



Leonard ha sempre amato la vita facile. Giocare a poker gli sembrò un ottimo modo per guadagnarsi da vivere: meglio che faticare, di sicuro. Poi si imbatté nel Libro dei Giochi di Hoyle e scoprì che con le carte si poteva fare ben altro che spillare qualche dollaro agli sprovveduti. Adesso la sua sete di conoscenza arcana è pari solo alla sua superbia.

I suoi modi da damerino si sposano bene con la copertura da giocatore di poker che continua a portare avanti, e i suoi "trucchetti" (*bazzecole* e *intuizione*) gli sono già serviti per vincere più di una mano, e conquistare più di un cuore.



LEONARD ALLEN



BAGATTO

Attributi: Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d4, Fegato d4, Furtività d4, Giocare d'Azzardo d8, Lanciare Incantesimi d8, Persuasione d6, Provocare d6, Sparare d4

Carisma: +2; **Grinta:** 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Eccentrico (Deve sempre essere elegante e in ordine), Fissazione (Si crede un grande seduttore), Presuntuoso

Vantaggi: Attraente, Background Arcano (Magia), Baro

Poteri

- **Bazzecole:** 1-4 PP; estrai dalla tasca l'oggetto desiderato, che esiste per 8 round
- **Intuizione:** 3 PP; Contatto; studi una carta dal tuo mazzo e ottieni un'informazione sul passato di una persona o cosa)
- **Mano da 54:** 2 PP; lanci tutto il mazzo contro i nemici entro il Modello Conico; Tiro conrapposto di Agilità o 2d10 danni arcani; Arma Pesante)

Punti Potere: 10 (Ricarichi 1 punto ogni 3 ore)

Equipaggiamento

- Colt Navy a doppia azione (30/60/120; 2d6 danni; CdT 1; Colpi: 6; PA 1)
- Bastone da passeggio (For+d4)
- Completo elegante a righe, cravattino, bombetta
- Tre mazzi di carte, borsetta con pettine, lozione, sapone e rasoio; \$56,50



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1



Rose ne ha viste parecchie, e non ne racconta nessuna. Viaggiava con la sua famiglia per raggiungere il Kansas, ma il loro sogno di una vita nuova finì per mano di una banda di fuorilegge.

Adesso, quei sette balordi sono sepolti in un fosso, e Rose ha deciso che ci sono altri "cattivi" da fermare, perché nella frontiera sono pochi quelli che si schierano dalla parte degli indifesi.



ROSE MACLAINE



CACCIATRICE DI TAGLIE

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Bassifondi d4, Cavalcare d4, Combattere d8, Fegato d4, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d4, Seguire Tracce d6, Sparare d8

Carisma: 0; **Grinta:** 0; **Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

Svantaggi: Eroica, Giuramento (Fermare i "cattivi"), Leale

Vantaggi: Estrazione Rapida

Equipaggiamento

- Colt Peacemaker a doppia azione (30/60/120; 2d6+1 danni; CdT 1; Colpi: 6; PA 1)
- 20 proiettili
- Fucile a pompa revolver Colt (30/60/120; 1-3d6 danni; CdT 1; Colpi 5; +2 a Sparare)
- 10 colpi
- Coltello (For+d4)
- Camicia, pantaloni, cinturone con fondina, cappello Stetson
- Borsa, corda (15 metri), fiammiferi, \$23,40



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1



Dopo aver visto compagni d'armi, nemici e civili massacrati da cannonate, armi gatling, ed esplosioni di pietra fantasma, Jack ha deciso di lasciarsi alle spalle l'esercito, gettando l'uniforme e fuggendo verso sud. Le notizie della battaglia di Gettysburg, e dei morti che si sono rialzati per combattere, lo fanno rabbrivire. Sente che la tregua tra Nord e Sud è solo temporanea, e rabbrivisce all'idea degli ordigni che la Nuova Scienza metterà in campo alla prossima guerra.



JACK CROWLEY



DISERTORE

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d10, Fegato d6, Furtività d4, Giocare d'Azzardo d4, Percezione d6, Sopravvivenza d6, Sparare d8

Carisma: 0; **Grinta:** 0; **Parata:** 7 (8); **Passo:** 10; **Robustezza:** 6

Svantaggi: Fobia (minore, armi della Nuova Scienza), Ricercato (minore, \$300 di taglia), Zoppo

Vantaggi: Soldato (semplice)

Equipaggiamento

- Fucile Winchester '73 (60/120/240; 2d8; CdT 1; Colpi 6; PA 2)
- Baionetta (For+d6, Parata +1, Portata 2,5)
- 20 colpi
- Camicia, gilet, pantaloni, cappello Stetson
- Zaino, sacco a pelo, \$31,12.



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1



Dal Tamigi al Mississippi è un lungo viaggio. E dalla aule dell'università ai saloon del Texas, il cambiamento d'aria è notevole. Ma se vuoi far finire il tuo nome sulle mappe, scritto su un lago o un monte o chissà cos'altro, non puoi startene seduto in una biblioteca a guardarle, le cartine.

E poi, in quelle dannate biblioteche non ci sono neanche le sputacchiere per il tabacco!



EDWARD DONNINGTON WHITE



ESPLORATORE

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d6, Conoscenze (Geografia e Geologia) d6, Fegato d4, Percezione d8, Seguire Tracce d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6

Carisma: -1; **Grinta:** 0; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Chiacchierone, Curioso, Dipendenza (Tabacco da masticare)

Vantaggi: Allerta (+2 a Percezione), Uomo delle Terre Selvagge (+2 a Seguire Tracce e Sopravvivenza)

Equipaggiamento

- Colt Navy a doppia azione (30/60/120; 2d6 danni; CdT 1; Colpi: 6; PA 1)
- Coltello (For+d4)
- Giacca, camicia e cravattino, pantaloni, cinturone, stivali.
- Borsa, corda (15 metri), fiammiferi, tabacco da masticare, mappa del Weird West, \$31,70.



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1



Orso Ferito è un Apache. Doveva essere destinato a diventare uno sciamano, ma la sua vita cambiò con la sua ricerca di visione. Dopo il digiuno e la preghiera, incontrò nella visione il suo animale totem, l'orso. Dalla terra sotto i piedi dell'animale emerse una pila di pietra fantasma ardente che consumò l'animale. Mentre agonizzava, l'orso gli mostrò il suo destino: non doveva diventare uno sciamano ma un cacciatore di malvagità e spiriti maligni.

Quando si svegliò, il suo volto e il suo corpo avevano i segni delle ustioni.

ORSO FERITO

GUERRIERO INDIANO

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Arrampicarsi d4, Cavalcare d4, Combattere d8, Fegato d6, Furtività d6, Percezione d4, Seguire Tracce d4, Sopravvivenza d4, Sparare d6

Carisma: -2; **Grinta:** 0; **Parata:** 7 (6); **Passo:** 15; **Robustezza:** 7

Svantaggi: Brutto, Fobia (minore, pietra fantasma), Giuramento (Dare la caccia agli spiriti maligni)

Vantaggi: Massiccio, Spazzata

Equipaggiamento

- Randello da guerra (For+d8, PA 2, -1 a Parata)
- Arco (30/60/120; 2d6 danni; CdT 1)
- 10 frecce
- Abiti in pelle grezza, \$11,15.



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1



Sostiene che la pietra fantasma sia la prova che le distinzioni tra materia vivente e non vivente sono da superare, in quanto le onde eteree collegherebbero in misura maggiore o minore tutta la materia.

Brama quindi ampliare le proprie conoscenze sulla pietra fantasma e sulla fisiologia umana, e per questo ha lasciato l'università di Bonn per dirigersi verso il luogo con la più alta concentrazione di pietra fantasma sul pianeta: la California.

MERR DOKTOR FRIEDRICK KLOPSTOCK

SCIENZIATO PAZZO

Attributi: Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d4, Fegato d4, Guarigione d8, Percezione d6, Provocare d8, Riparare d6, Scienza Folle d8

Carisma: -2; **Grinta:** 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Curioso, Estraneo (Tedesco), Vendicativo (minore)

Vantaggi: Background Arcano (Scienza Folle)

Poteri

• **Oscillatore di onde eteree:** giri la manovella e proietta un fascio invisibile di "onde". (1 PP per dardo, fino a 3 dardi da 2d6 danni oppure 1 dardo da 3d6 danni che costa 2 PP; gittata 30/60/120). Se ottieni 1 con il dado di Scienza Folle, esplosione (2d6 danni) e deve essere aggiustato (tiro di Riparare e 2d6 ore di tempo).

Punti Potere: 20

Equipaggiamento

- Chiave inglese rinforzata (For+d4)
- Valigetta doppia: attrezzi meccanici e strumenti da dottore
- Camicia, cravattino, pantaloni, bretelle
- blocco appunti, matita, \$29,45.



FERITE

-1

-2

-3

INC!

FATICA

-2

-1