'ufficio telegrafico guardare le prime 3 carte evento e rimetterle in cima in qualsiasi ordine.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Large

Arresta o uccidi Hanging Judge

Ricompensa: aumenta Shooting di 1d6 = +3 PV

Medium

Arresta 1 e uccidi 1 in un turno.

Ricompensa: aumenta Forza di 1d6 = +2 PV

Medium

Fai 2 ferite in un turno.

Ricompensa: +5 PV

Small

Arresta 2 NPC cattivi.

Ricompensa: prendi gratis un arma dal mazzo con costo max di 4 = +1 PV

Small

Usa l'Whiskey per reclutare un NPC.

Ricompensa: prendi Roccia Spettrale come da carta NPC = +1 PV

Small

Compra 2 armi diverse.

Ricompensa: obbliga un avversario a ritirare un dado durante il combattimento = +1 PV

MAD SCIENTIST

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

3 Rubare = nella stessa zona, agli scagnozzi, i cittadini, il treno, la diligenza. Tira sull'agilità contro quella della vittima o la protezione del convoglio. Se tiri un 1 vai in prigione, ma se tiri anche un 6 ignora l'1. In caso di vittoria prendi al cittadino roccia spettrale come indicato sulla sua carta e poi scartalo. Al treno prendi un equipaggiamento e mettilo a sx. Ad un altro scagnozzo, tira 1d6 e prendigli roccia spettrale, se perdi il tuo scagnozzo è ferito.

6 Gadget = permette di inventarne di nuovi o di usarli, devi avere uno scagnozzo alla home per inventarli, tira sullo smart, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. I gadget possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi ma solo una volta per turno.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

14 Brainwash = lo scienziato può reclutare un allineamento opposto che però ha un +1 smart.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Obiettivi:

Large:

Recluta, uccidi e Brainwash 3 differenti NPC in un turno.

Ricompensa: aumenta Agility di 1d6 = +3 PV

Medium:

Fai 2 danni separati con un Gadget.

Ricompensa: aumenta Shooting di 1d6 = +2 PV

Medium:

Costruisci la Gatling Gun nella strada

Ricompensa: +5 PV

Small:

Sviluppa ed usa un Gadget in un turno.

Ricompensa: quando devi girare 1 Gadget dal tuo mazzo, gira quello che vuoi = +1 PV

Small:

Recluta 2 NPC con Smart di 5 o più.

Ricompensa: +5 roccia Spettrale = +1 PV

Small:

Guadagna 8 Roccia Spettrale in un turno, con Mining e Gamble.

Ricompensa: sviluppa 1 Gadget dove vuoi in città = +1 PV

Gadget:

Auto Gyro – no azione – Trasporta 1 Scagnozzo e un'altra persona dove vuoi.

Bulletproof Vest – no azione – abbassa il bonus di un'arma di -1.

Flamethrower – azione Fight – 1 danno a 3 spazi adiacenti, spendi 1 Roccia per riquadro, non si può sparare da fuori dentro gli edifici.

Gatling Gun – azione Fight – 1 danno a tutti per 5 riquadri in una direzione, paga 2 Rocce. Quando è creata si piazza sulla mappa e non si muove più, può essere usata da tutti.

Gatling Pistol – azione Fight – fa 1 danno fino a 2 riquadri in una direzione, paga 1 Roccia.

Ghost Rock Detector – no azione – raddoppia la produzione di Mining.

BLESSED – IL SANTO

1 Mesmerize = scegli uno scagnozzo nella stessa zona, tirate sullo spirito, se vinci controlli lo scagnozzo, puoi anche non farlo agire.

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

5 Spell = permette di impararne di nuovi o di lanciaarli, devi avere uno scagnozzo alla home per impararli, tira sullo spirito, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. Le magie possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi, ma solo una volta per turno.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

10 Guarire = il Santo può guarire una ferita a chiunque egli voglia.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

15 Epiphany = il Santo può reclutare un allineamento opposto che però ha un +1 smart.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.

Obiettivi:

Large

Epiphany Hangin' Judge

Ricompensa: aumenta Agilty di 1d6 = +3 PV

Medium

Usa 2 Crucifix per reclutare 2 NPC.

Ricompensa: aumenta Strength di 1d6 = +2 PV

Medium

Recluta 2 usando Reclutare ed Epiphany insieme.

Ricompensa: +5 PV

Small

Controlla la Chiesa o il Cimitero per un turno.

Ricompensa: fai una magia dove vuoi in città = +1 PV

Small

Guarisci uno Scagnozzo non tuo.

Ricompensa: quando devi girare 1 magia dal tuo mazzo, gira quella che vuoi = +1 PV

Small

Uccidi un NPC cattivo.

Ricompensa: prendi il doppio di Roccia Spettrale da quel NPC = +1 PV

Magie:

Dust to Rust – azione Spell – un giocatore nello stesso riquadro scarta un oggetto o un Gadget.

Falter – azione Spell – prendi e usa l'azione di uno Scagnozzo in linea di vista.

Intercession – azione Spell - scambia i dadi Abilità col giocatore bersaglio in linea di vista.

Protection – no azione - usare prima dei dadi combattimento – lo Scagnozzo in linea di vista non subisce ferite.

Smite – azione Spell - fa 1 danno ad 1 Scagnozzo fino a 1 riquadro di distanza in linea di vista.

Wind Storm – no azione - usa ad inizio turno – giocatori nel riquadro e quelli adiacenti, compresi edifici, hanno -2 Agility per un turno.