

LONTANO OVEST

- L'indio Sanguinario -

NARRATORE : Non leggere le frasi tra parentesi [XXXXXXXXXXXXX]

Avventura in breve - RIASSUNTO PER IL MASTER:

I giocatori si conoscono e per coincidenza si trovano nel medesimo Saloon di Kanter City, dove assistono alla morte di uno sceriffo brutalmente seviziato.

Lo sceriffo della cittadina li incarica di catturare vivo o morto il presunto colpevole : l'indiano Fuoco che Arde.

Dopo un viaggio di tre giorni giungono a casa dell'indio con tracce che proseguono a nord. Trovato, svela che è stata legittima difesa. Lo sceriffo, suo cognato, non accettava l'unione tra l'indio e sua sorella, pertanto con l'aiuto di un manipolo di soldati senza scrupoli ha tentato di sterminare la famiglia.

L'indio vuole compiere la vendetta presso il fortino e dire tutta la verità allo sceriffo di Kanter City

SVOLGIMENTO :**1 - SCENA 1 : INASPETTATA COINCIDENZA - INCARICO**

“Sono passate da poco le 14:00, la temperatura è mite. Il cielo sereno non preannuncia variazioni e vi trovate tutti nella città di Kanter City per motivi diversi *[scegliere un motivo per giocatore]* :

- Torneo di poker
- Spesa all’emporio
- Prelievo in banca
- Visita dal fabbro per ferrare il proprio cavallo

Disponete tutti di un cavallo *[chi doveva andare dal fabbro lo ha già fatto ferrare]* legato al trave fuori del Saloon. *[Chi doveva prelevare dalla banca ha già prelevato; il giocatore di poker alloggia al piano superiore del Saloon]*. Per pura coincidenza vi trovate simultaneamente dentro al Saloon, avete più o meno avuto la stessa idea : farvi un goccio di whisky chi prima di fare la spesa chi prima di tornare a casa, chi è sceso dalla propria camera.

Vi riconoscete subito, sembra proprio vi siate dati appuntamento. Siete amici di vecchia data *[inventare storia passata in comune]*. Decidete pertanto di sedere ad un tavolo e fare una bevuta prima di tornare alle reciproche attività.

[vedere se parlano un poco tra loro; descrivere il barman sporco, semicalvo e rude che pulisce sputando nei bicchieri; se non la chiamano si avvicina signorina]

Un’avvenente signorina di rosa agghindata si avvicina al tavolo: <Salve, posso portarvi qualcosa? – poi a bassa voce implorante- vi prego, Foster – guardando di sfuggita il barman - pretende che portiamo comande... altrimenti per noi sono guai. Ordinate qualcosa... >

La ragazza va a prendere quanto ordinate e sentite il barman <tieni, fagli gli occhi dolci e ricordati che metà della mancia spetta a me!> . *[Porta ordinazione e riscuote]*

[Dopo qualche chiacchiera prima che si alzino o facciano qualcosa di avventato (uccidere il barman :D)]

Sentite un gran fracasso e sbattere il cancello dell’entrata del saloon. Entra un uomo, barcollante e dalla faccia sporca di sangue che pare scendere da sotto al cappello. E’ completamente impolverato e malconcio: voce soffocata, respiro affannato <... quel basta...rdo... mi ha aggredit... > *[cade rovinosamente accanto ai giocatori]*

La cameriera corre fuori urlando.

Cadendo, si apre l’impermeabile dell’uomo e appuntata sul gilet ha stella in metallo, perde il cappello mostrando uno scalpo “non terminato” (lasciato a metà) tra i capelli rosso rame. *[Ancora vivo, rivela che è stato aggredito da un indiano che abita a nord della cascata del fiume Rog, senza motivo e lui era lì solamente per un giro di controllo - muore]*

[dopo tiro di “iniziativa” dal taschino pare uscire qualcosa : foto con due giovani uomo-donna, l’uomo seppur di qualche anno più giovane somiglia al morto]

...

[Far entrare di corsa la cameriera con sceriffo al seguito – portano il cadavere dal becchino e i giocatori sono convocati dallo sceriffo per testimonianza – lo stesso sceriffo disegna l'identikit]

<Capisco... *[parlando masticando continuamente]* ignoro chi sia lo sceriffo deceduto. Provvederò a sbrigare la pratica contattando dalle più vicine città e proseguendo telegrafando alle più lontane. *[sputare il tabacco]* Conosco però l'indio colpevole di questo scempio. Ha il nome strambo come quelli "loro"... mi pare sia "Fuoco che arde". Si è da poco stabilito in una piccola casetta a nord della cascata del fiume Rog, con moglie e figlio. E' venuto 2 volte in città... ma sapete com'è la situazione: gli indiani non sono visti di buon occhio. Per evitare problemi l'ultima volta ha mandato la moglie a fare compere. Gran bella donna *[sputare]*; capelli rosso fuoco... non è raro vedere irlandesi ma neppure così tanto frequente! E' proprio contro ogni legge non scritta accoppiarsi con un indio! Che abominio... comunque di vero c'è che non hanno mai dato adito a comportamenti tali da essere arrestati o fermati. Il mio compito finisce qui, non giudico oltre, quello spetta a Dio.>

Vedete che termina un identikit e poi disegna una specie di mappa.

[dato che ha da sbrigare il fatto di sapere chi è lo sceriffo defunto, chiede con insistenza ai giocatori di occuparsi dell'indio. Vivo o morto ricompenserà lautamente. Fornisce identikit e mappa di dove si trova la casa – consiglia spesa all'emporio dato che occorreranno circa 2 gg di viaggio]

[dopo spesa, partono dopo 2 ore si fa buio]

2 - SCENA 2 : UNA POSSIBILE VERITA'

[gestire il viaggio – 2 notti fuori – almeno 2 pasti al giorno – segnare chi mangia chi beve e chi no]

[metà secondo giorno incontrano grizly nel bosco quando sono accampati – guadano il fiume Rog]

[casa: deserta, molto silenzio, porta semichiusa – da alla sala pranzo porta di fronte che da al retro e una scala al piano superiore - tavola con resti di un pasto non terminato; coltello piantato e scritta "vi vendicherò" – mosche come se fossero giorni che è così ma camino con brace ancora rossastra]

[piano superiore: deserto tutto a posto e ordinato]

[retro : due mucchietti di sassi uno più grande uno più piccolo con tomahawk di dimensioni diverse piantato in cima; tracce fresche di zoccoli di cavallo che proseguono a nord]

[dopo un gg vedono fumo e trovano "Fuoco che arde" – potrebbe sorprendere i giocatori alle spalle tenendoli sotto tiro. Parla come un indiano classico anche se comprensibile (usare verbi all'infinito) Poi piangendo abbassa piano piano l'arco e rivela che il rosso sceriffo era il fratello della moglie che mai ha accettato la loro unione. Assieme ad un manipolo di soldati ha]

FUOCO CHE ARDE : Forza 11 - Sensibilità 11 - Destrezza 11 - Punti Vita : 20

[indio chiede aiuto, sta andando al fortino a compiere la propria vendetta – fortino vicino]

[L'indio dice che resterà fuori ad aspettare, se nessuno starà con lui si farà tranquillamente trovare all'ora prestabilita]

3 - SCENA 3 : CONFERME – VENDETTA - FINE

[si consigliano miniature, i vecchi soldatini / cowboy&indiani, e un foglio dove segnare dove è chi]

Entrati nel fortino siete subito testimoni di una scena raccapricciante : fucilazione di indiani nudi.

Siete a cospetto del **capitano Carter** *[si rivelerà un gran figlio di tr... che ama torturare gratuitamente indiani e dimostra per loro disprezzo incondizionato – parlandoci i giocatori scoprono che quello che dice Fuoco che arde è tutto vero : <...la cosa più immonda è che sia accoppiano con le nostre donne. Proprio qualche giorno fa abbiamo dato una bella lezione ad uno di questi animali. Pure uno sceriffo ci ha coperto le spalle ah ah ah...>]*

Fortino con 5 soldati

Soldato 1

Forza 8 - Sensibilità 10 - Destrezza 6 - Punti Vita : 8

Soldato 2

Forza 7 - Sensibilità 9 - Destrezza 6 - Punti Vita : 10

Soldato 3

Forza 7 - Sensibilità 9 - Destrezza 7 - Punti Vita : 7

Soldato 4

Forza 8 - Sensibilità 8 - Destrezza 8 - Punti Vita : 8

Soldato 5

Forza 9 - Sensibilità 8 - Destrezza 8 - Punti Vita : 9

Cap. Carter

Forza 10 - Sensibilità 10 - Destrezza 11 - Punti Vita : 15

[segnare su un foglio posizioni e varie ferite]

[Se Carter vivo e decidono di portarlo in città per farlo confessare tenderà la fuga – 3gg di viaggio – segnare su foglio a parte il passare del tempo e i cibi consumati – Sceriffo da ricompensa]

[Se Carter muore: Indio chiede di tornare con i giocatori dallo sceriffo a Kanter City per rendere "pulita" la propria persona – nel bosco al 3°gg incontrano lupi che sentono la puzza di cadavere]

Lupi in branco come se fosse un nemico unico

[Sceriffo accetta la versione, da ricompensa e "archivia il caso"]