



Apache Kid (3 pontos de vida): Ele não é afetado por cartas do naipe de Ouros jogado pelos outros jogadores. Durante um Duello, esta habilidade não funciona.



Bart Cassidy (4 pontos de vida): A cada vez que ele perde um ponto de vida, ele imediatamente pega uma carta do baralho.



Belle Star (4 pontos de vida): Durante seu turno, nenhuma carta na frente de qualquer outro jogador tem efeito. Isto se aplica tanto para as cartas de borda azul quanto verde.



Big Spencer (9 pontos de vida): Ele começa com 5 cartas. Ele não pode jogar Esquiva!.



Bill Noface (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele compra uma carta, e mais 1 para cada lesão (perda de pontos de vida) que ele sofreu. Assim, se ele está com todas as vidas, ele compra uma carta; com uma vida a menos, ele compra 2 cartas; com duas vidas a menos, ele compra três cartas, etc.



Black Flower (4 pontos de vida): Uma vez por turno, você pode usar qualquer carta de Paus como um BANG! extra.



Black Jack (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele deve mostrar a segunda carta comprada: se for Copas ou Ouros, ele saca uma carta adicional (sem revelá-la).



Calamity Janet (4 pontos de vida): Ela pode usar cartas BANG! como Mancato! e vice-versa. Se ela joga um Mancato! como um BANG!, ela não pode jogar outro BANG! nesse turno (a menos que ela tenha um Volcanic em jogo).



Chuck Wengam (4 pontos de vida): Durante a sua vez, ele pode optar por perder 1 ponto de vida para comprar duas cartas do baralho. Ele também pode usar esta habilidade mais de uma vez no mesmo turno; no entanto, ele não pode escolher perder seu último ponto de vida assim.



Claus "The Saint" (3 pontos de vida): Ele pega uma carta a mais do que o número de jogadores, fica com duas para ele, então dá 1 carta para cada jogador.



Colorado Bill (4 pontos de vida): Toda vez que você jogar uma carta BANG!, “saque!”: se for Espadas, esse tiro não pode ser evitado.



Der Spot-Burst Ringer (4 pontos de vida): Uma vez por turno você pode usar uma carta BANG! como um Gatling.



Doc Holyday (4 pontos de vida): Uma vez por turno, ele pode descartar quaisquer duas cartas de sua mão para o efeito de um BANG! contra um jogador dentro do alcance de sua arma. Esta habilidade não conta para o seu limite de uma carta BANG! por turno. Para acertar Apache Kid desta forma, pelo menos uma das duas cartas descartadas não deve ser de Ouros.



El Gringo (3 pontos de vida): Toda vez que ele perde um ponto de vida devido a uma carta jogada por um outro jogador, ele pega uma carta aleatória das mãos desse jogador (uma carta para cada ponto de vida). Se esse jogador não tem mais cartas, que pena! Ele não tira nenhuma. Note que os danos de Dinamite não são causados por qualquer jogador.



Elena Fuente (3 pontos de vida): Ela pode usar qualquer carta da mão como se fosse um Mancato! (Esquiva!).



Evelyn Shebang (4 pontos de vida): Você pode se recusar a comprar cartas na sua fase de comprar duas cartas. Para cada carta não comprada jogue um BANG! em diferentes alvos numa distância alcançável.



Flint Westwood (4 pontos de vida): Durante seu turno, ele pode trocar uma carta da mão com 2 cartas aleatoriamente da mão de outro jogador.



Gary Looter (4 pontos de vida): Ele compra todas as cartas excedentes descartadas por outros jogadores no final do turno deles (fase 3).



Greg Digger (4 pontos de vida): Toda vez que um personagem é eliminado, ele recupera 2 pontos de vida. Ele não pode exceder o seu número inicial de pontos de vida desta forma.



Gregory Deck (4 pontos de vida): No início do seu turno, ele pode Sacar! 2 personagens aleatoriamente. Ele tem todas as habilidades dos personagens comprados. Ele só pode comprar personagens do jogo básico.



Henry Block (4 pontos de vida): Qualquer jogador que pegar ou descartar uma de suas cartas (seja da mão ou em jogo) é alvo de um BANG!



Herb Hunter (4 pontos de vida): Toda vez que um personagem é eliminado, ele compra duas cartas extras do baralho. Então, se ele mata um Bandido, ele compra 5 cartas.



Jesse Jones (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele pode optar por comprar a primeira carta do baralho, ou aleatoriamente da mão de outro jogador. Em seguida, ele compra a segunda carta do baralho.



John Pain (4 pontos de vida): Se ele tiver menos de 6 cartas na mão, toda vez que qualquer jogador tiver que "Sacar!", John rouba a carta para a sua mão que o outro jogador acabou de comprar.

Esse roubo de John é após o outro jogador checar o naipe do saque.



Johnny Kisch (4 pontos de vida): Cada vez que ele põe uma carta em jogo, todas as outras cartas em jogo com o mesmo nome são descartadas.

 JOSE DELGADO Durante o seu turno, ele pode descartar uma carta com borda azul da mão dele para comprar 2 cartas do baralho. Ele pode usar esta habilidade duas vezes por turno.	Jose' Delgado (4 pontos de vida): Durante o seu turno, ele pode descartar uma carta com borda azul da mão dele para comprar 2 cartas do baralho. Ele pode usar esta habilidade duas vezes por turno.
--	--

 JOURDONNAIS Ogni volta che è bersaglio di un BANG!, può "estirpare": se esce Cuori, viene mancato. Whenever he is the target of a BANG!, he may "drain!": on a Heart, he is missed.	Jourdonnais (4 pontos de vida): Ele é considerado como se tivesse um Barile em jogo o tempo todo; ele pode "sacar!", quando ele é o alvo de um BANG!, e se for um Copas ele está salvo. Se ele tem um outro cartão Barile real no jogo, pode contar os dois, dando-lhe duas chances de cancelar o BANG! antes de jogar um Mancato!.
---	---

 KIT CARLSON Guarda le prime tre carte del mazzo e sceglie le due da giocare. He looks at the top three cards of the deck and chooses the 2 to draw.	Kit Carlson (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele olha para as três primeiras cartas do baralho: ele escolhe duas para comprar, e coloca o outro de volta no topo do baralho, virada para baixo.
--	--

 LEE VAN KLIFF Durante a sua vez, ele pode descartar um BANG! para repetir o efeito de um cartão de borda marrom que ele acabou de jogar.	Lee Van Kliff (4 pontos de vida): Durante a sua vez (fase 2), ele pode descartar um BANG! para repetir o efeito de um cartão de borda marrom que ele acabou de jogar.
---	---

 LEMONADE JIM Toda vez que outro jogador jogar uma carta Birra, você pode descartar qualquer carta da sua mão para também recuperar 1 ponto de vida.	Lemonade Jim (4 pontos de vida): Toda vez que outro jogador jogar uma carta Birra, você pode descartar qualquer carta da sua mão para também recuperar 1 ponto de vida.
--	---



Lucky Duke (4 pontos de vida): Cada vez que for necessário "sacar!", ele vira as duas primeiras cartas do baralho, e escolhe o resultado que ele preferir. Descarte as duas cartas depois.



Mic Defender (4 pontos de vida): Se você for alvo de uma carta marrom que não seja BANG!, você pode usar um Mancato! para evitar essa carta.



Molly Stark (4 pontos de vida): Toda vez que ela joga ou voluntariamente descarta uma carta, quando não é a sua vez (por exemplo, Mancato!, Birra, ou BANG! durante Indiani!), ela compra uma carta do baralho. Se ela descarta um BANG! durante um Duello, ela não tira as suas cartas de reposição, até que o Duello acabe. As cartas que ela é forçada a rejeitar devido a cartas como Cat Balou, Rissa, ou Can Can não são consideradas de forma voluntariamente descartadas!



Pat Brennan (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele pode escolher entre comprar duas cartas do baralho, ou ao invés disso, comprar uma carta (e só esta carta) em jogo e adicioná-la à sua mão. A carta pode ser da frente de qualquer jogador, e pode ser tanto uma com borda azul ou com borda verde.



Paul Regret (3 pontos de vida): É considerado como se ele tivesse um Mustang em jogo o tempo todo; todos os outros jogadores devem adicionar 1 para a distância até ele. Se ele tiver outro Mustang real em jogo, ele pode contar os dois, aumentando todas as distâncias a ele por um total de 2



Pedro Ramirez (4 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele pode escolher comprar a primeira carta do topo da pilha de descarte ou do baralho de compras. Em seguida, ele compra a segunda carta do baralho de compras, normalmente



Pixie Pete (3 pontos de vida): Durante a 1ª fase do seu turno, ele compra 3 cartas em vez de 2.



Rose Doolan (4 pontos de vida): É considerado como se ela tivesse um Mira em jogo o tempo todo; ela vê os outros jogadores a uma distância a menos. Se ela tem um outro Mira real em jogo, ela pode contar com os dois, reduzindo sua distância para todos os outros jogadores por um total de 2.



Sean Mallory (3 pontos de vida): Na 3ª fase do seu turno, ele pode conter até 10 cartas em sua mão. Ele não tem que descartar todas as cartas se ele tem mais cartas do que pontos de vida que lhe restam.



Sid Ketchum (4 pontos de vida): A qualquer momento, ele pode descartar 2 cartas de sua mão para recuperar um ponto de vida. Ele pode utilizar esta capacidade mais do que uma vez ao mesmo tempo. Mas lembre-se: você não pode ter mais pontos de vida do que começou o jogo!



Slab The Killer (4 pontos de vida): Jogadores que tentam cancelar sua carta BANG! precisam jogar 2 Mancato!. O efeito do Barile, se utilizado com êxito, só conta como um Mancato!.



Suzy Lafayette (4 pontos de vida): Assim que ela não tiver mais cartas em sua mão, ela pega uma carta da pilha de compras.



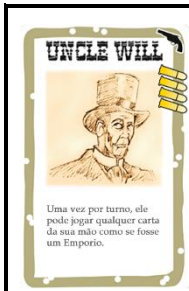
Teren Kill (3 pontos de vida): Cada vez que ele for eliminado, ele deve "Sacar!": Se não for Espadas, Teren fica em 1 ponto de vida e compra 1 carta.



Tequila Joe (4 pontos de vida): Toda vez que ele joga uma Birra, ele recupera 2 pontos de vida em vez de 1. Ele só recupera 1 ponto de vida a partir de cartas semelhantes como *Saloon*, *Tequila*, ou *Borraccia*.



Tucu Franziskaner (5 pontos de vida): Durante sua fase de comprar 2 cartas, se você não tiver nenhuma carta azul em jogo, compre 2 cartas extras.



Uncle Will (4 pontos de vida): Uma vez por turno, ele pode jogar qualquer carta da sua mão como se fosse um Emporio.



Vera Custer (3 pontos de vida): No início de seu turno, antes de comprar qualquer carta (na 1ª fase), ela escolhe qualquer outro personagem ainda em jogo. Até seu próximo turno, ela tem a mesma habilidade que esse personagem.



Vulture Sam (4 pontos de vida): Sempre que um personagem é eliminado do jogo, você leva todas as cartas que o jogador tinha em sua mão e no jogo, e adiciona-os à sua mão.



Willy The Kid (4 pontos de vida): Ele pode jogar qualquer número de cartas BANG! durante o seu turno.



Youl Grinner (4 pontos de vida): Antes de comprar (fase 1), os jogadores com mais cartas na mão do que ele deve(m) dar a ele uma carta de sua escolha.