

LONTANO OVEST



Di Qwein

GIOCO DI RUOLO AMATORIALE ITALIANO

Gioco di Ruolo Amatoriale realizzato da Qwein
Qwein 23/01/1997© - 06/05/2011©

Lontano Ovest Versione 2.1

<http://qwein.altervista.org>
qwein@hotmail.it

QWEIN



Questo Gioco di Ruolo Amatoriale viene concesso ad uso personale, eventuali divulgazioni con fonti diverse dall'autore Qwein, o riproduzione di parti del gioco, sono vietate. In quanto esso è realizzato affinché rispecchi uno stile di immediato apprendimento e resti completamente gratuito. Qwein è un nominativo registrato.

LONTANO OVEST



Costi indicativi

Che gioco e questo?: Si tratta di un Gioco di Ruolo. Prevede quindi la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, con una trama, magari prendendo spunto da un libro, un film, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso le regole, creeranno il loro personaggio e vivranno emozionanti avventure. Essi saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sull'andamento della stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi P.n.g. (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore impersonerà possibili P.n.g rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi, magari mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica.

Ambientazione: America 1867, da poco è terminata la sanguinosa guerra di secessione che ha visto contrapposti gli stati del Nord contro quelli del Sud. Il Nord ha vinto, ma molti sono i soldati "ribelli" che non hanno depresso le armi. Nuova linfa giunge dalla vecchia Europa, in seguito al miraggio della ricerca dell'oro o più semplicemente di terra libera. Terra spesso sottratta agli indiani, che sovente scendono in guerra per rivendicare i loro diritti. Nascono e muoiono città, con al seguito prostitute e gioco d'azzardo. La legge spesso è assente, se non qualche sceriffo che rischia la sua vita affrontando pistolieri in cerca di fama, e personaggi che mirano ai loro loschi affari, incuranti delle famiglie che lungo la frontiera rischiano le loro vite. Nuove tecnologie, come il telegrafo, la ferrovia, permettono di comunicare a grandi distanze. Siete pronti a affrontare il West in tutto il suo originale splendore? La frontiera vi attende. E come se non bastasse, occulti riti indiani sciamanici, creature mistiche, spettri vi aiuteranno a entrare in questo fantastico mondo. Caricate le vostre Colt.

IL GIOCO

Materiali necessari: Un gruppo di 4-6 amici, tre dadi a sei facce, una fotocopia della scheda del personaggio per giocatore, matite, gomma, fogli di carta per appunti.

Creazione del personaggio: Ogni personaggio viene rappresentato da quattro caratteristiche: Forza - Destrezza - Vita - Sensibilità, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici, psichici permanenti, come menomazioni, perdita di un occhio, di un braccio.

Punti vita: 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente.

Abilità: Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi, queste esulano dalla classe, possono essere di diversa natura. I giocatori riceveranno 2 abilità iniziali a loro scelta che anoteranno con +1 nella casellina della loro scheda del personaggio.

Pasto saloon	1
Pinta di Birra	0.50
Camera x Notte	2
Coltellaccio	26
Ascia	12
Sega	13
Pistola	230
Fucile	300
20 proiettili	7
Bagno	0.30
20 pezzi piombo	2
Bottiglia di Whisky	4
Bicchieri Whisky	0,5
Finimenti	75
Padella	4
Dentista	1
Tabacco + cartine	0.30
Sacca sella	33
Cinturone	62
Taglio Barbieri	0.20
Prostituta	3
Camicia	17
Cappotto	90
Brache	15
Cappello	20
Sella	190
Ferratura	30
Cavallo	200
Asino	150
Stivali	80
10 Sigari	0.50
20 Chiodi	0.20
Martello	5
Pipa	3
3 pezzi tabacco	0.50
10 gallette	1
20 Fiammiferi	0.10
Scatoletta Caffè	0.50
1 L Olio Minerale	0.20
Scatola fagioli	0.10
1 L Olio cucina	0.50
Bricco per caffè	3
20 m corda	2
Carne salata p.zo	0.10
Coperta	30
Occhiali	100
Telegramma	3
Lettera	0.50
Viaggio Diligenza	5
Viaggio Treno	10
Carro trasporti	200
Calessino	500
Bue - Toro	90
Mucca	110
Maiale	9
Gallina	1

DANNI



Pugni – Calci 2 Distanza 0



Bottiglia Rotta 2 Distanza 0



Coltello 3 Distanza 0-10m



Tomahawk 4 Distanza 0-10m



Arco 5 Distanza 0-90m



Pistola 5 Distanza 0-150m



Fucile 7 Distanza 0-250m



Dinamite 50 -2 metro

Descrizione Abilità di Forza

Sollevarre: Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Master stabilirà la massima durata in minuti del trasporto.

Arrampicarsi: Rappresenta la capacità del personaggio di salire su alberi, pareti, cordami, al Master stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

Lanciare: Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno.

Saltare: Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (es. 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm).

Lotta: Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni da botta, calci, pugni.

Descrizione Abilità di Destrezza

Coltello: Rappresenta la capacità di utilizzare un coltellaccio o tomahawk in combattimento, oltre al suo uso in lanci precisi, un risultato positivo ottenuto rappresenterà quasi sempre dei danni all'avversario o una vittoria.

Pistola: Rappresentano la capacità di utilizzo di queste armi in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto rappresenterà quasi sempre dei danni all'avversario e una vittoria.

Fucile: Rappresenta la capacità di utilizzo di questo tipo di arma in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto rappresenterà quasi sempre dei danni all'avversario e una vittoria.

Cavalcare: Rappresenta l'abilità nel muoversi sopra un cavallo al di fuori dei momenti di tranquillità, durante una corsa sfrenata, in un inseguimento o un tentativo di depistare inseguitori.

Nuotare: Rappresenta la capacità di muoversi e non affondare in acqua, la durata e data in decine di minuti pari al proprio valore di destrezza (esempio Destrezza 10 = 10 minuti). Se si resta in acqua fermi il tempo raddoppia.

Descrizione delle Abilità di Vita

Resistenza alle Malattie: Permette a un giocatore qualora venisse in contatto con forme epidemiche virali, di restare immune alla malattia. Per ogni ora di contatto con malati va fatto un test sull'abilità. Test riuscito si resta immuni, test fallito ci si ammalerà con le conseguenze derivanti dal tipo di malattia.

Resistenza al Veleno: Permette a un giocatore qualora venisse avvelenato di non subire interamente i danni dal veleno. A seconda del tipo di veleno il giocatore effettua un Test tante volte quante indicate in ore dal Master, con eventuali malus a seconda della mortalità del veleno. Se i Test saranno positivi o anche in parte il giocatore sarà salvo e non subirà danni permanenti. Se il Test sarà maggiormente negativo il giocatore se non sarà curato da un antiveneno, potrà morire o subire danni permanenti.

Resistenza Alcolici: Rappresenta la capacità di restare lucidi anche ingurgitando grandi quantità di alcolici.

Gioco d'Azzardo: Rappresenta la conoscenza del personaggio di quei luoghi fumosi, lontani dalla legge in cui si fa ogni genere di scommesse, ma anche la capacità e la conoscenza dei giochi più comuni e la possibilità di truccarli a proprio vantaggio.

Persuasione: Rappresenta la capacità di comando, intimidire gli altri, ma anche il convincere un npc di una particolare verità anche fosse una menzogna.

Descrizione delle Abilità di Sensibilità

Iniziativa: Rappresenta la capacità di colpire un avversario per primo, questo è molto importante, perché chi viene colpito perde la possibilità di replicare e può solo parare o schivare.

Curare: Non rappresenta la conoscenza medica o chirurgica, ma la conoscenza sul campo nel supurare e rattoppare ferite, estrarre pallottole usando coltelli arroventati e aghi e crini di cavallo.

Leggere e Scrivere: Rappresenta la conoscenza del saper leggere e scrivere di un personaggio, se non posseduta come abilità essi sapranno a malapena scrivere il proprio nome e fare semplici conti sulla punta delle dita.

Seguire Tracce: Rappresenta la capacità di seguire tracce di chi si deve inseguire anche in ambienti ostili, piccole cose che ai più sfuggono, rametti spezzati, sassi divelti, orme, sterco e da questo trarne un tempo e un numero di persone o animali che da lì hanno transitato e loro direzione.

Borseggiare: Rappresenta l'abilità disonesta di sottrarre oggetti, denaro, ai passanti magari in una piazza affollata derubandoli senza che essi se ne accorgano.

Completamento del personaggio

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito, altezza, peso, sesso, capelli, carnagione..

Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.

Equipaggiamento: Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che per sopravvivere nel selvaggio west buoni stivali e un buon cappello sono indispensabili, per non soccombere alla natura. Ogni oggetto oltre il vestiario, camicia, gilet, braghe e tuta di lana, gli stessi stivali, cappello e cinturone, equivale a 1 ingombro, ogni personaggio potrà portare con sé solo ciò che possono stare nelle tasche del gilet o delle braghe, altrimenti serve uno zaino da cavallo. Max 9 oggetti. Ovviamente, sacche da cavallo raddoppieranno gli spazi.

Equipaggiare Armi: Potranno portare alla cintura nella fondina fino a due pistole, non influiranno nel colpire ma come numero di colpi.

Dollari: Diamo loro ora un valore in dollari pari al lancio di 3d6 in tempi separati, il primo rappresenterà le centinaia, le decine e le unità.

Azioni: Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus date dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza-destrezza-vita-sensibilità) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

CARATTERISTICA + ABILITA' - MALUS = AZIONE -3D6 = RISULTATO

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo
=0 Risultato diverso dal previsto
-1 Parziale insuccesso -2 Insuccesso -3 Totale insuccesso disastro.



Serpente a Sonagli

[Deserto]

Danni 2d6+1



Scorpione

[Deserto]

Danni 1d6 +2



Orso Grizzly

[Boschi]

Danni Morso 5

Danni unghie 7



Puma

[Montagne]

Danni Morso 4 Unghie 5



Lupo

[Bosco - Branco]

Danni Morso 3



Avvoltoio

[Deserto]

Danni Becco 1

Cibo

Raramente e solo dopo una lauta ricompensa ci si poteva mangiare seduti a tavola in un ristorante una grande bistecca ai ferri, con burro fuso sopra. La dieta era composta di latte di vacca, caffè, pancetta quando si era vicino le città o villaggi, carne secca, fagioli in scatola, carne in scatola. Oltre a tutta una serie di torcibudella spacciati per liquori.



Gli Indiani

Figure schive dedite all'onore e alla famiglia, divisi anche se un unico popolo in tribù. Tra le loro file figure mitiche, grandi guerrieri, **Cavallo pazzo** (Tashunca Uitco, tribù Oglala - Lakota Sioux),

Toro seduto (Tatanka Iyotanka, tribù - Lakota Sioux).

Nuvola Rossa (Makhpiya Luta, tribù Oglala - Lakota Sioux)

Cavallo pazzo (Tashunca Uitco, tribù Oglala - Lakota Sioux)

Nuvola Rossa (Makhpiya Luta, tribù Oglala - Lakota Sioux)

Geronimo (Goyathlay, tribù Chiricahua Apache)

Cochise (tribù Chiricahua Apache)

Pontiac (tribù Ottawa)

Scaramucce: L'invasione nei territori, la ferrovia, l'uccisione dei bisonti, hanno portato molte tribù in guerra, spesso vi sono scontri tra esercito e gruppi indiani. Molte armi vengono fornite agli indiani così come munizioni e pessimi liquori da corrotti commercianti. Non è raro che dopo ogni attacco sanguinoso dell'esercito ai danni di indifese tribù, guerrieri indiani si spingono ad attaccare le città o staffette portalettere, o diligenze come rappresaglia.

Difficoltà: Il Narratore può assegnare difficoltà (Malus) a seconda delle situazioni.

Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria Malus -2

Condizioni atmosferiche avverse, temperature estreme Malus -1

Bersaglio a elevata distanza Malus da -1 a -3 a seconda della distanza

Bersaglio coperto Malus da -1 a -3 per del tipo di robustezza copertura

Azione eroica ai limiti del possibile Malus -3

Abilità Pura: Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un'azione non prevista, nell'elenco delle abilità. Per permettere al giocatori di tentare l'azione gli faremo fare un test normalmente direttamente sul valore puro dell'abilità coinvolta Forza - Destrezza - Vita - Sensibilità.

Iniziativa di Combattimento: Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per P.n.g. o mostri, lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di **Sensibilità + Eventuale Iniziativa**. Viene segnata ogni turno quindi dal Narratore una scaletta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Chi viene attaccato da chi ha vinto l'iniziativa perde la possibilità di attaccare e il turno, potrà solo tentare di schivare il colpo.

Localizzazione del danno: Salvo si dichiarare il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus da parte del master, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la localizzazione dell'impatto

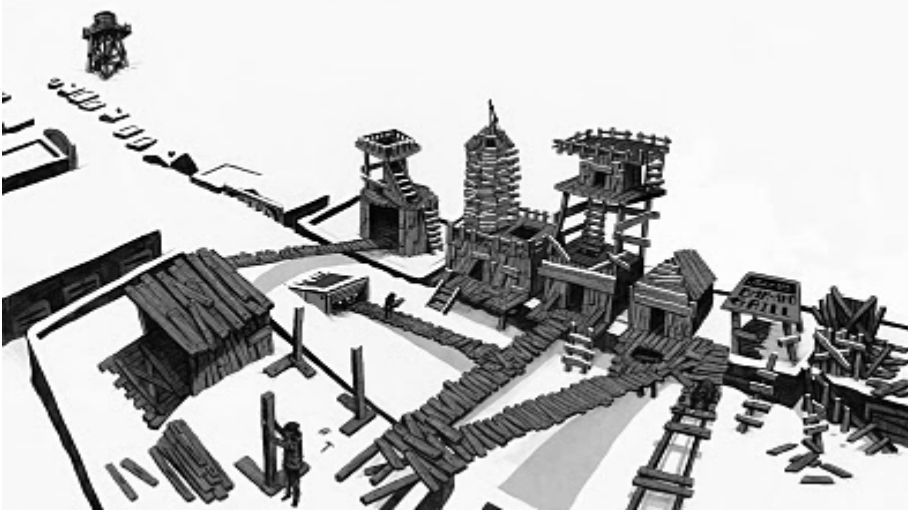
1 = Testa 2 = Tronco 3 = Braccio sinistro
4 = Braccio destro 5 = Gamba sinistra 6 = Gamba destra

Importanza del danno: I danni a braccia e gambe anche se il danno subito è elevato non portano comunque alla morte del personaggio. Nel caso comunque superassero la metà +2 di punti vita causeranno danni permanenti. Mentre i danni subiti al tronco, rispecchiano per intero i punti vita del personaggio. Diversamente i danni subiti in testa che hanno superato il valore armatura dell'elmo di due provocano la morte immediata. La perdita di dita, occhi, mani, gambe per i pirati sono quasi l'ordine del giorno.

Cura: Spesso più che vere cure mediche, venivano amputati arti, o applicate suture, spesso senza morfina e il Whisky veniva usato come anestetico. Solitamente per prevenire infezioni si cauterizzava la ferita con coltelli incandescenti. In caso di ferite gravi farà tirare il dado ogni giorno di recupero, uno significa infezione. Si recupera 1 punto ferita ogni giorno che passa nel gioco. Mentre con l'intervento di un Medico, si effettua un test Cura. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza ottenuta lanciando i dadi dal proprio valore. (Esempio : Il medico sutura una gamba a un combattente con 3 di vita rimasti, il medico ha 12 in Cura, lancia i tre dadi e ottiene 2+4+3=9 la differenza ovvero 12-9=3 rappresenta la cura apportata al paziente, che da 3 va a 6 punti vita. Ovviamente avendo malus nelle azioni successive per tot giorni stabiliti dal master. Nulla vieta a potenti shamani di produrre cure o guarigioni miracolose.

Esperienza: Alla fine di un'avventura, il Master assegna ai giocatori dei punti esperienza, da 0 a 1, spendibili per aumentare di 1 le precedenti abilità o sceglierne di nuove a 1. Importante ricordare che si potranno avere solo otto abilità da segnare nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti, e che queste si potranno aumentare al massimo fino a 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà onniscienti.

P.n.G.: Personaggi non Giocanti, interpretati dal Narratore hanno un valore nelle caratteristiche di 11



Rapina alla Banca:

Luoghi: Ovviamente siamo negli stati uniti, ma in questi tempi, città sorgevano come funghi per poi sparire divenendo città fantasma, quindi nulla vieta di utilizzare nomi di fantasia. Ovviamente l'oro e motore di tutto, e le città vivono in base ai filoni.

Le Miniere: I territori di proprietà governativa, venivano affittati con contratti della durata di 6-12-24-36 mesi, chiamati concessioni, bastava una firma per risultarne proprietari, e non sempre tutto era pulito. Spesso chi avviava un'estrazione mineraria finiva ammazzato, o se trovava oro veniva derubato.

Duelli: Non di rado le situazioni al limite venivano risolte in duelli alla pistola, dove i due contendenti si piazzavano a una distanza di 20 passi uno dall'altro, e la velocità nel fare fuoco faceva la differenza tra vincere e morire. Questo sistema ha creato vere leggende, pistoleri che hanno fatto di questo tipo di sfida un'arte e uno stile di vita.

Giustizia sommaria: Impiccagioni, raramente si attendeva l'intervento della legge ufficiale, e gruppi di cittadini, effettuavano una giustizia sommaria, indicando il possibile colpevole, o quello creduto tale dalla comunità. Un albero, una corda con nodo scorsoio e si risolveva.

I Treni: Grazie a questo nuovo mezzo, è possibile spostarsi lungo sterminati territori, non di rado i treni sono attaccati dagli indiani, o assaliti da banditi senza scrupoli, in quanto trasportano spesso denaro per le paghe dei soldati dei forti di frontiera.

Imbonitori: Richiamati dal giro di oro e denaro, spesso, ladri, saltimbanchi, borseggiatori, truffatori di ogni tipo si aggirano per le città e i saloon. Mentre altri paventano portentose cure mediche miracolose.

Gioco d'Azzardo: Nei Saloon, Dadi o giochi di carte come Poker erano l'ordine del giorno, e non di rado bari si aggiravano in cerca di ignare vittime, anche se molto spesso scoperti, avvenivano risse o sparatorie.

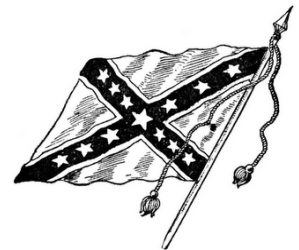
Avventure: Servono pochi accessori. Un motivo, il cattivo di turno, l'incontro sfortunato, una traccia, l'oggetto o personaggio coinvolti, e una buona delineazione dei personaggi Png (Personaggi non Giocanti) che incontreranno durante le avventure.

Generatore di avventure: Se il narratore fosse impreparato, o non avesse idee su come proseguire l'avventura, potrà trovare aiuto nel Generatore di Avventure, semplicemente lanciando 3d6 sommandone il risultato e confrontandolo con ogni tabella, segnandone le particolarità su un foglio.



Esercito USA

Per mantenere il controllo su tribù indiane in rivolta, o gruppi di ex soldati ribelli o quando le città diventano eccessi di violenza, interviene l'esercito. Drappelli di soldati della nuova unione, intervengono con la forza bruta. Non lesinando l'impiego dei cannoni o della nuova arma, la mitragliatrice.



Ribelli

Veri signori della guerra, armati, spesso mascherati da proprietari terrieri o nei ruoli di giudice e giuria, dispensano leggi personali, specialmente contro i neri. Non sono rare impiccagioni o incendi a abitazioni di persone di colore.



Shamani

Attraverso riti, digiuni, uso di funghi e erbe allucinogene, curano i membri delle proprie tribù, e al contempo esercitano magie antiche, che coinvolgono gli animali e entità benigne o maligne.



3D6	MOTIVO
3	Scortare carovana oltre il passo a città
4	Scortare minatori assaliti da fuorilegge
5	Scorta in treno preziosi
6	Seguire Fuggitivo evaso taglia
7	Spiare campo indiano
8	Scortare Indiani in riserva
9	Attaccare indiani
10	Debellare banditismo in città
11	Impedire massacro cittadini da indiani
12	Impedire a esercito massacro indiani
13	Catturare capo Indiano ribelle
14	Riportare la legge in città
15	Scortare la carovana al forte
16	Evitare linciaggio dopo condanna ingiusta
17	Recuperare concessione rubata
18	Smascherare soldato assassino

3D6	ESIGENZE
3	Liberare Prigioniero da campo indiano
4	Scortare Mandria
5	Proteggere minatori
6	Salvare Cittadini da banda di pistoleros
7	Impedire linciaggio prigioniero innocente
8	Impedire saccheggio alla diligenza
9	Evitare di venire arruolati nell'esercito
10	Difendere una fattoria da banditi
11	Servono soldi... una partitina?
12	Discolpare imputato innocente furto
13	Consegnare messaggio forte isolato
14	Scortare il giudice in città
15	Sconfiggere a duello bandito
16	Proteggere lo sceriffo
17	Aiutare indiani accusati di omicidio
18	Proteggere cittadini

3d6	EVENTI
3	Serpente a sonagli
4	Accusati di Furto di bestiame
5	Carovanieri attaccati
6	Scorpione velenoso
7	Minatore pazzo depisterà
8	Puma
9	Bandito ladro
10	Ladri di bestiame all'opera
11	Mescaleros ubriachi e armati
12	2d6 di Indiani ostili
13	Cavalli selvaggi
14	Cacciatore di taglie contro 1 giocatore
15	Minatori uccisi
16	Banditi Armati
17	Entità malvagia uccide innocenti
18	Francesi vendono fucili agli indiani

3d6	CASUALITA'
3	Inseguiti da indiani
4	Tempesta di sabbia
5	Cibo Avariato
6	Arma si inceppa
7	Mandria Impazzita travolge tutto
8	Cavallo perde un ferro
9	Trovato un cadavere ha una logora mappa
10	Pioggia incessante
11	Indiano solitario e uno shamano potente
12	Caldo infernale
13	Avvoltoi volano in circolo più avanti
14	Il bosco è in fiamme
15	Guerra tra tribù indiane rivali
16	Coperte dell'esercito portano malattie
17	Tornado
18	Caduta in miniera abbandonata

3d6	INCONTRI
3	Tracce di indiani
4	Becchino della città prende misure
5	Vecchia indiana prevede il futuro
6	Indiani ostili a caccia
7	Indiano ferito inseguito da mandriani
8	Cavalleria reparto in pattuglia
9	Orso Grizzly con prole arrabbiato
10	Città fantasma
11	Baro al saloon
12	Mandriani dal grilletto facile
13	Spettri
14	2d6+2 di soldati ribelli ex confederati
15	3d6 di indiani ostili
16	Indiani amichevoli
17	Carovana mormoni in fuga
18	Imbonitore ladro deruberà giocatori

3d6	EVENTI CITTADINI
3	Viene aperto un nuovo Saloon
4	Rapinano la banca
5	Sceriffo Ucciso
6	E arrivata la diligenza posta
7	Fuorilegge spadroneggiano in città
8	Rapina alla banca
9	Bounty Killer in città sfida pistolero
10	Gli indiani attaccano nei campi
11	Elezioni del sindaco
12	Elezioni dello sceriffo
13	Arrivano le prostitute
14	Arriva uno sceriffo famoso
15	Prete fanatico religioso accusa popolazione
16	Arrivano i soldati
17	La notte lupi minacciano la cittadina
18	Un orso Grizzly minaccia i campi vicini

LONTANO OVEST



Personaggio

Giocatore

Dita

Altezza

Peso

Sesso

Età'

Capelli

ARMA
EQUIPAGGIATA

DANNI

DISTANZA

FORZA

DESTREZZA

VITA

SENSIBILITA'

SOLLEVARE

ARRAMPICARSI

LANCIARE

SALTARE

LOTTA

COLTELLO

PISTOLA

FUCILE

CAVALCARE

NUOTARE

RES. MALATTIE

RES. VELENO

RES. ALCOL

GIOCO AZZARDO

PERSUASIONE

INIZIATIVA

CURARE

LEG. SCRIV.

SEG. TRACCE

BORSEGGIARE

EQUIPAGGIAMENTO

Segni Particolari

Storia Personale