

**OBJETIVO**

1. Atacar, Matar, Destruir
2. Encontrar, Recuperar
3. Roubar, Capturar
4. Vigiar, Proteger
5. Explorar, Descobrir
6. Sobreviver, Escapar

1. Xerife
2. Gangue
3. Tribo selvagem
4. Metralhadora ou Canhão
5. Bandido
6. Estrutura/Local
7. Personagem desaparecido
8. Animal (1- Criação/ 2- Selvagem)
9. Metais preciosos e outros
10. Caçador de Recompensas
11. Segredo
12. Novo caminho
13. Ruínas
14. Armamentos
15. Prisão
16. Culto profano
17. Suprimentos
18. Pessoa importante
19. Trem
20. Campo de escravos

**ESTRUTURA / LOCAL**

- 1- Ferrovia
- 2- Forte
- 3- Represa
- 4- Vilarejo / Cidade
- 5- Igreja
- 6- Fazenda
- 7- Saloon / Hotel
- 8- Moinho
- 9- Mina
- 10- Ponte
- 11- Agência de Postagens
- 12- Jomal

**PESSOA IMPORTANTE**

- 1- Juiz
- 2- Janota do Leste
- 3- Rei do Gado
- 4- Clero
- 5- Delegado Federal
- 6- Viúva Rica
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Barão da Ferrovia
- 10- Investidor Estrangeiro
- 11- Militar (1- Confederado / 2- Unionista)
- 12- Role 2x na tabela anterior

**COMPLICAÇÕES**

- 1- Exército
- 2- Bandidos
- 3- Indígenas
- 4- Guerra
- 5- Políticos
- 6- Lei
- 7- Caçador de recompensas
- 8- Animal Selvagem
- 9- Terrenos desafiadores
- 10- Fenômenos da natureza

**ANTAGONISTAS E  
COADJUVANTES**

- 1- Juiz
- 2- Janota do Leste
- 3- Rei do Gado
- 4- Clero
- 5- Delegado Federal
- 6- Viúva Rica
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Barão da Ferrovia
- 10- Historiador Ganancioso
- 11- Caçador de Recompensas
- 12- Militar (1- Confederado / 2- Unionista / 3- Desertores)