

CALL of CTHULHU

LA STAZIONE DI POSTA



Un'avventura per "Il richiamo di Cthulhu now!" scritta da Rai Giampaolo

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
L'INIZIO	3
LE COSE SI COMPLICANO	4
LA STAZIONE DI POSTA	4
L'ATTACCO NOTTURNO	4
CONGRATULAZIONI, E' UN MASCHIETTO	5
LE OTTO CREATURE	5
COME SALVARSI	7
IL GRAN FINALE	8
AIUTI DI GIOCO	
La cultura Mimbres	9
Le creature	10
Mappe	14
Schede personaggi	17
Appunti di Lewis Henry Morgan	28



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

L'AVVENTURA

Questa avventura è una one shot molto lineare per Cthulhu by gaslight, ambientata in una stazione di posta nel New Mexico, nell'anno 1880, quasi alla fine delle ultime scorrerie Apache e delle guerre indiane. Una diligenza, in transito dalla città di Tucson a quella di Las Cruces, viene assalita dagli indiani ma riesce a rifugiarsi in una isolata stazione di posta chiamata Lee's Point, dove avrà inizio un assedio dagli sviluppi imprevedibili.

I personaggi dovranno inizialmente lottare contro gli indiani ma poi le cose cambieranno e non in meglio, i nuovi avversari saranno mostruose creature dei Miti via via più potenti, alla fine impossibili da sconfiggere in combattimento.

I personaggi, di cui vengono fornite le schede, sono quelli del film *Ombre rosse* (*The stagecoach*, 1939) del grande regista John Ford, anche la trama segue in parte quella del film.

QUELLO CHE SI SA

Il viaggio in diligenza è scomodo e pericoloso anche in situazioni normali ma quando gli Apache sono sul piede di guerra... allora sì che le cose diventano davvero brutte.

Le notizie che sono arrivate nei giorni scorsi non erano affatto confortanti, si vocifera che Geronimo abbia dissotterrato l'ascia di guerra e stia conducendo i suoi feroci guerrieri all'attacco lungo tutto il confine con il Messico.

Alcuni sono scettici, in quanto ancora non ci sono notizie di atti di violenza e nessuno ha ancora visto nessuna banda di indiani, tuttavia arrivare a Las Cruces senza guai potrebbe essere difficile.

I passeggeri della diligenza però hanno tutti un buon motivo, confessabile o meno, per correre il rischio.

QUELLO CHE NON SI SA

Lee's Point è stata costruita vicino a un antico insediamento di indiani Mimbres, che anticamente abitarono nell'area attualmente occupata da Arizona e New Messico (si veda l'aiuto di gioco "La cultura Mimbres").

Circa sei mesi prima alcuni archeologi hanno soggiornato per diversi giorni alla stazione di posta di Lee's Point, utilizzata come base per gli scavi nell'insediamento; uno di loro ha donato otto piatti

in ceramica alla moglie del gestore della stazione, che li ha appesi a una parete.

I piatti sono manufatti magici che possono essere attivati, con un incantesimo adatto, in modo da attirare le creature raffigurate; gli Apache sanno dell'esistenza di questi piatti dato che in tempo di pace hanno spesso frequentato la stazione per commerciare.

L'INIZIO

Il 20 settembre 1880 alle 7 e 30 in punto la diligenza che effettua il servizio di linea per Las Cruces parte da Tucson, a bordo ci sono il postiglione, il maresciallo che funge da guardia armata, tre uomini e due donne; due possenti cavalli da tiro forniscono la forza motrice.

Ad assistere alla partenza ci saranno solo alcune donne della Lega per la Moralità, che si vogliono assicurare che Dallas (prostituta) e il dottor Joshia Boone (ubriacone) se ne vadano da Tucson. Arrivata alla fine del paese la diligenza viene fermata dal bancario Ellsworth Henry Gatewood, che sale a bordo scusandosi per il ritardo.

Nello stesso momento un cowboy, Henry "Ringo" Kid, sta cavalcando lungo la pista per Las Cruces, osservando preoccupato i segnali di fumo e le nuvole di polvere innalzate dai guerrieri Apache.

Improvvisamente due indiani a cavallo lo individuano e iniziano a cavalcare verso di lui, tirandogli alcune frecce e colpendogli il cavallo.

Ringo uccide i due guerrieri ma non riesce a impedire ai loro cavalli di fuggire, per cui dà il colpo di grazia alla sua cavalcatura, si mette la sella in spalla e inizia a camminare verso la pista, sempre tenendo d'occhio le colonne di fumo che si alzano nella prateria.

Il Custode dovrà fare in modo che lo scontro si concluda con Ringo incollume che si allontana desolatamente a piedi.

Anche alla stazione di posta Adrian Rios e sua moglie Evita stanno guardando i segnali di fumo all'orizzonte, L'uomo si mostra fiducioso ma la moglie sa che sono in pericolo, inoltre lei è incinta e non lo ha ancora detto al marito per non dargli un altro motivo di preoccupazione.

I due si preparano a un assedio facendo scorta d'acqua e inchiodando assi alle due finestre del piano terra, sperando che la diligenza da Tucson arrivi senza problemi.

LE COSE SI COMPLICANO

Il viaggio non è certo comodo, la pista procede in uno splendido paesaggio di colline, altipiani e affascinanti formazioni rocciose ma la diligenza sobbalza e quando il vento è sfavorevole è avvolta dalla polvere, tuttavia inizialmente non ci saranno problemi e i passeggeri avranno modo di fare conversazione e di conoscersi.

Nel primo pomeriggio inizieranno i problemi, segnali di fumo si alzeranno dagli altipiani, poi la diligenza incontrerà un uomo sulla pista, è un cowboy che dirà di chiamarsi Ringo e racconterà di come sia sfuggito a un gruppetto di indiani, purtroppo il suo cavallo è stato abbattuto.

L'uomo salirà a bordo, poi la diligenza ripartirà per cercare di raggiungere la stazione di posta di Lee's Point ma ben presto una banda di apache apparirà sul crinale di una collina.

Gli indiani sproneranno i cavalli e scenderanno dal pendio urlando, sulla diligenza tutti gli uomini armati inizieranno a sparare, mentre le prime frecce cadono di poco fuori bersaglio; lentamente gli indiani si avvicineranno e la situazione inizia a diventare difficile, poi appare la stazione di posta e gli indiani si ritireranno.

Evita farà entrare la diligenza nel recinto e condurrà i passeggeri nella stazione, mentre i postiglioni scioglieranno i cavalli e li condurranno nella stalla. Nella stazione Adrian accoglierà i passeggeri e darà loro da bere, poi li sistemerà per la notte, mentre il sole cala inesorabilmente sull'orizzonte, l'uomo dirà che la cavalleria dovrebbe mandare una pattuglia per aiutarli, ma non sa quando arriveranno.

Per cena Evita servirà un ottimo stufato con fagioli mentre suo marito starà di guardia, in lontananza si sentiranno le urla di richiamo degli indiani e si vedranno nubi di polvere e segnali di fumo.

Per la notte sarà necessario predisporre turni di guardia, sicuramente gli indiani attaccheranno con il favore delle tenebre, fortunatamente la stazione di posta è facilmente difendibile.

LA STAZIONE DI POSTA

Costruita in pietra la stazione di posta è un edificio a due piani, robusto e progettato per resistere a ogni genere di avversità.

L'edificio è di forma rettangolare, anteriormente ha

un portico in legno mentre sul lato sud c'è un piccolo capanno per gli attrezzi in legno, altro circa due metri e mezzo.

Al piano terra ci sono una porta e due finestre, tutte sul davanti dell'edificio, mentre al piano superiore le finestre sono 10 e permettono di vedere tutta la zona attorno alla stazione.

Alle finestre del piano terra sono state inchiodate un buon numero di assi di legno, qualche fessura lasciata appositamente permette comunque di sparare all'esterno.

Il piano terra è in buona parte occupato da un vasto salone, su un lato c'è un bancone dietro dietro al quale c'è una mensola con qualche bottiglia di whisky o tequila e diversi bicchieri, sopra la mensola un grosso specchio abbastanza malridotto.

Il lato opposto è decorato con una serie di otto piatti di ceramica, è importante descriverli.

Sulla parete lunga c'è una pianola meccanica della Aeolian Company, uno strumento nuovissimo (in effetti la Aeolin iniziò a distribuire le sue pianole proprio nel 1880), vicino al bancone c'è una porta che permette l'accesso alla cucina e alle stanze dei proprietari.

Al piano di sopra ci sono sei camere da letto e due piccoli locali adibiti a magazzini, i servizi igienici sono all'esterno, in due gabbiotti che coprono una buca, al momento sarà necessario arrangiarsi con i secchi.

E' possibile accedere al tetto mediante diverse botole, questo permette di uscire e spegnere gli eventuali fuochi causati dalle frecce incendiarie, Adrian ha sistemato diversi secchi pieni d'acqua a questo scopo.

L'edificio principale è vicino a una stalla per i cavalli, dietro la quale ci sono le latrine, tra i due edifici c'è il recinto, nel cortile si trova il pozzo in muratura.

Il terreno è spoglio, alcuni stentati cespugli crescono tra le rocce e in mezzo ai sassi, però dalla porta della stazione si vede un paesaggio spettacolare, rossi tavolati sullo sfondo di un cielo azzurrissimo, che tra poco inizierà a velarsi di rosa per il tramonto, un grande albero solitario, spoglio e ormai morto, sembra fare da sentinella.

L'ATTACCO NOTTURNO

La prima parte della notte trascorrerà tranquilla, poco prima di mezzanotte gli indiani attaccheranno, dapprima cercando di avvicinarsi silenziosamente

poi, quando si vedranno scoperti, (tiro su individuare) caricheranno in massa, urlando e lanciando frecce incendiarie, in pieno stile western.

Un gruppo di indiani cercherà di rubare i cavalli chiusi nella stalla, altri proveranno a entrare dalle finestre del piano terra o ad arrampicarsi sul portico o sul tetto del magazzino, altri ancora cercheranno di colpire i difensori con le loro frecce.

Non sarà un attacco fortunato, la stazione di posta è una specie di fortezza ed è ben difesa.

Le frecce incendiarie non faranno molti danni, qualcuno dovrà gettare dell'acqua sul tetto in legno e probabilmente il portico e il magazzino bruceranno, ma senza causare grossi danni.

Gli indiani saranno respinti, anche se qualcuno dei difensori potrebbe restare ferito o ucciso, improvvisamente l'attacco finirà e una calma innaturale scenderà sulla stazione di posta, i difensori potranno tirare il fiato e riorganizzarsi, curare i feriti e riparare i danni alla stazione,

CONGRATULAZIONI, E' UN MASCHIETTO

Per circa un'ora tutto sarà tranquillo, i difensori potranno rilassarsi, parlare e perché no intessere la trama di qualche relazione amorosa.

Poi due fatti segneranno la fine della pace, prima di

tutto si sentirà un canto indiano, proveniente da sud e improvvisamente Lucia Mallory si piegherà in due, con un grido di dolore soffocato, le doglie sono iniziate, è il momento di Doc Boone.

Il dottore non ha più bevuto dall'arrivo alla stazione (almeno si spera) e sarà in grado di far nascere il bambino con l'aiuto di Dallas e di Elvira, il parto sarà accompagnato dai canti indiani sempre più complessi che si sentono in lontananza.

Alle prime luci dell'alba i canti finiranno e il bambino emetterà il suo primo vagito, proprio allora si sentirà uno schianto e un enorme scorpione entrerà da una finestra del primo piano.

La pace è finita e stavolta non tornerà più, una serie di attacchi si susseguiranno senza tregua.

LE OTTO CREATURE

I canti sentiti in lontananza erano parte di un antico e complesso rituale volto a richiamare le creature raffigurate sui piatti in ceramica, lo stregone indiano che ha lanciato la magia sapeva dell'esistenza degli antichi manufatti magici e ha richiamato le antiche entità per eliminare i difensori della stazione di posta.

Una volta terminato l'incantesimo gli indiani se ne sono andati al gsaloppo, le creature evocate non



distinguono tra esseri umani, il loro unico scopo è raggiungere i manufatti che li rappresentano e uccideranno chi avesse la sfortuna di trovarsi nei pressi.

Lo scorpione

La prima creatura che attaccherà la stazione di posta è una specie di gigantesco scorpione, lungo circa un mezzo metro, con due tenaglie e una lunga coda con due pungiglioni, il corpo tozzo e sei corte zampe, sul corpo strani disegni in toni di grigio.

Lo scorpione riuscirà ad avvicinarsi alla stazione senza essere scorto, si arrampicherà al piano superiore ed entrerà da una finestra, schiantandone il telaio (tutte le creature sono estremamente forti), poi cercherà di pungere tutte le persone nelle vicinanze.

Essere punti dallo scorpione significa morte sicura, a meno che a qualcuno non riesca un tiro su curare veleni, tuttavia l'aracnoide potrà essere facilmente sconfitto (le caratteristiche delle creature sono nell'allegato D "Le creature").

Le lepri

Giusto il tempo di riprendersi dall'inaspettato assalitore che si vedranno due sagome sinuose avvicinarsi di corsa alla stazione di posta.

Si tratta di due lepri molto particolari, di colore nero e dall'aria feroce, attaccheranno la stazione cercando di penetrare attraverso la porta o una finestra, la loro forza è notevole e riusciranno a sfondare una delle finestre in cinque o sei turni se non vengono ostacolate.

Pur non essendo creature particolarmente pericolose le lepri sono veloci e difficili da colpire, inoltre sono molto più forti di quanto sembri a prima vista.

Tuttavia non dovrebbero essere troppo difficili da eliminare, i danni che possono causare sono ridotti e le creature sono deboli e facili da uccidere.

Il cacciatore

Questa bizzarra creatura non attaccherà subito i difensori della stazione di posta, prima deve colpire con il suo arco le due quaglie che lo accompagnano. I volatili cercheranno di stargli lontano ma non possono volare e camminano lentamente, inoltre il piatto che li raffigura li attira irresistibilmente. Le quaglie sono inoffensive, se qualcuno commetterà l'errore di ucciderle il cacciatore inizierà

a tirare le sue frecce contro i presenti, senza risparmiare il suo incauto aiutante.

La tattica giusta è bersagliare il cacciatore mentre questi è intento a cacciare le quaglie, concentrando il fuoco su di lui.

I serpenti

Due serpenti lunghi poco più di un metro e mezzo, velenosissimi e aggressivi, questi gli avversari che dovranno affrontare i difensori una volta sconfitto il cacciatore.

Nonostante la loro pericolosità questi saranno gli ultimi avversari che è possibile sconfiggere con relativa facilità, da questo momento in poi sarà sempre più difficile eliminare le creature che si susseguiranno, e i difensori inizieranno a trovarsi in difficoltà.

Il ladro di uccelli

Una strana creatura, che i difensori vedranno apparire sull'albero davanti alla stazione, restare fermo per un paio di minuti e poi scendere dall'albero per dirigersi verso di loro.

I suoi artigli sono molto pericolosi, la sua pelle coriacea difficile da penetrare, a questo punto la situazione si farà decisamente difficile.

Il cervo

Elegante e temibile il cervo attaccherà con le sue potenti corna, affrontarlo all'aperto è praticamente un suicidio, all'interno della stazione di posta la creatura si muoverà con molta difficoltà e sarà più facile da sconfiggere.

Il suo primo obiettivo sarà la porta principale, che sfonderà con irrisoria facilità, una volta all'interno non avrà spazio per prendere velocità e colpire alla massima forza.

L'uomo alato

Un formidabile nemico, dotato di due possenti ali membranose e di una forza sovrumana, che attaccherà dall'alto e distruggerà la stazione se i difensori non usciranno ad affrontarlo.

L'essere raccoglierà uno dopo l'altro i massi che si trovano attorno alla stazione e li farà cadere da una ventina di metri di altezza, delle vere e proprie bombe; dopo aver distrutto il tetto e il solaio niente proteggerà più dagli attacchi dall'alto e per i difensori non ci saranno più speranze.

Il distruggitore

Il nemico terminale, dal quale non c'è scampo, se i difensori si faranno trovare nella stazione al suo arrivo per loro ci sarà solo la morte.

L'unica speranza è capire cosa fare per evitare le creature, semplicemente andarsene lontano dai piatti, per quanto possa essere rischioso allontanarsi dalla stazione.

COME SALVARSI

Dopo aver subito i primi attacchi i difensori della stazione di posta capiranno di avere una grossa grana per le mani.

Anche se non avranno subito danni fisici gli attacchi dovrebbero averli scossi, il primo passo verso la salvezza è capire che i piatti appesi alla parete del salone sono collegati alle strane creature apparse. Il Custode provvederà a descrivere accuratamente i piatti all'arrivo dei viaggiatori o durante la pausa,

evidenziandone la squisita fattura e la fantasia.

Se nessuno dovesse riuscire a collegare i piatti con le creature in arrivo sarà uno dei personaggi non giocanti a incaricarsi di attirare l'attenzione sulla strana coincidenza.

Se non è stato chiesto prima qualche domanda ad Adrian Rios o a sua moglie chiarirà la provenienza dei piatti (se i personaggi sono gestiti da un giocatore dovrebbero saperlo e lo diranno spontaneamente).

Se rimanesse qualche dubbio dopo l'attacco del Cacciatore e delle quaglie dovrebbe essere chiaro a tutti che esiste una relazione tra i dipinti dei piatti e le creature che stanno attaccando la stazione di posta.

Dovrebbe essere facile collegare i canti uditi in lontananza e gli attacchi delle strane creature e capire che i piatti di ceramica sono manufatti magici.

Sarà invece più difficile capire cosa fare per risolvere la situazione.

Ben presto apparirà evidente che ombattere porterà alla morte di tutti quanti, sconfiggere le ultime creature è praticamente impossibile.

Gli attacchi si susseguono e lasciano poco tempo per pensare, inoltre ogni apparizione porta a una perdita di sanità sempre maggiore, ma se non troveranno una soluzione gli occupanti della stazione faranno una bruttissima fine.

Rompere i piatti non servirà a nulla, le creature si dirigeranno verso i resti e a quel punto sarà impossibile mettere in atto l'unico modo per neutralizzare l'essere raffigurato.

Per evitare l'arrivo di una creatura sarà necessario praticare un foro nel piatto corrispondente mentre si lancia l'incantesimo di neutralizzazione, con un coltello sarà facile passare la superficie vetrificata e praticare il foro.

Sfortunatamente nessuno dei personaggi è a conoscenza di questo particolare né tantomeno conosce l'incantesimo di allontanamento.

Tuttavia uno degli studiosi che hanno effettuato le ricerche e regalato i piatti ai coniugi Rios ha lasciato degli appunti, dimenticati nella camera vicino alle scale.



Con un tiro individuare si troverà un foglio di quaderno dove viene spiegato che i piatti possono richiamare le creature raffigurate se si esegue un apposito rituale.

Lo studioso ne parla in tono ironico ma riporta esattamente il procedimento e la frase da pronunciare una volta praticato il foro nel piatto.

Un altro semplice modo per cavarsela è restare a una buona distanza dei piatti: l'incantesimo lanciato dagli Apache è debole e vincola le creature a non più di un centinaio di metri dai piatti, se i difensori si allontaneranno a questa distanza saranno al sicuro.

Al sicuro dalle creature perlomeno, perché ben presto gli indiani si renderanno conto che la stazione di posta è stata abbandonata e attaccheranno i fuggitivi.

IL GRAN FINALE

Se i difensori si sono allontanati a piedi dalla stazione di posta riusciranno ad allontanarsi di qualche chilometro prima che gli Apache li scoprano.

Allontanarsi in diligenza sarà possibile solo se gli

indiani non avranno rubato i cavalli, questo è lasciato alla discrezione del Custode.

Ovviamente una fuga con la diligenza sarà scoperta quasi subito e l'inseguimento inizierà immediatamente.

Mentre gli Apache si avvicinano al galoppo urlando e tirando le prime frecce apparirà evidente che la situazione è disperata, senza la protezione della stazione i difensori non riusciranno a resistere a lungo agli assalitori.

Ormai a corto di munizioni e in grande inferiorità numerica per i sopravvissuti la fine sarà una questione di minuti.

Ma appena prima dell'attacco finale degli Apache accadrà il miracolo, improvvisamente gli assalitori volteranno i cavalli e si allontaneranno velocemente come si erano avvicinati.

Subito dopo si sentirà una tromba squillare: le note della carica annunceranno l'arrivo della cavalleria, i difensori sono salvi.

In lontananza la stazione di posta sta bruciando e delle creature non c'è più traccia, i sopravvissuti a questa terribile orda sono finalmente al sicuro.



ALLEGATI

LA CULTURA MIMBRES

La vasta regione attualmente coperta dal New Mexico meridionale, dall'Arizona, dal Texas meridionale, dal Sonora Settentrionale e dal Chihuahua vide sorgere una fiorente cultura indigena, quella dei Mogollon. Questi nativi americani conobbero un fiorente sviluppo a partire dal 300 dopo Cristo sino alla metà del 1300 circa, quando la cultura si estinse; circa duecento anni dopo gli spagnoli sbarcarono sul continente e imposero il loro dominio anche su quella regione.

Le origini di questa cultura sono sconosciute, probabilmente emerse da popolazioni preistoriche di origine mongolica che abitarono la regione a partire dal 9.000 avanti Cristo e progredirono sino ad arrivare a edificare villaggi lungo le valli fluviali della regione.

Le attività principali di queste popolazioni erano l'agricoltura e la caccia, mais, fagioli, zucche e tabacco erano i prodotti agricoli principali, l'artigianato era molto sviluppato, la lavorazione di stoviglie e vasellame nacque e si sviluppò arrivando a risultati notevoli.

Inizialmente i Mogollons vivevano sulle montagne in particolari costruzioni fatte di fango e legno circolari o ovali che essendo parzialmente sotterranee mantenevano meglio il calore dell'abitazione (case a pozzo).

A partire dall'anno mille i Mogollons iniziarono a costruire case a più piani, quadrate o rettangolari con gli angoli arrotondati (li capisco, i Segugi di Tindalos fanno paura anche a me), l'antica tradizione delle case a pozzo sopravvisse nelle kwivas, torri circolari presenti nei villaggi, rigorosamente una per insediamento.

Queste torri avevano dimensioni notevoli, alcune arrivano sino a 10 metri di diametro ed erano usate per le cerimonie dei gruppi maschili in un ambito culturale matrilocale.

All'incirca nello stesso periodo iniziò a svilupparsi la cultura Mimbres, che ebbe una durata di poco superiore al secolo.

I Mimbres si affermarono nel sudest del New Mexico lungo le sponde del fiume omonimo a partire dall'ottavo secolo Dopo Cristo, caratteristica di questa cultura furono le splendide decorazioni del vasellame.

I disegni erano dipinti con colori estratti da diverse piante e applicati con pennelli ricavati dalla pianta di yucca, spesso raccontavano vere e proprie storie illustrate accostando diversi vasi o piatti.

Il vasellame era spesso utilizzato come offerta funeraria e veniva “ucciso” ritualmente, come testimoniano diversi reperti con uno o più fori.

La maggior parte delle opere è nera su sfondo bianco, anche se non mancano esempi di opere policrome, i disegni rappresentano animali o uomini, a volte estremamente stilizzati, e sono molto gradevoli anche per il gusto moderno.

Il “periodo classico” dei Mimbres viene considerato quello dal 1000 al 1130, da questa data i cambiamenti climatici e le incursioni di altre tribù causarono un rapido declino di questa intrigante cultura e la produzione di ceramiche ebbe fine.

Nell'universo di H. P. Lovecraft la decadenza della cultura Mimbres venne causata dall'incauto e pericoloso inoltrarsi degli stregoni nel territorio insidioso dei Miti.

Gli sciamani impararono a evocare creature sovrannaturali, presumibilmente manifestazioni dei Grandi Antichi, ma il loro controllo alla fine sfuggì dalle loro mani e causò il crollo della loro civiltà.

Per la cerimonia di evocazione è necessario avere un piatto o un vaso con il dipinto della creatura da evocare, per scacciare quanto evocato la ceramica deve essere bucata ma non rotta, il controllo viene esercitato dallo stregone tenendo l'oggetto con le due mani.

L'incantesimo per evocare le creature è ancora conosciuto dagli stregoni Apache ma nessuno osa più usarlo se non in casi eccezionali, nessuno sa più come scacciare o controllare i demoni o per quanto tempo rimarranno sulla Terra, si sa solo che le creature uccidono tutti quelli che trovano prima di svanire in qualche misterioso piano astrale.

LE CREATURE

LO SCORPIONE

Questa creatura assomiglia a un enorme scorpione del deserto, lungo circa mezzo metro. Altre differenze tuttavia sono evidenti: la creatura ha solo sei zampe, il corpo è enorme e con una serie di disegni, invece di un pungiglione singolo all'estremità della coda se ne vedono due. Si tratta di un essere lento ma poderoso e velenosissimo, impiegato dai Mimbres per spaventare e allontanare le bande di predoni. Lo scorpione non è difficile da uccidere una volta individuato, tuttavia il suo veleno può uccidere rapidamente se non curato opportunamente (tiro su curare veleno).

CARATTERISTICHE:

Punti ferita: 8

Attacco: Pungiglione 50%

Il veleno iniettato ha forza 12

Perdita sanità: 0 / 1



LE LEPRI

Evocate dai Mimbres per scovare dalle loro tane sotterranee gli animali del deserto queste creature possono sembrare innocue ma non lo sono affatto.

Le due lepri sono veloci e si muovono con una corsa irregolare, i loro corpi sinuosi cambiano spesso direzione, disorientando gli avversari. I due animali attaccano con il morso, concentrandosi sullo stesso bersaglio; le armi da fuoco possono essere usate solo a una distanza massima di cinque metri e con una penalità del 50%.

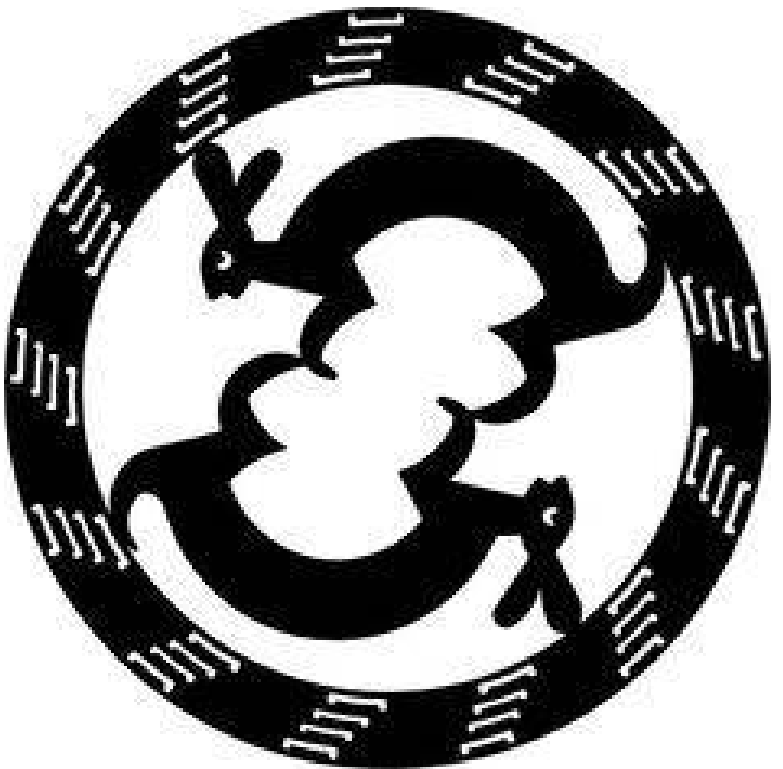
Per contro le lepri non sono molto robuste, per eliminarle un colpo di pistola o fucile ben centrato dovrebbe essere sufficiente.

CARATTERISTICHE LEPRI:

Punti ferita: 4

Attacco: Morso 50% - danno: 1d4

Perdita sanità: 0



IL CACCIATORE

La terza creatura sarà decisamente più strana e pericolosa di quelle che l'hanno preceduta, si tratta di un essere evocato dagli stregoni Mimbres per aiutarli nella caccia. Inizialmente appariranno due grosse quaglie, del tutto inoffensive, che cercheranno di arrivare al piatto che le rappresenta, poi apparirà un uomo con la testa di cervo e un grosso arco tra le mani.

L'essere ha una sola freccia, tuttavia una volta lanciata un'altra gli apparirà tra le mani, per cui non resterà mai senza.

Lo scopo primario del cacciatore è uccidere le due quaglie e finché non l'avrà fatto non colpirà nessun altro, poi inizierà a colpire le persone.

Se i difensori uccideranno per primi i volatili la creatura riterrà soddisfatto il suo scopo primario e passerà direttamente a uccidere i suoi involontari aiutanti.



CARATTERISTICHE:

Cacciatore

Quaglie

Punti ferita: 16

Punti ferita: 2

Armatura: 1 punto di pelle coriacea

Attacco: Nessuno

Attacco: Freccia 50% Danno: 1d8

Perdita sanità: 1 / 1d4+1

I SERPENTI

Creature impiegate dai Mimbres nelle cerimonie tenute nelle kwivas i serpenti sono creature decisamente pericolose.

Lunghi circa un metro e mezzo i due rettili si muovono velocemente e hanno la capacità di arrampicarsi anche sulle pareti verticali.

Il loro morso è velenosissimo, solo un tiro su curare veleni a metà del valore può salvare il malcapitato da morte sicura.

Colpirli con armi da fuoco non è per niente facile, pistole e fucili sono tiri ardui mentre un coltello non ha penalità.



CARATTERISTICHE SERPENTI:

Punti ferita: 8

Attacco: Morso 50%

Il veleno iniettato ha forza 16

Perdita sanità: 0 / 1

IL LADRO DI UCCELLI

Questa bizzarra creatura, che veniva impiegata dai Mimbres per cacciare gli uccelli sugli alberi più alti, è un avversario davvero temibile.

I difensori della stazione di posta la vedranno arrampicarsi sull'unico albero visibile, poi la creatura si avvicinerà con una strana andatura, dovuta ai lunghi artigli.

Si tratta di un umanoide con occhi enormi e lunghi capelli neri, che formano una specie di coda alla base del collo, mani e piedi sono fornite di formidabili artigli, che la creatura usa per attaccare.

E' sempre circondato da almeno quattro volatili, ucciderli non servirà a nulla, quello che conta è uccidere il ladro di uccelli.



CARATTERISTICHE:

Punti ferita: 26

Armatura:

2 punti di pelle coriacea

Attacco: Artigli 50% Danno: 1d8

La creatura può effettuare due attacchi per turno

Perdita sanità: 1 / 1d6

IL CERVO

Adorato dai Mimbres il cervo è un animale imponente, alto circa due metri più le robuste corna, tanto grandi da impedirgli di passare per una normale porta.

Queste sono le sue armi, con le quali abbatte ogni ostacolo, comprese le persone.

Nero con la pancia bianca e una coda corta e tozza il cervo ha uno sguardo maligno e l'ombra molto strana, senza curve ma solo angoli retti.

Difficile da uccidere resta comunque l'ultimo degli avversari gestibili, i prossimi due non lasceranno scampo ai difensori della stazione di posta.



CARATTERISTICHE CERVO:

Punti ferita: 36

Armatura: 2 punti di pelle coriacea

Attacco: Corna 50% Danno: 1d12

Perdita sanità: 1 / 1d6

L'UOMO ALATO

Utilizzato dai Mimbres per sollevare pesi e arrivare in posti altrimenti inaccessibili l'uomo alato è un avversario formidabile e letale.

E' una creatura molto strana con il viso e il corpo umani, una lunga coda, due ali da pipistrello, gli arti posteriori sono da quadrupede, quelli anteriori sono simili ma terminano con grosse e tozze mani.

La sua tecnica d'attacco è molto particolare, dopo aver raccolto un masso la creatura lo lascia cadere sulla vittima.

Se i difensori si richiuderanno dentro la stazione saranno bombardati da massi sempre più grandi, sino a quando l'edificio sarà ridotto a un cumulo di macerie.



CARATTERISTICHE UOMO ALATO:

Punti ferita: 36

Attacco: Lancio massi 50% Danno: 1d10

Perdita sanità: 1 / 1d8

IL DISTRUGGITORE

Suprema divinità dei Mimbres il Distruggitore è il più temibile degli otto avversari che i difensori dovranno affrontare, si tratta di una creatura veloce, potente e quasi invulnerabile.

La sua arma sono gli enormi denti, con i quali lacera e frantuma carne e ossa, fu lui a distruggere la civiltà dei Mimbres in una sola, terribile notte.

Dato che appare sopra a un albero la creatura sarà fatta di legno, con uno strato di corteccia che la protegge dalle armi, il fuoco invece provoca il doppio dei danni.

Se non scapperanno prima del suo arrivo per i difensori non ci sarà scampo, il distruggitore li sterminerà sino all'ultimo.



CARATTERISTICHE:

Punti ferita: 72

Armatura:

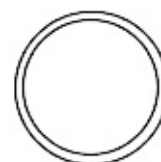
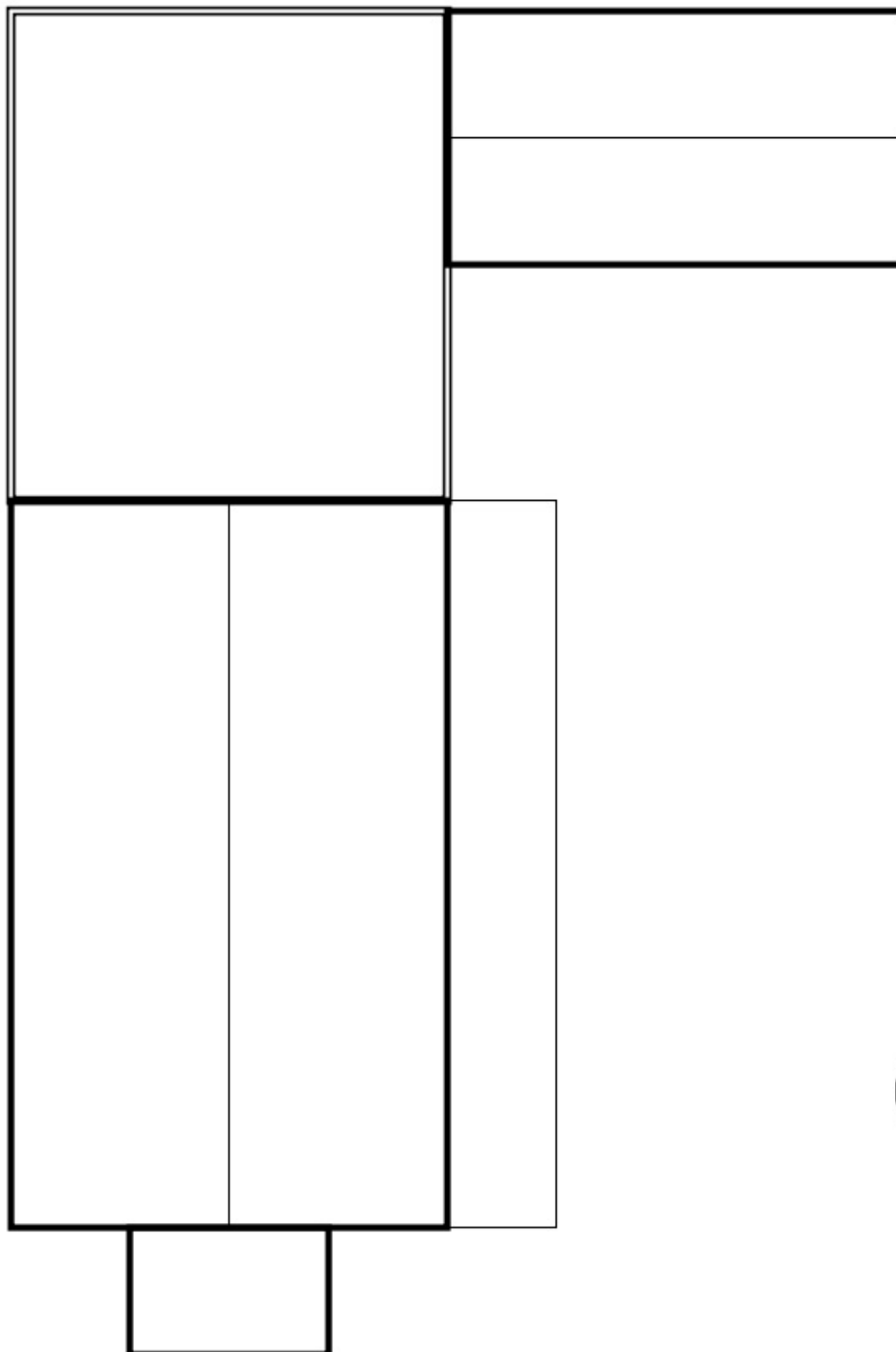
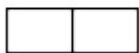
5 punti di corteccia

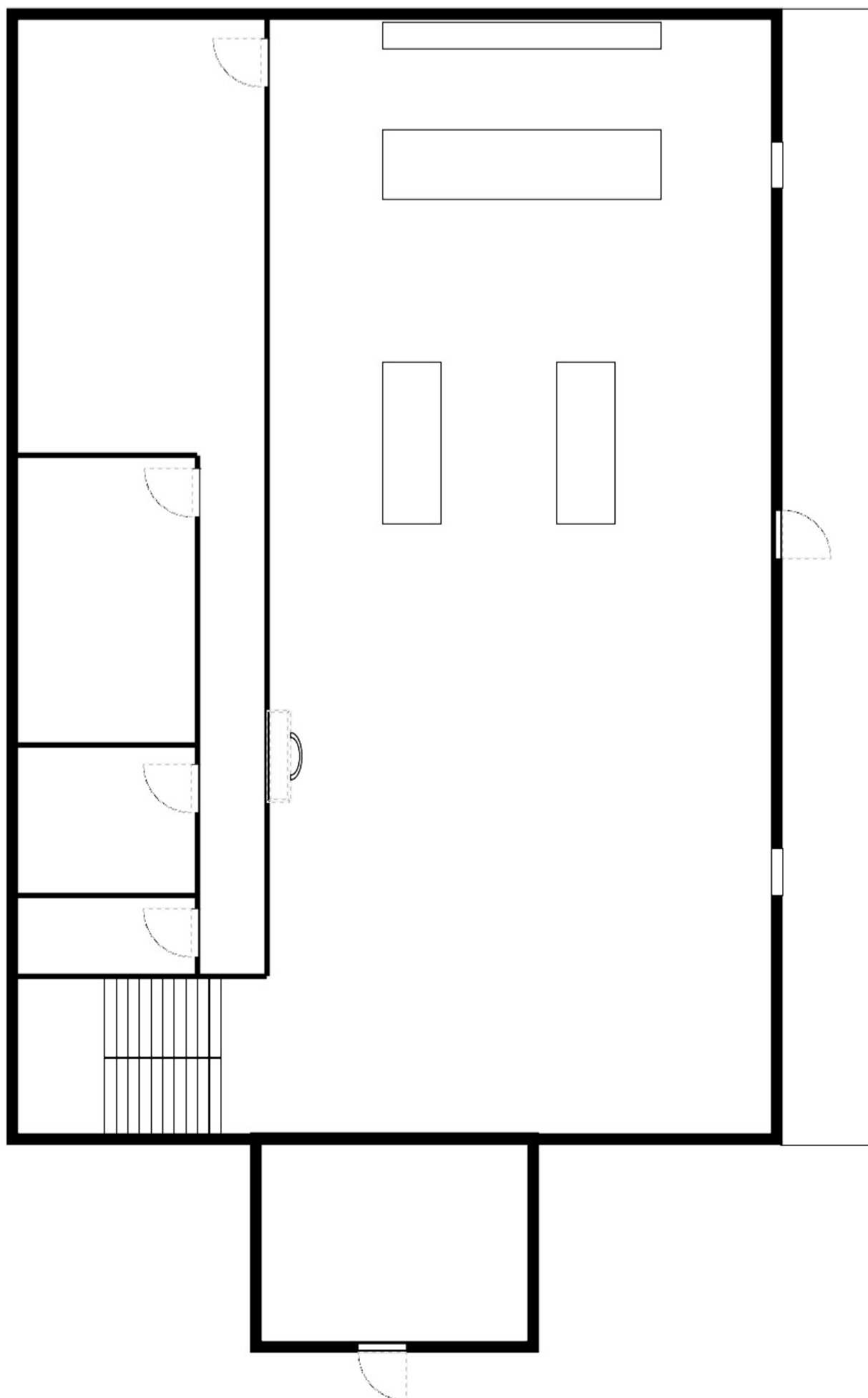
Attacco: Denti 70% Danno: 1d10

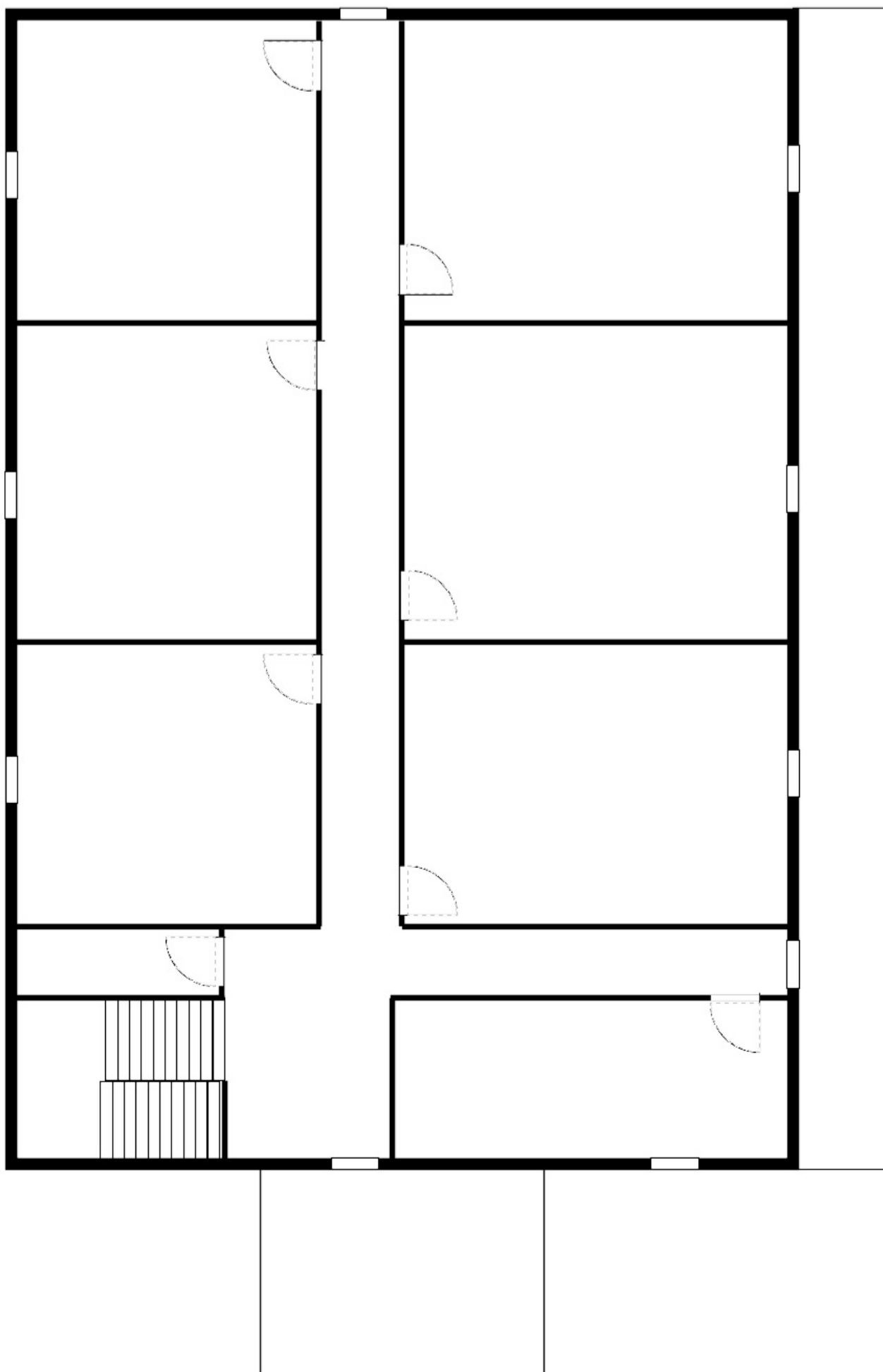
Pugno 50% Danno: 1d8

La creatura rigenera 4 punti ferita per turno

Perdita sanità: 1 / 1d12







COGNOME
NOME

DALLAS

LUOGO DI NASCITA Dallas (Texas)
DATA DI NASCITA 07/11/1855
PROFESSIONE Prostituta

BACKGROUND

Un'altra volta sulla strada.

Stavolta sono state le signore della “Lega per la moralità” a mandarti via, evidentemente Tucson risentiva negativamente della tua presenza, per cui lo scriffo ti ha accompagnato alla diligenza e ti ci ha fatto salire, direzione Las Cruces, più di duecento chilometri a est.

Non sei intenzionata a restare a Las Cruces, il tuo obiettivo è raggiungere la costa orientale e una grande città tipo New York, lì probabilmente riuscirai a non dare nell'occhio.

Certo, ormai sei stanca di girare l'America e di prostituirti, vorresti per una volta tanto sentirti normale, chissà cosa si prova a far parte di una famiglia, non potrà certamente essere peggio dell'orfanotrofio.

Hai notato che i postiglioni sono nervosi, gli indiani sono sul sentiero di guerra e potrebbero attaccare la diligenza, in tal caso la tua storia potrebbe finire qui, ma più che per te sei preoccupata per la signora Mallory, affrontare un viaggio così nella sua condizione è molto coraggioso... o molto folle.

Se dovesse accadere il peggio le tue ultime pallottole saranno per lei e per te stessa, cadere vive nelle mani degli indiani sarebbe peggio della morte.



Forza	12	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	36
Costituzione	14	Fascino	18	Educazione	9	Conoscenze	45	Punti ferita	14
Taglia	13	Mana	18	Fortuna	90	Punti magia	18	Sanità	87

Accudire cavalli	20	Curare veleno	28	Nuotare	15
Archeologia		Diagnosticare malattie	40	Occulto	
Arte		Dibattere	60	Parlare Spagnolo	35
Arrampicarsi	55	Doppietta	45	Pistola	60
Ascoltare	70	Esplosivi		Pronto soccorso	34
Astronomia		Fare/leggere mappe	40	Psicologia	80
Bastone attacco/parata		Farmacia		Pugni	
Borseggiare	45	Fucile	20	Recitazione	60
Cammuffamento	55	Geografia		Ricerca sui libri	
Cantare	50	Grafologia		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	55	Individuare cose nascoste	67	Saltare	35
Chimica		Lanciare	40	Scassinare	24
Coltello attacco/parata	60	Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge		Scienze naturali	
Condurre carri		Linguistica		Seguire tracce	45
Condurre mandria		Lotta	25	Sopravvivenza all'aperto	45
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	70		

Armi: Revolver Colt calibro .45 con quindici colpi

COGNOME Kid
 NOME Henry "Ringo"
 LUOGO DI NASCITA Houston (Texas)
 DATA DI NASCITA 19/02/1849
 PROFESSIONE Ladro di bestiame

BACKGROUND

Quando hai saputo che tuo padre e tuo fratello erano stati uccisi da Luke Plummer sei evaso dal carcere, hai rubato un cavallo e ti sei messo sulla pista per Las Cruces, ma hai capito subito che non sarebbe stato un viaggio tranquillo.

Gli apache sono sul piede di guerra, hai visto segnali di fumo e nubi di polvere, sarà difficile evitare le bande indiane, ma devi arrivare a tutti i costi e uccidere gli assassini della tua famiglia.

Dopo esserti vendicato ti piacerebbe andartene dal New Messico e iniziare una vita più tranquilla, magari con una donna al fianco, sei stufo di furti di bestiame e duelli... ma per il momento ti devi concentrare sulla sopravvivenza, quando gli Apache percorrono il sentiero di guerra nessuno è al sicuro.



Forza	15	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	12	Conoscenze	60	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	85

Accudire cavalli	70	Curare veleno	15	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	20	Occulto	
Arte		Dibattere	20	Parlare Spagnolo	15
Arrampicarsi	65	Doppietta	68	Pistola	85
Ascoltare	50	Esplosivi	15	Pronto soccorso	20
Astronomia		Fare/leggere mappe	50	Psicologia	60
Bastone attacco/parata	45	Farmacia		Pugni	75
Borseggiare		Fucile	80	Recitazione	
Cammuffamento		Geografia		Ricerca sui libri	
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	15
Cavalcare	85	Individuare cose nascoste	70	Saltare	45
Chimica		Lanciare	80	Scassinare	30
Coltello attacco/parata	75	Lazo	85	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge		Scienze naturali	
Condurre carri	45	Linguistica		Seguire tracce	80
Condurre mandria	70	Lotta	60	Sopravvivenza all'aperto	80
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	70		

Armi: 2 Colt .45 con 24 colpi, un fucile Winchester con 50 colpi.
 Equipaggiamento: Lazo, coltello bowie

COGNOME Boone
 NOME Joshia "doc"

LUOGO DI NASCITA Phoenix (Arizona)
 DATA DI NASCITA 16/10/1821
 PROFESSIONE Medico

BACKGROUND

Tutti devono combattere i loro mostri, ma quello che devi affrontare tu è davvero cattivo.

Te ne devi andare anche da Tucson, da quando si è diffusa la voce che sei un ubriaccone nessuno è più venuto nel tuo studio e quando hanno tirato dei sassi contro casa tua hai capito che l'aria si stava facendo pesante.

E' vero, ti piace bere ma sei anche il migliore quando si tratta di curare qualche malattia, alla gente questo non importa quindi adesso sei su questa maledetta diligenza che deve attraversare il territorio indiano, alla malora, hai anche quasi finito il whisky.

Però c'è quel Samuel Peacock che potrebbe aiutarti, è un venditore di liquori e sicuramente ha del campionario nella sua borsa, devi fare amicizia.

Con te c'è anche Dallas, pure lei cacciata dalle dame della "Lega per la moralità"... anche se è una prostituta vale più lei che loro tutte assieme... strano che ci sia Gatewood il banchiere, come mai si sarà messo in viaggio proprio adesso?

Forza	12	Destrezza	13	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	26
Costituzione	12	Fascino	9	Educazione	18	Conoscenze	90	Punti ferita	13
Taglia	14	Mana	17	Fortuna	85	Punti magia	17	Sanità	75

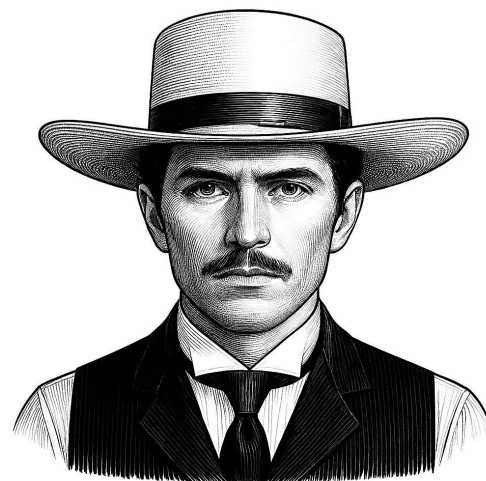
Accudire cavalli	10	Curare veleno	45	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	85	Occulto	40
Arte	5	Dibattere	50	Parlare Spagnolo	
Arrampicarsi	15	Doppietta	20	Pistola	30
Ascoltare	60	Esplosivi		Pronto soccorso	80
Astronomia		Fare/leggere mappe	30	Psicologia	65
Bastone attacco/parata		Farmacia	55	Pugni	
Borseggiare		Fucile	20	Recitazione	25
Cammuffamento		Geografia	35	Ricerca sui libri	65
Cantare		Grafologia	12	Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	16	Individuare cose nascoste	65	Saltare	25
Chimica	28	Lanciare	20	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	25	Scienze naturali	45
Condurre carri		Linguistica		Seguire tracce	
Condurre mandria		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Contabilità	20	Medicina legale	65	Storia	20
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie	80	Muoversi silenziosamente	30		

Armi: Bisturi – Colt calibro .45 con sei colpi
 Equipaggiamento: Borsa medica, bottiglia di whisky



COGNOME Hatfield
 NOME Robert

LUOGO DI NASCITA Baton Rouge (Louisiana)
 DATA DI NASCITA 02/09/1846
 PROFESSIONE Giocatore d'azzardo



BACKGROUND

Appena sei tornato dalla guerra e hai scoperto che per gli ex soldati del sud la vita non sarebbe stata facile, così hai deciso di diventare un giocatore di professione.

Adesso vivi spennando i polli, questo presenta qualche inconveniente, ogni tanto è meglio cambiare aria, ragion per cui sei su questa diligenza assieme a un campionario di umanità quantomai composito.

La signora Mallory ti ha fulminato, non hai mai visto una donna tanto bella, anche se a occhio è incinta all'ottavo mese... raggiungere il marito proprio adesso è un'idea stupida, ma tu la proteggerai.

L'altra donna, Dallas, sembra se la cavi bene da sola, anche se leggi molta sofferenza nei suoi occhi, forse è stanca di fare la prostituta ed essere cacciata dalle varie cittadine bigott, il dottore ha un problema che si sente subito, sembra una distilleria, il venditore di wiskhy è un debole, se ci fossero guai difficile contare su di lui. Il banchiere... ecco, il banchiere non riesci a classificarlo, perché una persona come lui si è messo in viaggio proprio adesso? E cosa nasconde nella borsa, che non abbandona mai? Sarà senza dubbio un viaggio interessante.

Forza	15	Destrezza	16	Intelligenza	17	Idea	85	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	14	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	15	Fortuna	75	Punti magia	15	Sanità	80

Accudire cavalli	40	Curare veleno		Nuotare	30
Archeologia		Diagnosticare malattie		Occulto	
Arte		Dibattere	55	Parlare Spagnolo	15
Arrampicarsi	35	Doppietta	30	Pistola	75
Ascoltare	70	Esplosivi	20	Pronto soccorso	15
Astronomia		Fare/leggere mappe	45	Psicologia	80
Bastone attacco/parata	20	Farmacia		Pugni	55
Borseggiare	55	Fucile	70	Recitazione	
Cammuffamento	20	Geografia	15	Ricerca sui libri	
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	70	Individuare cose nascoste	80	Saltare	40
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	75
Coltello attacco/parata	60	Lazo	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	25	Scienze naturali	
Condurre carri	25	Linguistica		Seguire tracce	65
Condurre mandria	20	Lotta	35	Sopravvivenza all'aperto	65
Contabilità	30	Medicina legale		Storia	
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	60		

Armi: Colt calibro .45 con venti colpi, Fucile Winchester con 12 colpi
 Equipaggiamento: Carte da gioco truccate

COGNOME Peacock
 NOME Samuel

LUOGO DI NASCITA Tucson (Arizona)
 DATA DI NASCITA 26/11/1837
 PROFESSIONE Venditore di liquori

BACKGROUND

Accidenti, accidenti, accidenti!

Perché, almeno per una volta, non hai saputo dire di no al tuo capo?

Un viaggio disagiata e pericolosissimo solo per andare a verificare se era possibile piazzare qualche vendita a Las Cruces, una vera pazzia!

Speriamo vada tutto bene, il maresciallo di scorta sembra sapere il fatto suo ma solo uno dei tuoi compagni di viaggio sembra esperto di armi, due sono donne e una, quella Dallas, è sicuramente una prostituta, non una pistolera, l'altra è la moglie di un ufficiale di cavalleria, magari sa sparare, speriamo bene.

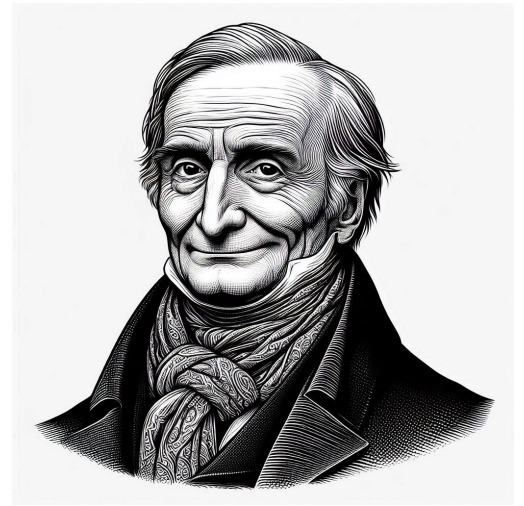
Il dottore più che degli indiani sembra preoccuparsi del tuo campionario di liquori, qualcosa dovrai dargli per essere lasciato in pace.

Sarà un viaggio terribile, ma forse tutto andrà per il meglio.

Forza	12	Destrezza	16	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	32
Costituzione	12	Fascino	14	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	12
Taglia	12	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	99

Accudire cavalli		Curare veleno		Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie		Occulto	20
Arte		Dibattere	15	Parlare Spagnolo	30
Arrampicarsi		Doppietta		Pistola	45
Ascoltare	70	Esplosivi		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fare/leggere mappe		Psicologia	50
Bastone attacco/parata		Farmacia	30	Pugni	
Borseggiare		Fucile		Recitazione	
Cammuffamento	30	Geografia	25	Ricerca sui libri	40
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	20	Individuare cose nascoste	70	Saltare	40
Chimica		Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	15	Scienze naturali	20
Condurre carri		Linguistica		Seguire tracce	
Condurre mandria		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Contabilità	70	Medicina legale		Storia	15
Credito	50	Mesmerismo	30	Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	40		

Armi: Derringer .22 con quattro colpi
 Equipaggiamento: Campionario liquori



COGNOME	Mallory
NOME	Lucia
LUOGO DI NASCITA	San Francisco (California)
DATA DI NASCITA	16/03/1855
PROFESSIONE	Insegnante di storia

BACKGROUND

Ti stai pentendo di essere partita per questo viaggio, è vero che partorire senza la presenza di Frank ti spaventa e sei decisa a raggiungerlo, ma dopo pochi chilometri ti sei resa conto che sarà un viaggio lungo e difficile, in compagnia di persone disdicevoli.

Quella donna, Dallas, evidentemente una prostituta, e il medico, Boone, ha un alito che puzza di alcool a due metri di distanza.

Poi c'è il signor Hatfield, che continua a scrutare tutti mescolando un mazzo di carte, lui è davvero gentile ma ti guarda sempre.

Per fortuna che ci sono il signor Peacock e il banchiere, Gatewood, loro sono persone a posto.

Speri solo di raggiungere presto il forte dove presta servizio Frank, ormai manca meno di un mese al parto e con lui vicino ti sentirai meglio.

Forza	12	Destrezza	13	Intelligenza	14	Idea	60	Schivare	26
Costituzione	15	Fascino	17	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	14
Taglia	13	Mana	15	Fortuna	75	Punti magia	15	Sanità	98

Accudire cavalli		Curare veleno		Nuotare	50
Archeologia		Diagnosticare malattie	15	Occulto	20
Arte		Dibattere	40	Parlare Francese	25
Arrampicarsi		Doppietta		Pistola	30
Ascoltare	60	Esplosivi		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fare/leggere mappe		Psicologia	40
Bastone attacco/parata		Farmacia		Pugni	
Borseggiare		Fucile		Recitazione	65
Cammuffamento		Geografia	25	Ricerca sui libri	70
Cantare	70	Grafologia	15	Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	20	Individuare cose nascoste	60	Saltare	20
Chimica		Lanciare	20	Scassinare	
Coltello attacco/parata		Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	30	Scienze naturali	30
Condurre carri		Linguistica	20	Seguire tracce	
Condurre mandria		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Contabilità	30	Medicina legale		Storia	85
Credito	40	Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	50		

Armi: Derringer .22 con sei colpi

Equipaggiamento: Completo per il trucco



COGNOME Gatewood
NOME Ellsworth Henry

LUOGO DI NASCITA Tucson (Arizona)
DATA DI NASCITA 22/05/1821
PROFESSIONE Banchiere



BACKGROUND

La tua banca è fallita a causa delle tue ruberie e tu hai deciso che non saresti rimasto a subire un processo e il carcere, così hai raccolto più di 50.000 dollari e sei scappato con il primo mezzo disponibile. Adesso però ti stai pentendo della tua scelta, si parla di bande di indiani lungo la pista, inoltre sei costretto a viaggiare con un ubriaccone come il dottor Boone e addirittura con Dallas, la peripatetica più chiacchierata di Tucson, alla fine hanno fatto bene a scacciarla quelli della “Lega della Moralità”... alcuni erano clienti della tua banca, chissà come ci rimarranno male quando capiranno di avere perso tutti i loro risparmi, per non parlare della megera di tua moglie, la loro leader.

Comunque devi stare tranquillo, tutto andrà bene, Las Cruces poi El Paso in Texas, ma già una volta passato il confine di stato sarai al sicuro, senti il confortante peso delle mazzette di banconote attraverso la borsa, devi ricordarti di non separartene mai.

Forza	13	Destrezza	12	Intelligenza	16	Idea	60	Schivare	24
Costituzione	13	Fascino	14	Educazione	18	Conoscenze	90	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	99

Accudire cavalli		Curare veleno		Nuotare	20
Archeologia	25	Diagnosticare malattie		Occulto	35
Arte	30	Dibattere	70	Parlare Spagnolo	65
Arrampicarsi		Doppietta		Pistola	35
Ascoltare	50	Esplosivi		Pronto soccorso	25
Astronomia		Fare/leggere mappe		Psicologia	60
Bastone attacco/parata		Farmacia		Pugni	
Borseggiare		Fucile		Recitazione	55
Cammuffamento		Geografia	35	Ricerca sui libri	78
Cantare		Grafologia	20	Riparazioni meccaniche	
Cavalcare		Individuare cose nascoste	70	Saltare	
Chimica		Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	85	Scienze naturali	30
Condurre carri		Linguistica	20	Seguire tracce	
Condurre mandria		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Contabilità	90	Medicina legale	15	Storia	20
Credito	90	Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	20		

Armi: Colt calibro .45 con dodici colpi

Equipaggiamento: Borsa con 50.000 dollari

COGNOME Bucks
NOME Andy

LUOGO DI NASCITA Houston (Texas)
DATA DI NASCITA 19/09/1828
PROFESSIONE Postiglione



BACKGROUND

Non sei per niente tranquillo, nemmeno un po'.

Dopo tanti anni a condurre diligence sulle piste del New Messico e dell'Arizona sai quando sono in arrivo i guai, e stavolta ne arriverà una montagna.

Gli apache sono di nuovo sul piede di guerra sotto la guida di Geronimo, davvero un brutto avversario.

Normalmente gli indiani non assalgono le diligence, ma questa volta potrebbe essere la volta buona e non puoi contare su nessuno dei passeggeri, a parte Hatfield gli altri sembrano decisamente incapaci di usare le armi.

Sulla diligenza poi c'è anche una donna incinta, bella idea raggiungere il marito adesso, lui è un capitano di cavalleria e avrà già il suo daffare, senza anche pensare alla moglie che deve partorire.

Per fortuna puoi contare su Wilcox, nessuno usa il fucile meglio del vecchio Charlie.

Forza	16	Destrezza	14	Intelligenza	17	Idea	75	Schivare	28
Costituzione	17	Fascino	12	Educazione	9	Conoscenze	45	Punti ferita	17
Taglia	16	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	90

Accudire cavalli	85	Curare veleno	20	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	30	Occulto	
Arte		Dibattere	25	Parlare Spagnolo	35
Arrampicarsi	40	Doppietta	40	Pistola	60
Ascoltare	55	Esplosivi		Pronto soccorso	15
Astronomia		Fare/leggere mappe	70	Psicologia	30
Bastone attacco/parata	35	Farmacia		Pugni	40
Borseggiare		Fucile	75	Recitazione	
Cammuffamento		Geografia		Ricerca sui libri	
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	35
Cavalcare	60	Individuare cose nascoste	40	Saltare	25
Chimica		Lanciare	60	Scassinare	40
Coltello attacco/parata	55	Lazo		Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge		Scienze naturali	
Condurre carri	85	Linguistica		Seguire tracce	80
Condurre mandria	20	Lotta	40	Sopravvivenza all'aperto	75
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito	20	Mesmerismo		Miti	
Curare malattie	15	Muoversi silenziosamente	20		

Armi: 2 Colt .45 con 24 colpi, un fucile Winchester con 50 colpi.

Equipaggiamento: Lazo, coltello bowie

COGNOME Wilcox
 NOME Charlie
 LUOGO DI NASCITA Tucson (Arizona)
 DATA DI NASCITA 19/09/1844
 PROFESSIONE Maresciallo, scorta alla diligenza

BACKGROUND

Non sarà un viaggio semplice, questo è certo, perfino il vecchio Bucks è preoccupato, e questo non è un bel segno, gli Apache sono in fermento e la morte corre sulle piste.

I viaggiatori poi sono una bella accozzaglia, c'è quella poveretta di Dallas, una prostituta, certo, ma una brava ragazza, le donne della Lega per la moralità evidentemente non la pensavano così, branco di vecchie bigotte.

Poi Hatfield, il giocatore, lo avranno beccato a barare, e il dottor Boone, già ubriaco di prima mattina, il venditore di whisky e il Gatewood, il banchiere... strano che si siano messi in viaggio adesso, chissà che motivi hanno.

Poi avete incontrato Ringo... sai che è evaso e che dovrai arrestarlo, ma per il momento una pistola in più vi fa molto comodo, per la legge ci sarà tempo all'arrivo.



Forza	17	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	65	Schivare	30
Costituzione	17	Fascino	15	Educazione	10	Conoscenze	50	Punti ferita	17
Taglia	16	Mana	14	Fortuna	60	Punti magia	14	Sanità	96

Accudire cavalli	60	Curare veleno	15	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	15	Occulto	
Arte		Dibattere		Parlare altra lingua	
Arrampicarsi	55	Doppietta	50	Pistola	50
Ascoltare	70	Esplosivi		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fare/leggere mappe	60	Psicologia	50
Bastone attacco/parata	40	Farmacia		Pugni	65
Borseggiare		Fucile	85	Recitazione	
Cammuffamento		Geografia	15	Ricerca sui libri	
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	20
Cavalcare	70	Individuare cose nascoste	30	Saltare	35
Chimica		Lanciare	40	Scassinare	30
Coltello attacco/parata	45	Lazo	60	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge	60	Scienze naturali	
Condurre carri	60	Linguistica		Seguire tracce	70
Condurre mandria	35	Lotta	40	Sopravvivenza all'aperto	70
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito	60	Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	46		

Armi: 2 Colt .45 con 24 colpi, un fucile Winchester con 50 colpi.

Equipaggiamento: Lazo, coltello bowie

COGNOME
NOME

Rios
Adrian

LUOGO DI NASCITA
DATA DI NASCITA
PROFESSIONE

Ciudad Juárez (Messico)
21/08/1849
Gestore stazione di posta

BACKGROUND

L'anno sembrava cominciato bene, gli indiani erano tranquilli e per tre mesi hai ospitato alcuni studiosi impegnati in scavi archeologici, due cavalle hanno figliato senza problemi e l'orto di Elvira era cresciuto rigoglioso.

Naturalmente questo non poteva durare, la suerte sta per presentarti il conto.

Da qualche giorno vedi segnali di fumo alzarsi in posti diversi, gli indiani si stanno muovendo e certamente non hanno intenzioni amichevoli.

Ha chiesto aiuto alla cavalleria e hanno detto che avrebbero mandato una pattuglia, per il momento non si è ancora visto nessuno e forse non arriverà nessuno, tutta la frontiera sta ribollendo.

Nel pomeriggio dovrebbe arrivare la diligenza da Tucson, spero davvero che sia così, almeno per la notte potrai contare sui fucili di Wilcox e Bucks.

In ogni caso ti stai preparando a un assedio, la stazione di posta è robusta e facilmente difendibile, gli Apache troveranno pane muy duro per i loro denti.



Forza	17	Destrezza	14	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	14	Educazione	9	Conoscenze	45	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	99

Accudire cavalli	90	Curare veleno	20	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	25	Occulto	
Arte		Dibattere		Parlare Inglese	75
Arrampicarsi	20	Doppietta	55	Pistola	55
Ascoltare	50	Esplosivi		Pronto soccorso	25
Astronomia		Fare/leggere mappe	60	Psicologia	30
Bastone attacco/parata	20	Farmacia		Pugni	35
Borseggiare		Fucile	55	Recitazione	
Cammuffamento		Geografia	10	Ricerca sui libri	
Cantare		Grafologia		Riparazioni meccaniche	35
Cavalcare	75	Individuare cose nascoste	40	Saltare	20
Chimica		Lanciare	20	Scassinare	30
Coltello attacco/parata	30	Lazo	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge		Scienze naturali	
Condurre carri	50	Linguistica		Seguire tracce	35
Condurre mandria	25	Lotta	30	Sopravvivenza all'aperto	40
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	40		

Armi: 2 Colt .45 con 24 colpi, un fucile Winchester con 50 colpi, una doppietta calibro 12 con 16 cartucce

Equipaggiamento: Viveri, acqua, attrezzature di vario tipo

COGNOME
NOME

Rios
Elvira

LUOGO DI NASCITA
DATA DI NASCITA
PROFESSIONE

Nogales (Messico)
30/11/1851
Gestore stazione di posta

BACKGROUND

In tanti anni non avevi mai visto Adrian tanto preoccupato, lui finge che sia tutto a posto ma tu lo conosci, quando lo vedi guardare l'orizzonte sai cosa sta pensando.

Hai appena scoperto di essere incinta, ma non è il momento di rivelarglielo, aggraverebbe solo le sue preoccupazioni, ci sarà tempo in seguito.

Nessuno come lui conosce quei territori e gli indiani, se sono in vista guai tu sarai comunque al suo fianco, hai la tua pistola e sai usare il fucile, chiunque volesse provare a infastidire la stazione di posta capirà subito di aver fatto un grossissimo errore.

Come hai detto a quel gentile studioso, Lewis Morgan, che avete ospitato mesi addietro e che ti ha chiesto se tu non avessi paura a vivere in un posto tanto isolato “Mio marito è un osso davvero duro, con lui sono sempre al sicuro”.

Lui aveva sorriso e ti aveva regalato quei bellissimi piatti, dicendo che ti avrebbero portato fortuna... ecco, adesso ne avete davvero bisogno.



Forza	14	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	15	Educazione	10	Conoscenze	50	Punti ferita	16
Taglia	15	Mana	18	Fortuna	90	Punti magia	18	Sanità	99

Accudire cavalli	85	Curare veleno	25	Nuotare	
Archeologia		Diagnosticare malattie	20	Occulto	
Arte		Dibattere		Parlare Inglese	70
Arrampicarsi	30	Doppietta	50	Pistola	50
Ascoltare	60	Esplosivi		Pronto soccorso	30
Astronomia		Fare/leggere mappe	40	Psicologia	45
Bastone attacco/parata		Farmacia		Pugni	
Borseggiare		Fucile	40	Recitazione	
Cammuffamento		Geografia	15	Ricerca sui libri	
Cantare	25	Grafologia		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare	60	Individuare cose nascoste	50	Saltare	30
Chimica		Lanciare	35	Scassinare	35
Coltello attacco/parata		Lazo	20	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Legge		Scienze naturali	
Condurre carri	30	Linguistica		Seguire tracce	30
Condurre mandria	20	Lotta		Sopravvivenza all'aperto	45
Contabilità		Medicina legale		Storia	
Credito		Mesmerismo		Miti	
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	50		

Armi: 2 Colt .45 con 24 colpi
Equipaggiamento: Viveri, acqua, attrezzature di vario tipo

Piatti in ceramica:

Perché i Mimbres ne erano tanto affascinati? Ne ho trovati centinaia, la serie di otto che ho regalato a Elvira è ricorrente, ne abbiamo altre sei (!) nelle casse.

E cosa sono quelle figure fantastiche?

Posso capire le lepri, il cervo, i serpenti o il cacciatore di quaglie, ma perché uno scorpione con sei zampe o quelle strane e inquietanti creature?

E perché alcuni di quei piatti venivano forati al centro?

Secondo George i piatti sono legati a rituali che secondo i Mimbres avrebbero evocato le creature, ma mi sembrano solo fantasie, chi vorrebbe evocare creature tanto terribili?

La fine dei Mimbres:

Gli scavi che abbiamo effettuato dimostrano chiaramente che la civiltà Mimbres è stata distrutta da un evento traumatico, ma quale?

Non avevano nemici potenti e sono da escludere terremoti e altre catastrofi naturali, gli edifici trovati sono in buone condizioni.

George insiste per un cambiamento climatico, ma io ho molti dubbi.

Lewis H. Morgan