

WILD WEST CHRONICLES

FAQ E ERRATA

Questo documento contiene le errata del manuale e le risposte alle domande più frequenti per **WILD WEST Chronicles**. Sebbene alcune errata siano state corrette nelle successive ristampe del manuale, vengono comunque mantenute nel presente documento.

ERRATA MANUALE

Pag. 45 - Scenario 2: Agguato

L'esempio contenuto nel paragrafo relativo all'*Obiettivo Primario Difensori* è errato: nelle Bande di 6 unità devono fuggire almeno 3 unità, nelle Bande di 7 unità devono fuggire almeno 4 unità.

Pag. 48 - Desperados Messicani

Il Rinnegato ha la caratteristica *tagliagole*: non considerare la relativa variante.

Pag. 49 - Drappello di Cavalleria

Il costo del Soldato è errato: costa 60 punti, non 65.

Pag. 49 - Drappello di Cavalleria

Aggiungete alla Banda la seguente variante:

- ❖ Il Tenente a cavallo può sostituire il Revolver pesante con un Revolver al costo di -5 punti.

Pag. 54 - Uomini di Legge

Il Rinnegato ha la caratteristica *tagliagole*: non considerare la relativa variante.

Pag. 55 - Villaggio di Frontiera

La composizione della Banda è errata: si possono acquistare 0-2 Gruppi di cittadini armati, non 0-5.



Remington 1875

FAQ

Quando può essere utilizzata la caratteristica *legendario*?

La caratteristica *legendario* può essere utilizzata UNA sola volta per ogni turno e soltanto se il modello *legendario* è coinvolto nel *Tiro Priorità*.

Un modello dichiara un'Azione ma, prima di poterla effettivamente eseguire, rimane *ingaggiato in corpo a corpo*. Il modello può cambiare la dichiarazione o l'Azione è considerata persa?

Un modello *ingaggiato in corpo a corpo* può eseguire soltanto Azioni *Assaltare*. Se il modello aveva dichiarato un altro tipo di Azione DOVRÀ trasformarla in *Assaltare* per attaccare in *corpo a corpo* l'avversario con cui è *ingaggiato*. Se metterà fuori combattimento l'avversario, potrà muoversi liberamente come previsto nelle regole del *corpo a corpo*.

☞ Un Desperado di Massimo dichiara di *Muovere e Sparare* con il suo Revolver contro un Vice Sceriffo di Giorgio. Il Vice Sceriffo ha già agito per cui Giorgio dichiara di cercare di anticipare l'Azione del Desperado *assaltandolo* con uno Scout. Il tiro *Priorità* favorisce lo Scout che *Assalta* il Desperado. Entrambi tirano i dadi per il *corpo a corpo*: lo Scout ottiene 10 ed il Desperado 9. Nessuno dei due riesce a danneggiare all'avversario e i modelli rimangono *ingaggiati*. A questo punto deve agire il Desperado che non può *Muovere e Sparare* contro il Vice Sceriffo in quanto è *ingaggiato*. L'Azione si trasforma in *Assaltare* ed il Desperado potrà effettuare un *corpo a corpo* con lo Scout. Se riuscirà a metterlo *fuori combattimento* potrà muovere di 15 cm in qualsiasi direzione.



Esempi sulla risoluzione della Priorità

➤ Un Bandito armato di pistola (A) posizionato dietro un edificio dichiara di svoltare l'angolo e fare fuoco contro uno Sceriffo (B). Lo Sceriffo dichiara di interrompere il movimento del Bandito per sparargli. Un altro Bandito (C), armato di fucile e posizionato alla finestra dell'edificio di fronte, dichiara di fare fuoco contro lo stesso Sceriffo. I tiri *priorità* sono i seguenti: 11 per lo Sceriffo; 8 per il Bandito armato di fucile; 5 per il Bandito armato di pistola. Anche se lo Sceriffo ha ottenuto la priorità maggiore, per fare fuoco dovrà attendere che il Bandito armato di pistola si attivi: questo avverrà soltanto dopo che il Bandito armato di fucile avrà fatto fuoco. Quindi, in questo caso, la risoluzione della priorità sarà la seguente: per prima cosa farà fuoco il Bandito con il fucile e, se il colpo non avrà effetto, lo Sceriffo attenderà che il Bandito armato di pistola svolti l'angolo per fare fuoco contro di lui. In pratica, mentre lo Sceriffo (B) aspetta che il Bandito (A) svolti l'angolo il Bandito (C) alla finestra prende la mira e spara dato che lo Sceriffo è ignaro della sua azione...



