

## G.U.S.



v.1.03

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

GUS Dark West è l'ambientazione western sul confine tra storia e fantastico

## SOMMARIO

---

Il Dark West .....	3
Introduzione storica.....	3
Il west dal 1842 al 1890 .....	3
Il Messico: la lunga linea calda .....	11
Creare un personaggio.....	14
Personaggi cinesi.....	14
Personaggi indiani e totem .....	14
Elenco dei tratti .....	14
Taglie delle creature e moltiplicatori di COS.....	15
Descrizione dei tratti .....	15
Gli Indiani .....	17
Religione .....	17
Gli Spiriti indiani .....	18
Il totem.....	19
L'equipaggiamento del West .....	20
Prezzari .....	20
Armi bianche.....	20
Armi da tiro.....	21
Pistole.....	21
Fucili .....	21
Fucili a pallettoni .....	22
Artiglieria & Esplosivi .....	22
Proiettili Speciali.....	22
Protezioni .....	22
La magia voodoo.....	25
La magia indiana.....	25
Creature.....	26
Cavallo infernale.....	26
Posseduto .....	26
Zombi.....	26
Lupo mannaro .....	26
Spauracchio (Tonton Macoute).....	27
Guardiano azteco.....	27
Revenant .....	27
Sacerdote di Tlaloc.....	28
Demone spazzino .....	28
Animali .....	28
Cobra.....	28
Bibliografia e Links .....	28
Spunti d'avventura .....	29



Frase celebri.....29

---



## Il Dark West



Il Dark West fonde elementi tipici della tradizione western americana e spaghetti-western assieme a elementi sovranaturali quali la magia indiana, il voodoo, i misteri delle civiltà precolombiane, le credenze popolari su streghe, diavoli e lupi mannari. Ne segue una fantastoria dai tratti cupi e grotteschi, dove il selvaggio ed epico west si interseca con l'horror.

## Introduzione storica

### Il west dal 1842 al 1890

La storia del west di cui ci occupiamo è quella che va dal 1842 al 1890, ovvero dal momento in cui si "traccia" la prima pista che porta ad ovest al momento in cui un grande massacro chiude per sempre le guerre di frontiera.

#### 1842

Viene tracciata la Oregon Trail, prima pista ad attraversare i territori indiani.

#### 1845

I coloni anglosassoni del Texas, nel 1845, proclamano l'annessione agli Stati Uniti, provocando una dura guerra tra Messico e Stati Uniti (1846-48), che si conclude con la perdita, da parte messicana, anche della California e del Nuovo Messico

#### 1848

Viene scoperto l'oro in California. Migliaia di cercatori e cacciatori attraversano così i territori

indiani. Per giustificare tutto questo i politici di Washington inventano la teoria del Destino Manifesto: gli europei ed i loro discendenti sono chiamati dal destino a governare tutta l'America. Sono la razza dominante e quindi responsabili degli indiani insieme alle loro terre, foreste e ricchezze minerali.

#### 1850

All'insaputa dei Modoc, Mohave, Paiute, Shasta, Yuma ed un centinaio di altre piccole tribù che abitavano lungo la costa del Pacifico, la California divenne il 31° stato dell'Unione.

#### 1851

Il Governo degli Stati Uniti stanco delle guerre con Creek e Seminole, era impaziente di stipulare trattati di pace con gli indiani, firmò il primo importante trattato con i Sioux a Fort Laramie. Il trattato permetteva ai pionieri di attraversare incolumi i territori indiani.

#### 1854

Il Colonnello William Harney, uccide più di 100 guerrieri in risposta ad una schermaglia indiana causata



dall'accusa loro mossa di aver rubato una mucca. Scoperto l'oro nel Colorado, vengono creati due nuovi vasti territori: Kansas e Nebraska.

### **1858**

Il Minnesota diventa uno stato ed i suoi confini si estendevano di un centinaio di chilometri oltre il 95° meridiano.

### **1860**

Scoppia la Guerra Civile - Giacche Blu contro Giacche Grigie, Nord contro Sud.

Bisogna ora fare un punto sulla situazione indiana ridotta già ad 1/3 di quella valutata nel 1492. La tribù occidentale più numerosa era quella dei Sioux che a sua volta era divisa in altre tribù minori. I Santee Sioux vivevano nelle foreste del Minnesota, il loro capo Piccolo Corvo si era convinto dell'impossibilità di fronteggiare gli Stati Uniti, ma era deciso ad opporsi ad altre cessioni di terre. Nelle Grandi Pianure vivevano i Teton Sioux; il loro capo era Nuvola Rossa. Cavallo Pazzo, degli Oglala Teton Sioux, aveva solo 10 anni. Fra gli Hunkpapa Teton Sioux, c'era un giovane di 25 anni fermamente contrario a qualsiasi intrusione da parte dei bianchi: il suo nome era Toro Seduto. Coda Chiazzata era a capo dei Brulé Teton Sioux ed era contento del suo vivere e sarebbe sceso a qualsiasi compromesso pur di evitare la guerra. I Cheyenne settentrionali dividevano con i Sioux il fiume Powder ed il territorio del Bighorn: alla loro testa Coltello Spuntato. I Cheyenne del sud occupavano il fiume Platte con a capo Pentola Nera, altri capi più giovani e seguiti erano Naso Aquilino e Toro Alto. Gli Arapaho vecchi alleati dei Cheyenne si divisero con loro; il capo più conosciuto era Piccola Cornacchia. I Kiowa si erano alleati con i Comanche delle pianure meridionali. Avevano diversi grandi capi: Satank, Satanta, Lupo Solitario e Uccello che Scalcia. I Comanche a loro volta erano divisi in molte piccole bande, Dieci Orsi il loro capo. All'epoca Quanah Parker aveva circa venti anni. Gli Apache vivevano nell'arido sudovest ed avevano fama di tenaci difensori del loro territorio. Mangas Coloradas, Kociss credevano nella pace con i bianchi. Victorio e Delshay non avevano molta fiducia. Nana li odiava come i messicani, combattuti per una vita. Geronimo aveva appena venti anni. I Navajo con a capo Manuelito avevano adottato le abitudini dei bianchi spagnoli, allevando pecore e capre e coltivando grano e frutta. Alcune bande della tribù erano così diventate benestanti. Sulle Montagne Rocciose settentrionali vivevano gli Ute. Il loro capo Ouray La Freccia auspicava la pace con i bianchi al punto di combattere con loro come mercenari contro altre tribù indiane. I Modoc della California settentrionale e dell'Oregon meridionale combattevano una specie di guerriglia per difendere le loro terre. Capitano Jack era solo un giovanotto. A nordovest dei Modoc vivevano i

Nez Perce. Capo Giuseppe aveva solo vent'anni. Nel Nevada si trovavano i Paiute. Wovoka aveva solo quattro anni. Nei trent'anni successivi questi capi sarebbero diventati famosi ed i loro nomi entrati nella storia e nella leggenda.

### **1864**

Un gruppo armato di truppe irregolari del Colorado massacrò un tranquillo accampamento Cheyenne a Sand Creek, infliggendo gravissime mutilazioni sessuali su uomini, donne e bambini. Il campo cheyenne si trovava in un'ansa a ferro di cavallo del Sand Creek a nord del letto di un altro torrente quasi secco. Il tepee di Pentola Nera era vicino al centro del villaggio, e a ovest vi era la gente di Antilope Bianca e di Copricapo di Guerra. Sul versante orientale e poco discosto dai Cheyenne vi era il campo arapaho di Mano Sinistra. In totale vi erano quasi seicento indiani nell'ansa del torrente, due terzi dei quali donne e bambini. La maggior parte dei guerrieri si trovava diversi chilometri a est a cacciare il bisonte per i bisogni dell'accampamento, come aveva detto loro di fare il maggiore Anthony, comandante del distaccamento a cui erano affidati.

Gli indiani erano così fiduciosi di non aver assolutamente nulla da temere che non misero sentinelle durante la notte, tranne che alla mandria di cavalli che era chiusa in un recinto nei pressi del torrente. Il primo sentore di un attacco lo ebbero verso l'alba - il rimbombo degli zoccoli sulla pianura sabbiosa. Alcune squaws dissero che vi era una massa di bisonti che si dirigeva verso il campo; altre dissero che era una massa di soldati. Dal torrente stava avanzando a un trotto svelto un grosso contingente di truppe... si potevano vedere altri soldati che si dirigevano verso le mandrie di cavalli indiani a sud dell'accampamento; in tutto l'accampamento vi era una gran confusione e un gran vociare: uomini, donne e bambini correvano fuori dalle tende seminudi; donne e bambini che strillavano alla vista delle truppe; uomini che correvano nelle tende a prendere le armi... Pentola Nera aveva una grande bandiera americana appesa in cima a un lungo palo e stava davanti alla sua tenda, aggrappato al palo, con la bandiera svolazzante nella luce grigia dell'alba invernale. Gridò alla sua gente di non avere paura, che i soldati non avrebbero fatto loro del male; poi le truppe aprirono il fuoco dai due lati del Campo. I soldati appena smontati da cavallo cominciarono a sparare con le carabine e le pistole. In quel momento centinaia di donne e bambini Cheyenne si stavano radunando intorno alla bandiera di Pentola Nera. Risalendo il letto asciutto del torrente altri giungevano dal campo di Antilope Bianca. Dopo tutto, il colonnello Greenwood non aveva detto a Pentola Nera che finché fosse sventolata la bandiera americana sopra la sua testa, nessun soldato avrebbe sparato su di lui? Antilope Bianca, un vecchio di settantacinque anni, disarmato, il volto scuro segnato dal sole e dalle



intemperie, camminò a grandi passi verso i soldati. Egli credeva ancora che i soldati avrebbero smesso di sparare appena avessero visto la bandiera americana e la bandiera bianca della resa che aveva ora innalzato Pentola Nera.

Polpaccio Stregato Beckwourth, che cavalcava a fianco del colonnello Chivington, vide avvicinarsi Antilope Bianca. "Venne correndo verso di noi per parlare al comandante," testimoniò in seguito Beckwourth "tenendo in alto le mani e dicendo: "Fermi! fermi!". Lo disse in un inglese chiaro come il mio. Egli si fermò e incrociò le braccia finché cadde fulminato". I sopravvissuti fra i Cheyenne dissero che Antilope Bianca cantò il canto di morte prima di spirare:

"Niente vive a lungo, solo la terra e le montagne."

Provenienti dal campo Arapaho, anche Mano Sinistra e la sua gente cercarono di raggiungere la bandiera di Pentola Nera. Quando Mano Sinistra vide le truppe, si fermò con le braccia incrociate, dicendo che non avrebbe combattuto gli uomini bianchi perché erano suoi amici. Cadde fucilato.

Robert Bent, che si trovava a cavallo - suo malgrado - con il colonnello Chivington, disse che quando giunsero in vista del campo notò "sventolare la bandiera americana e udì Pentola Nera che diceva agli indiani di stare intorno alla bandiera e lì si accalcarono disordinatamente uomini, donne e bambini. Questo accadde quando eravamo a meno di 50 metri dagli indiani. Vidi anche sventolare una bandiera bianca. Queste bandiere erano in una posizione così in vista che essi devono averle viste. Quando le truppe spararono, gli indiani scapparono, alcuni uomini corsero nelle loro tende, forse a prendere le armi... Penso che vi fossero seicento indiani in tutto. Ritengo che vi fossero trentacinque guerrieri e alcuni vecchi, circa sessanta in tutto... il resto degli uomini era lontano dal campo, a caccia... Dopo l'inizio della sparatoria i guerrieri misero insieme le donne e i bambini e li circondarono per proteggerli. Vidi cinque squaws nascoste dietro un cumulo di sabbia. Quando le truppe avanzarono verso di loro, scapparono fuori e mostrarono le loro persone perché i soldati capissero che erano squaws e chiesero pietà, ma i soldati le fucilarono tutte. Vidi una squaw a terra con un gamba colpita da un proiettile; un soldato le si avvicinò con la sciabola sguainata; quando la donna alzò un braccio per proteggersi, egli la colpì, spezzandoglielo; la squaw si rotolò per terra e quando alzò l'altro braccio, il soldato la colpì nuovamente e le spezzò anche quello. Poi la abbandonò senza ucciderla. Sembrava una carneficina indiscriminata di uomini, donne e bambini. Vi erano circa trenta o quaranta squaws che si erano messe al riparo in un anfratto; mandarono fuori una bambina di sei anni con una bandiera bianca attaccata a un bastoncino; riuscì a fare solo pochi passi e cadde fulminata da una fucilata. Tutte le squaws rifugiatesi in

quell'anfratto furono poi uccise, come anche quattro o cinque indiani che si trovavano fuori. Le squaws non opposero resistenza. Tutti i morti che vidi erano scotennati. Scorsi una squaw sventrata con un feto, credo, accanto. Il capitano Soule mi confermò la cosa. Vidi il corpo di Antilope Bianca privo degli organi sessuali e udii un soldato dire che voleva farne una borsa per il tabacco. Vidi un squaw i cui organi genitali erano stati tagliati... Vidi una bambina di circa cinque anni che si era nascosta nella sabbia; due soldati la scoprirono, estrassero le pistole e le spararono e poi la tirarono fuori dalla sabbia trascinandola per un braccio. Vidi un certo numero di neonati uccisi con le loro madri. " (In un discorso pubblico fatto a Denver non molto tempo prima di questo massacro, il colonnello Chivington sostenne che bisognava uccidere e scotennare tutti gli indiani, anche i neonati. "Le uova di pidocchio fanno i pidocchi" dichiarò.)

La descrizione di Robert Bent delle atrocità dei soldati fu confermata dal tenente James Connor: "Tornato sul campo di battaglia il giorno dopo non vidi un solo corpo di uomo, donna o bambino a cui non fosse stato tolto lo scalpo, e in molti casi i cadaveri erano mutilati in modo orrendo: organi sessuali tagliati, ecc. a uomini, donne e bambini; udii un uomo dire che aveva tagliato gli organi sessuali di una donna e li aveva appesi a un bastoncino; sentii un altro dire che aveva tagliato le dita di un indiano per impossessarsi degli anelli che aveva sulla mano; per quanto io ne sappia J.M. Chivington era a conoscenza di tutte le atrocità che furono commesse e non mi risulta che egli abbia fatto nulla per impedirle; ho saputo di un bambino di pochi mesi gettato nella cassetta del fieno di un carro e dopo un lungo tratto di strada abbandonato per terra a morire; ho anche sentito dire che molti uomini hanno tagliato gli organi genitali ad alcune donne e li hanno stesi sugli arcioni e li hanno messi sui cappelli mentre cavalcavano in fila."

Un reggimento addestrato e ben disciplinato avrebbe potuto certamente distruggere quasi tutti gli indiani indifesi che si trovavano sul Sand Creek. La mancanza di disciplina, unita alle abbondanti bevute di whisky durante la cavalcata notturna, alla codardia e alla scarsa precisione di tiro delle truppe del Colorado, resero possibile la fuga a molti indiani. Un certo numero di Cheyenne scavò trincee sotto gli alti argini del torrente in secca e resistette fino a quando scese la notte. Altri fuggirono da soli o a piccoli gruppi attraverso la pianura. Quando cessò la sparatoria erano morti 105 donne e bambini indiani e 28 uomini. Nel suo rapporto ufficiale, Chivington parlò di quattro o cinquecento guerrieri uccisi. Egli aveva perso 9 uomini, e aveva avuto 38 feriti; molti erano vittime del fuoco disordinato dei soldati che si sparavano addosso l'un l'altro. Fra i capi uccisi vi erano Antilope Bianca, Occhio Solo e Copricapo di Guerra. Pentola Nera riuscì miracolosamente a trovare scampo su un burrone, ma sua moglie fu gravemente ferita. Mano Sinistra,



sebbene colpito da una pallottola, riuscì ugualmente a salvarsi.

Quando scese la notte i sopravvissuti strisciarono fuori dalle buche. Faceva molto freddo e il sangue si era congelato sulle loro ferite, ma non osarono accendere i fuochi. L'unico pensiero che avevano in mente era di fuggire a est verso lo Smoky Hill e cercare di raggiungere i loro guerrieri. "Fu una marcia terribile," ricordò George Bent "la maggior parte di noi procedeva a piedi, senza cibo, con pochi indumenti, impacciata dalle donne e dai bambini." Per 80 chilometri sopportarono il gelo dei venti, la fame e i dolori delle ferite, ma alla fine raggiunsero il campo di caccia. "Come arrivammo nel campo vi fu una scena terribile. Tutti piangevano, persino i guerrieri, le donne e i bambini strillavano e gemevano. Quasi tutti i presenti avevano perso qualche parente o amico e molti di loro sconvolti dal dolore si sfregiavano coi coltelli finché il sangue usciva a fiotti."

Si era in gennaio, la Luna del Grande Freddo, quando gli indiani delle Pianure tradizionalmente tengono accesi i fuochi nelle loro tende, raccontano storie per passare le lunghe serate e si alzano tardi alla mattina. Ma quello era un brutto momento e come la notizia del massacro di Sand Creek si sparse nelle pianure, i Cheyenne, gli Arapaho e i Sioux mandarono staffette avanti e indietro con messaggi che invitavano tutti gli indiani a unirsi in una guerra di vendetta contro i bianchi assassini.

### **1866**

Una spedizione viene inviata nel Montana per aprire la Bozeman Trail al fine di rendere più sicura l'attraversata dei territori indiani da parte dei pionieri verso l'oro di Virginia City. La pista fu chiamata dagli indiani «La strada dei ladri». Cavallo Pazzo, giovane guerriero Oglala, guida un'imboscata contro un reparto della cavalleria a Big Piney Creek, distruggendolo.

### **1868**

Viene firmato un secondo trattato a Fort Laramie, con Nuvola Rossa firmatario: secondo quest'ultimo trattato veniva garantito agli indiani "l'uso assoluto e indisturbato della Grande Riserva Sioux. Nessuna persona vi potrà passare, insediare o risiedere senza il consenso degli indiani. Nessun trattato per la cessione di una parte della terra in oggetto avrà validità senza la firma di almeno  $\frac{3}{4}$  degli indiani maschi adulti che lo occupano." Agli indiani sarebbero stati forniti, come contropartita, abiti, utensili, istruzione, una segheria ed un mulino, un magazzino ed un dottore, un agricoltore, un carpentiere, un maniscalco ed un meccanico che avrebbero insegnato loro i modi di coltivare e la tecnologia dell'uomo bianco. Da parte loro gli indiani si impegnavano a non opporsi alla ferrovia che stava per essere costruita nelle pianure, permettere qualsiasi strada che non avrebbe attraversato la loro riserva, non attaccare alcuna abitazione, né molestare alcun carro

ferroviario, carrozza o cavalli, non catturare donne o bambini, non uccidere o scalpare uomini bianchi.

Il Colonnello George Custer massacrò gli abitanti di un pacifico accampamento Cheyenne lungo il fiume Washita. Custer fu un grande sostenitore dell'idea che la natura dei nativi era molto più crudele e feroce di qualsiasi bestia selvaggia del deserto. In seguito lui stesso venne giudicato da un suo ufficiale superiore come «crudele, bugiardo e senza principi, disprezzato da tutti gli ufficiali del suo reggimento.»

### **1869**

Viene completata la ferrovia transcontinentale della Union Pacific.

### **1871**

Una clausola contenuta in un disegno di legge stabiliva che: «da questo momento nessuna nazione o tribù indiana sul territorio degli Stati Uniti sarà riconosciuta come nazione, tribù o potere indipendente con cui gli Stati Uniti potranno stipulare trattati.»

### **1874**

Una grossa spedizione di perlustrazione guidata dal Colonnello George Custer conferma la presenza di oro sulle Black Hills.

### **1875**

Un numeroso gruppo di bianchi viene scacciato dalle Black Hills o Paha Sapa dall'esercito regolare degli Stati Uniti. Nonostante ciò il Ministro della Guerra prevede guai a meno che non se ne ottenga la proprietà per i minatori bianchi. Il Presidente Grant mandò una delegazione per trattarne l'acquisto, ma sul luogo di ritrovo non si presentarono né Nuvola Rossa, né Cavallo Pazzo, né Toro Seduto né Coda Chiazzata. Poiché i Sioux non erano stati ragionevoli, il Presidente Grant ritirò i soldati a protezione dei confini (evidentemente non avendo idea di cosa rappresentassero le Paha Sapa per il consiglio dei sette fuochi Lakota: Oglala, Brulè, Minnecojou, Hunkpapa, Sans Arc, Two Kettle e Blackfoot) permettendo così a più di diecimila persone di riversarsi in cerca di fortuna a Custer City, a sud delle colline.

### **1876**

In aperto contrasto con il Trattato di Fort Laramie, furono mandati i soldati nella Grande Riserva Sioux per dare la caccia a coloro che si ostinavano a non ascoltare la voce della ragione rifiutando 5.000.000 di dollari, in particolare agli Hunkpapa di Toro Seduto ed agli Oglala di Cavallo Pazzo. Cavallo Pazzo unì le sue forze a quelle di Toro Seduto il quale mandò a dire al Governo: «Se avete un uomo che dice la verità, mandatemelo ed io l'ascolterò.» Secondo il Generale Sherman l'uomo che corrispondeva a questa descrizione era George Crook, il più grande avversario





degli indiani nella storia americana, ma anche l'unico leader bianco a cui gli indiani credevano. Tuttavia fu mandato non per trattare la pace ma per fare la guerra. Di ritorno da una grande campagna contro gli Apache, alla domanda se non fosse duro iniziare un'altra campagna contro gli indiani rispose: «Si è duro! Ma la cosa più dura è andare a combattere coloro che sono nel giusto.» Toro Seduto durante una grande Danza del Sole, ebbe una visione nella quale vi erano soldati dalle giacche blu caduti nell'accampamento indiano. Il 16 Giugno i guerrieri Lakota e Cheyenne guidati da Cavallo Pazzo inflissero all'esercito di Crook la sua unica sconfitta.. Il 25 dello stesso mese sul Little Bighorn, si scontrarono il 7° Cavalleggeri guidato dal Colonnello Custer e gli indiani guidati da Cavallo Pazzo e Toro Seduto. Fino al mattino del 24 Giugno i Sioux ignorarono che Capelli Lunghi Custer stava risalendo il Rosebud. Il mattino successivo gli esploratori riferirono che i soldati avevano attraversato l'ultima altura fra il Rosebud e l'accampamento indiano e stavano marciando verso il Little Bighorn. Le notizie dell'avvicinamento di Custer giunsero agli indiani in vari modi: «Io e quattro donne ci trovavamo a breve distanza dall'accampamento a estrarre rape selvatiche» disse Cavallo Rosso, uno dei capi del consiglio Sioux. «Improvvisamente una delle donne attirò la mia attenzione su una nuvola di polvere che si sollevava a breve distanza dal campo. Mi accorsi ben presto che erano i soldati che stavano caricando l'accampamento. Io e le donne corremmo all'accampamento. Quando arrivai, qualcuno mi disse di precipitarmi nella tenda del consiglio. I soldati caricarono così in fretta che non facemmo a tempo a parlare. Uscimmo dalla tenda del consiglio e lanciammo ordini in tutte le direzioni. Dicemmo ai Sioux di saltare sui cavalli, di prendere i fucili e di andare a combattere i soldati. Alle donne e ai bambini dicemmo di montare a cavallo e di andare via, nel senso di togliersi di mezzo.» Pte-San-Waste-Win, una cugina di Toro Seduto, era una delle giovani donne che quel mattino estraevano le rape. La ragazza disse che i soldati erano a 10 o a 13 chilometri di distanza quando li avvistò per la prima volta. «Si poteva vedere il luccichio delle loro sciabole e notammo che il gruppo era composto da moltissimi soldati.» I soldati avvistati inizialmente da Pte-San-Waste-Win e da altri indiani al centro dell'accampamento erano quelli del battaglione di Custer. Questi indiani si resero conto dell'attacco a sorpresa del maggiore Reno all'estremità meridionale dell'accampamento solo quando udirono il fuoco di fucileria in direzione delle tende dei Sioux Piedi Neri. «Così i soldati ci vennero addosso. Le loro pallottole sibilavano fra i pali, dei tepee... Le donne e i bambini urlavano, temendo di essere uccisi, ma gli uomini, gli Hunkpapa e i Piedi Neri, gli Oglala e i Minneconjou, montarono sui loro cavalli e corsero verso i tepee dei Piedi Neri. Potevamo ancora vedere i soldati di Capelli Lunghi che marciavano in lontananza, e i nostri

uomini, colti di sorpresa e in un punto dove non si aspettavano di essere attaccati, andarono a combattere intonando il canto di guerra dietro il villaggio dei Piedi Neri.» Alce Nero, un ragazzo oglala di tredici anni, stava nuotando con i suoi compagni nel Little Bighorn. Il sole aveva raggiunto il punto più alto e faceva molto caldo quando egli udì un banditore che gridava nell'accampamento Hunkpapa: «Arrivano i soldati a cavallo! Stanno caricando! Arrivano i soldati a cavallo!». L'allarme fu ripetuto da un banditore Oglala, e Alce Nero poté udire il grido che echeggiava da un accampamento all'altro verso nord fino ai Cheyenne. Cane Basso, un capo Oglala, udì il medesimo grido di allarme. «Non vi credetti. Pensai che si trattasse di un falso allarme. Non pensavo che fosse possibile che gli uomini bianchi ci attaccassero, dato che eravamo così forti... Sebbene non credessi che fosse un vero allarme, non persi tempo a prepararmi. Quando presi il fucile e uscii dalla tenda, era iniziato l'attacco all'estremità dell'accampamento dove si trovavano Toro Seduto e gli Hunkpapa.»

Tuono di Ferro si trovava nell'accampamento Minneconjou. «Non seppi nulla dell'attacco di Reno finché i suoi uomini non furono così vicini che le pallottole fioccarono nel campo, e iniziò una gran confusione. I cavalli erano così spaventati che non riuscivamo a prenderli.»

Re Corvo, che si trovava nell'accampamento Hunkpapa, disse che i soldati a cavallo di Reno cominciarono a sparare a una distanza di circa 400 metri. Gli Hunkpapa e i Sioux Piedi Neri si ritirarono lentamente a piedi per dare tempo alle donne e ai bambini di mettersi in salvo. «Altri indiani presero i nostri cavalli. A questo punto avevamo abbastanza guerrieri per affrontare i bianchi.»

Vicino all'accampamento Cheyenne, 5 chilometri a nord, Due Lune stava lavando i suoi cavalli. «Li lavai con acqua fredda, e poi feci un bagno anch'io. Ritornai all'accampamento a piedi. Quando giunsi vicino alla mia tenda, guardai Little Bighorn in direzione del campo di Toro Seduto. Vidi che si stava alzando una grande nuvola di polvere. Sembrava una tromba d'aria. Poco dopo giunse trafelato un cavaliere Sioux gridando per l'accampamento: «Arrivano i soldati! Tanti soldati bianchi!.»

Due Lune ordinò ai guerrieri Cheyenne di montare a cavallo e poi disse alle donne di mettersi al riparo fuori dal villaggio di tepee. «Cavalcai velocemente verso l'accampamento di Toro Seduto. Poi vidi i soldati bianchi che combattevano in fila [gli uomini di Reno]. La pianura era piena di indiani. Cominciarono a respingere i soldati e tutti i combattenti erano mischiati - Sioux, soldati, e poi ancora Sioux, e tutti sparavano. L'aria era piena di fumo e di polvere. Vidi i soldati che indietreggiavano e si gettavano nel letto del fiume come una mandria di bisonti in fuga.»

Il capo di guerra che radunò gli indiani e respinse l'attacco di Reno fu un Hunkpapa di trentasei anni,



muscoloso e con un ampio torace di nome Pizi, o Galla. Egli era cresciuto nella tribù come un orfano. Ancor giovane, si era distinto come cacciatore e guerriero, e Toro Seduto lo aveva adottato come un fratello minore. Alcuni anni prima, mentre i commissari stavano cercando di persuadere i Sioux a adottare l'agricoltura come una condizione facente parte del trattato del 1868, Galla andò a Fort Rice a parlare a nome degli Hunkpapa. «Noi siamo nati nudi,» disse «e ci è stato insegnato a cacciare e a vivere di selvaggina. Voi ci dite che dobbiamo imparare a fare i contadini, a vivere in una casa e a adottare i vostri costumi. Immaginate che il popolo che vive oltre il grande mare venisse qui e vi dicesse che dovete smettere di fare gli agricoltori e che dovete uccidere il vostro bestiame, e che esso prendesse le vostre case e le vostre terre, voi cosa fareste? Non lo combattereste?» Nel decennio che seguì a quel discorso, nulla riuscì a cambiare l'opinione di Galla sulla presuntuosa arroganza dell'uomo bianco e, nell'estate del 1876, fu unanimemente accettato dagli Hunkpapa come il luogotenente di Toro Seduto, il capo di guerra della tribù. Il primo assalto di Reno sorprese diverse donne e bambini allo scoperto, e le pallottole dei soldati di cavalleria sterminarono letteralmente la famiglia di Galla. «Questo rese il mio cuore cattivo» egli disse a un giornalista alcuni anni dopo. «Dopo di che uccisi tutti i miei nemici con l'ascia.» La sua descrizione della tattica impiegata per bloccare Reno fu altrettanto concisa: «Toro Seduto e io ci trovavamo nel punto in cui Reno attaccò. Toro Seduto era un grande stregone. Le donne e i bambini furono mandati in fretta e furia a valle lungo il fiume... Le donne e i bambini presero i cavalli perché i pellerossa li montassero; i pellerossa li montarono e caricarono Reno e lo fermarono, e poi lo respinsero nel bosco.» In termini militari, Galla aggirò il fianco di Reno e lo costrinse a ritirarsi nella foresta. Egli allora spaventò Reno costringendolo a una precipitosa ritirata che gli indiani trasformarono presto in una rotta. Il risultato permise a Galla di impiegare centinaia di guerrieri in un attacco frontale alla colonna di Custer mentre Cavallo Pazzo e Due Lune colpivano i fianchi e la retrovia. Nel frattempo Pte-San-Waste-Win e le altre donne erano rimaste a guardare ansiosamente i soldati di Capelli Lunghi che si trovavano dall'altra parte del fiume. «Riuscii a sentire la musica della tromba e potei vedere la colonna di soldati girare a sinistra e scendere verso il fiume dove si sarebbe svolto l'attacco... Ben presto vidi una quantità di Cheyenne che correvano nel fiume a cavallo, poi alcuni giovani della mia banda, e poi altri, finché vi furono centinaia di guerrieri nel fiume e altri che risalivano la gola. Quando alcune centinaia di loro ebbero attraversato il fiume e risalito la gola, gli altri, ancora in gran numero, si allontanarono dal fiume in attesa dell'attacco. E io sapevo che i guerrieri Sioux, molte centinaia, erano

nascosti nella gola dietro la collina su cui stava procedendo Capelli Lunghi e che egli sarebbe stato attaccato da entrambi i lati.» Ammazza Aquila, un capo dei Sioux Piedi Neri, in seguito disse che il movimento degli indiani verso la colonna di Custer fu «come un uragano... come api che sciamano da un alveare». Hump, il compagno Minneconjou di Gall e di Cavallo Pazzo ai vecchi tempi del fiume Powder, disse che la prima massiccia carica sferrata dagli indiani lasciò disorientati il capo coi capelli lunghi e i suoi uomini. «Durante il primo assalto che fecero gli indiani il mio cavallo fu colpito e stramazza sotto di me e io fui ferito - fui colpito sopra il ginocchio, e la pallottola mi uscì all'altezza del fianco - caddi e rimasi immobilizzato lì.»

Re Corvo, che era con gli Hunkpapa, disse: «La maggior parte dei nostri guerrieri si congiunse di fronte a loro, e noi lanciammo i nostri cavalli su di loro. Nello stesso tempo altri guerrieri a cavallo gli si gettarono addosso da entrambe le parti, girandogli intorno a mò di cerchio finché furono circondati». Il tredicenne Alce Nero, guardando dall'altra parte del fiume, vide una grande nuvola di polvere che si sollevava sulla collina, e poi i cavalli che cominciavano a uscire da essa con le selle vuote.

«Il fumo degli spari e la polvere dei cavalli avvolsero completamente la collina,» disse Pte-San-Waste-Win «e i soldati spararono molti colpi, ma i Sioux miravano bene e i soldati cadevano morti. Le donne attraversarono il fiume dietro agli uomini del nostro villaggio, e quando andammo sulla collina non vi erano più soldati vivi, e Capelli Lunghi giaceva morto fra gli altri... Il sangue dei guerrieri era bollente e i loro cuori erano cattivi, e non fecero prigionieri quel giorno.»

Re Corvo disse che tutti i soldati smontarono da cavallo quando gli indiani li circondarono. «Cercarono di trattenere i loro cavalli, ma quando noi ci facemmo più vicini, li lasciarono liberi. Li spingemmo verso il nostro accampamento principale e li uccidemmo tutti. Restarono uniti e combatterono come coraggiosi guerrieri fino all'ultimo uomo.»

Secondo Cavallo Rosso, verso la fine del combattimento con Custer, «quei soldati sembravano impazziti, e molti gettavano via i fucili e alzavano le mani dicendo: «Sioux, abbiate pietà di noi; prendeteci prigionieri». I Sioux non fecero prigioniero un solo soldato, ma li uccisero tutti; dopo pochi minuti erano tutti morti».

Molto tempo dopo la battaglia, Toro Bianco dei Minneconjou disegnò quattro pittografie nelle quali mostrava se stesso mentre combatteva e uccideva un soldato che rappresentava Custer. Fra quelli che si vantavano di aver ucciso Custer vi furono Pioggia in Faccia, Fianchi Bassi e Orso Coraggioso. Cavallo Rosso disse che Custer era stato ucciso da un guerriero Santee non identificato. Quasi tutti gli indiani che parlarono della battaglia dissero che non avevano mai visto Custer e che non sapevano chi l'avesse ucciso.





«Sino alla fine della battaglia ignoravamo che egli fosse il capo bianco» disse Cane Basso. In una intervista concessa in Canada un anno dopo la battaglia, Toro Seduto disse di non aver mai visto Custer, ma che altri indiani lo avevano veduto e riconosciuto poco prima che fosse ucciso. «Non portava i capelli lunghi come al solito» disse Toro Seduto. «Erano corti, ma avevano il colore dell'erba quando viene il gelo... Dove fu opposta l'ultima resistenza, Capelli Lunghi restò come un covone di grano con tutte le spighe a terra intorno a lui.» Ma Toro Seduto non rivelò chi uccise Custer.

### **1877**

La sconfitta inflitta agli U.S.A. costò molto cara agli indiani. Con il Black Hills Act, il governo costrinse Nuvola Rossa a firmare un documento che abrogava il trattato di Fort Laramie e cedeva le Paha Sapa insieme a 22,8 milioni di acri di territorio circostante in cambio di razioni di sussistenza per un periodo indefinito. Tutto questo nonostante mancassero le firme di Cavallo Pazzo, Toro Seduto ed i loro guerrieri allontanatisi per evitare rappresaglie. Il Generale Nelson Miles cattura ed uccide il capo Cervo Zoppo. Coltello Spuntato, capo dei Cheyenne e dei loro alleati Arapaho si arrende, vengono così mandati a sud nel Territorio Indiano. Preferendo morire piuttosto che vivere in quel luogo desolato guidò il resto del suo popolo in un disperato viaggio verso nord. Coltello Spuntato fu uno dei pochi sopravvissuti; alla fine trovò rifugio presso Nuvola Rossa a Pine Ridge dove morì nel 1883. Per evitare ai suoi compagni un altro inverno di stenti e privazioni Cavallo Pazzo si consegna spontaneamente presso l'agenzia di Nuvola Rossa. Nel mese di Settembre fu convocato a Fort Robinson, in Nebraska, dove fu trafitto a morte dalla baionetta di una guardia in circostanze controverse, nelle quali era coinvolto anche Piccolo Grande Uomo.

### **1881**

Viene vietato in tutte le riserve Sioux il «rito selvaggio» conosciuto come Danza del Sole.

### **1889**

Dopo il rifiuto di Toro Seduto e Nuvola Rossa di cedere 9.000.000 di acri ai coloni bianchi, il presidente Benjamin Harrison promulgò una legge che, ignorando ancora il trattato del 1868, smantellava la Grande Riserva Sioux creata a Fort Laramie e stabiliva le attuali riserve. Una cerimonia di pace e prosperità come la «Ghost Dance» venne trasformata dai Lakota in una cerimonia di purificazione che avrebbe fatto tornare il bisonte (fonte di vita per gli indiani) scomparso e scacciato i bianchi dalle Grandi Praterie.

### **1890**

Il 15 Dicembre Toro Seduto fu ucciso mentre «resisteva all'arresto» per aver fomentato disordini

adottando la Ghost Dance. Morto Toro Seduto, Piede Grosso diventa Capo. Fu massacrato il 29 Dicembre insieme a 200 Minnecojou tra uomini, donne e bambini oltre ad alcuni Hunkpapa a Wounded Knee dal Settimo Cavalleria. Il reggimento del Generale Custer venne così vendicato e ricevette dal Congresso degli Stati Uniti 20 medaglie all'Onore. Le famose «Medaglie del Disonore». Alce Nero: «Il sacro cerchio dei Sioux è rotto, non ha più centro, e l'albero sacro è morto». Appena Piede Grosso apprese che Toro Seduto era stato ucciso, partì con tutta la sua gente diretto a Pine Ridge, sperando che Nuvola Rossa potesse proteggerli dai soldati. Durante il viaggio si ammalò di polmonite, e quando iniziarono le emorragie, dovette viaggiare su un carro. Il 28 dicembre, mentre si stavano avvicinando al torrente Porcupine, i Minneconjou avvistarono quattro squadroni di cavalleria che si stavano avvicinando. Piede Grosso ordinò immediatamente che venisse issata una bandiera bianca sul suo carro. Verso le due del pomeriggio uscì da sotto le coperte per salutare il maggiore Samuel Whitside, del 7° cavalleria. Le coperte di Piede Grosso erano intrise di sangue uscito dai suoi polmoni e appena con voce fioca mormorò qualcosa a Whitside gli scesero dal naso gocce rosse che si congelarono per il freddo intenso. Whitside disse a Piede Grosso che aveva l'ordine di condurlo in un accampamento di cavalleria sul torrente Wounded Knee. Il capo Minneconjou rispose che stava andando in quella direzione; per sicurezza, stava conducendo il suo popolo a Pine Ridge. Rivolgendosi alla sua guida meticcia, John Shanyreau, il maggiore Whitside gli ordinò di cominciare a disarmare la banda di Piede Grosso. «Badate, maggiore» rispose Shanyreau «che se fate questo, è probabile che vi sia un combattimento qui; e se vi sarà, ucciderete tutte queste donne e questi bambini e gli uomini fuggiranno.» Whitside insistette che i suoi ordini erano di catturare gli indiani di Piede Grosso, disarmarli e privarli delle cavalcature, «Faremmo meglio a portarli all'accampamento e poi togliere loro i cavalli e i fucili» dichiarò Shanyreau. «Va bene» acconsentì Whitside. «Dite a Piede Grosso di dirigersi verso l'accampamento di Wounded Knee. » Il maggiore dette un'occhiata al capo sofferente e poi ordinò di far venire avanti l'ambulanza militare. L'ambulanza sarebbe stata più calda e Piede Grosso avrebbe compiuto un viaggio più comodo che su quel carro traballante senza molle. Dopo che il capo fu trasferito sull'ambulanza, Whitside formò una colonna per la marcia verso il torrente Wounded Knee. In testa furono messi due squadroni di cavalleria, seguiti dall'ambulanza e dai carri, dietro di essi gli indiani ammassati in un gruppo compatto, e poi in coda altri due squadroni di cavalleria con una batteria composta da due cannoni Hotchkiss. Era quasi il crepuscolo quando la colonna avanzò lentamente sull'ultima altura e cominciò a scendere il pendio verso Chankpe Opi Wakpala, il torrente chiamato Wounded Knee. L'oscurità invernale e i



minuscoli cristalli di ghiaccio che danzavano nella luce morente davano una nota soprannaturale al paesaggio melanconico. In qualche luogo segreto lungo quel corso d'acqua ghiacciato giaceva il cuore di Cavallo Pazzo e i Danzatori degli Spettri credevano che il suo spirito disincarnato attendesse con impazienza la nuova terra che sarebbe certamente venuta con la prima erba verde di primavera.

Nell'accampamento della cavalleria sul torrente Wounded Knee, gli indiani furono fermati e contati accuratamente. Vi erano 120 uomini e 230 donne e bambini. A causa della crescente oscurità, il maggiore Whitside decise di attendere il mattino per disarmare i suoi prigionieri. Egli assegnò loro per accamparsi un'area a sud nelle immediate vicinanze del campo militare, distribuì loro razioni e poiché scarseggiavano i rivestimenti dei tepee, fornì loro diverse tende. Whitside ordinò che venisse messa una stufa nella tenda di Piede Grosso e mandò un chirurgo del reggimento a curare il capo malato. Per essere sicuro che nessuno dei prigionieri fuggisse, il maggiore mise di guardia due squadroni di cavalleria intorno ai tepee dei Sioux e poi piazzò i suoi due Hotchkiss in cima a un'altura che dominava l'accampamento. Questi cannoni scanalati, che potevano lanciare cariche esplosive a più di due miglia, furono messi in posizione tale da colpire le tende degli indiani da un capo all'altro dell'accampamento.

Più tardi, in quella notte di dicembre, il resto del 7° reggimento marciò da est e bivaccò a nord degli squadroni di Whitside. Il colonnello James W. Forsyth, comandante dell'ex reggimento di Custer, prese ora il comando delle operazioni. Informò Whitside che aveva ricevuto ordine di mettere la banda di Piede Grosso su un treno della Union Pacific Railroad e di portarla in una prigione militare di Omaha.

Dopo aver piazzato altri due cannoni Hotchkiss sul pendio accanto agli altri, Forsyth e i suoi ufficiali si accinsero a trascorrere la notte con un barilotto di whisky per festeggiare la cattura di Piede Grosso. Il capo si trovava nella sua tenda, troppo ammalato per dormire, in grado appena di respirare. Perfino con le loro protettive Camicie degli Spettri e la loro fede nelle profezie del nuovo Messia, i Minneconjou avevano paura dei soldati a cavallo accampati intorno a loro. Quattordici anni prima, sul Little Bighorn, alcuni di questi guerrieri avevano contribuito alla sconfitta di alcuni di questi capi soldati - Moylan, Varnum, Wallace, Godfrey, Edgerly - e gli indiani si domandavano se nei loro cuori vi era ancora un desiderio di vendetta.

«Il mattino seguente sentii uno squillo di tromba» disse Wasumaza, uno dei guerrieri di Piede Grosso che alcuni anni dopo cambiò il suo nome con quello di Dewey Beard. «Poi vidi i soldati che montavano a cavallo e ci circondavano. Fu annunciato che tutti gli uomini dovevano venire al centro del campo per un colloquio e che dopo il colloquio dovevano andare

nell'agenzia di Pine Ridge. Piede Grosso fu portato fuori dal suo tepee e sedette davanti alla sua tenda e gli uomini più anziani si riunirono intorno a lui e si sedettero proprio vicino a lui al centro.»

Dopo aver distribuito le gallette per la colazione, il colonnello Forsyth informò gli indiani che ora dovevano essere disarmati. «Chiesero i fucili e le armi,» disse Lancia Bianca «così tutti noi consegnammo i fucili e li ammonticchiammo al centro.» I capi dei soldati non erano soddisfatti del numero delle armi consegnate e così mandarono squadroni di soldati a perquisire i tepee. «Entrarono nelle tende e uscirono con fagotti e li strapparono per aprirli» disse Cane Capo. «Presero le scuri, i coltelli e i pali delle tende e li ammonticchiarono vicino ai fucili.» Non ancora soddisfatti, i capi dei soldati ordinarono ai guerrieri di togliersi le coperte di dosso e di sottoporsi a una perquisizione. I volti degli indiani esprimevano tutta la loro rabbia, ma solo lo stregone, Uccello Giallo, protestò apertamente. Accennò pochi passi della Danza degli Spettri, e intonò un canto sacro, assicurando i guerrieri che le pallottole dei soldati non avrebbero forato i loro indumenti sacri. «Le pallottole non andranno verso di voi» egli cantò in Sioux. «La prateria è grande e le pallottole non andranno verso di voi.»

I soldati di cavalleria trovarono solo due fucili, uno dei quali era un Winchester nuovo che apparteneva a un giovane Minneconjou di nome Coyote Nero. Coyote Nero sollevò il Winchester sopra la testa gridando che aveva pagato molto denaro per il fucile e che apparteneva a lui. Alcuni anni dopo Dewey Beard ricordò che Coyote Nero era sordo. «Se lo avessero lasciato solo egli sarebbe andato a deporre il fucile nel posto indicato. Essi invece lo afferrarono e lo spinsero in direzione est. Egli non si preoccupò nemmeno allora. Il suo fucile non era puntato su nessuno. La sua intenzione era di mettere giù quel fucile. Essi si fecero avanti e afferrarono il fucile che egli si stava accingendo a deporre. Lo avevano appena circondato quando si udì un colpo di fucile abbastanza forte. Non saprei dire se qualcuno fu colpito, ma dopo quel colpo ci fu un gran fracasso.»

«Quel rumore assomigliava molto al suo suono della tela strappata» disse Penna Frusta. Colui Che Teme il Nemico lo descrisse come lo «scoppio di un fulmine». Falco Rotante disse che Coyote Nero «era un uomo pazzo, un giovane che aveva una cattiva influenza sugli altri e in realtà era una nullità». Disse che Coyote Nero sparò col suo fucile e «immediatamente i soldati risposero al fuoco e ne seguì un massacro indiscriminato».

All'inizio del tumulto, il fuoco delle carabine era assordante, e l'aria era piena di fumo. Fra i moribondi che giacevano accasciati sulla terra gelata vi era Piede Grosso. Poi il fragore delle armi cessò per un momento, mentre piccoli gruppi di indiani e di soldati combattevano corpo a corpo, usando coltelli, mazze e



pistole. Poiché solo pochi indiani avevano armi, dovettero presto fuggire e allora i grandi fucili Hotchkiss sulla collina aprirono il fuoco su di loro, sparando quasi un proiettile al secondo, falciando l'accampamento indiano, facendo a pezzi i tepee, uccidendo uomini, donne e bambini.

«Cercammo di fuggire» disse Louise Orsa Astuta «ma essi ci sparavano addosso come se fossimo bisonti. Io so che vi sono alcune persone bianche buone, ma i soldati che spararono sui bambini e sulle donne furono infami. I soldati indiani non avrebbero fatto una cosa simile ai bambini bianchi.»

«Corsi via da quel luogo e seguìi quelli che stavano scappando» disse Hakiktawn, un'altra giovane donna. «Mio nonno, mia nonna e mio fratello furono uccisi quando attraversammo la gola, e poi una pallottola mi trapassò il fianco destro e poi anche il polso destro e lì mi fermai perché non ero in grado di camminare e dopo il soldato mi raccolse e si avvicinò una ragazzina e si nascose sotto la coperta.»

Quando finì l'esplosione di follia, Piede Grosso e più della metà della sua gente erano morti o erano gravemente feriti; i morti accertati furono 153, ma molti dei feriti si allontanarono strisciando e morirono in seguito. Secondo una valutazione, dei 350 Minneconjou che si trovavano lì, i morti, fra uomini, donne e bambini, furono quasi trecento. Fra i soldati vi furono venticinque morti e trentanove feriti, per la maggior parte colpiti dalle loro stesse pallottole. Dopo che i soldati di cavalleria feriti furono mandati all'agenzia di Pine Ridge, un distaccamento di soldati si recò sul campo di battaglia di Wounded Knee, raccolse gli indiani che erano ancora vivi e li caricò sui carri. Poiché appariva chiaro che prima di sera si sarebbe scatenata una tempesta di neve, gli indiani morti furono lasciati là dove erano caduti. (Dopo la tempesta di neve, quando un gruppo di affossatori tornò a Wounded Knee, trovò i corpi, compreso quello di Piede Grosso, congelati in posizioni grottesche.) I carri carichi di Sioux feriti (quattro uomini e quarantasette donne e bambini) raggiunsero Pine Ridge quando era già notte. Poiché tutte le baracche disponibili erano occupate dai soldati, gli indiani furono lasciati sui carri scoperti, esposti al freddo intenso, mentre un inetto ufficiale dell'esercito cercava un riparo. Infine fu aperta la chiesa episcopale, furono tolte le panche, e il pavimento fu ricoperto con uno strato di paglia.

Era il quarto giorno dopo Natale dell'anno del Signore 1890. Quando i primi corpi straziati e sanguinanti furono portati nella chiesa illuminata dalle candele, quelli che non avevano perso la conoscenza poterono vedere gli addobbi natalizi che pendevano dalle travi del soffitto.

## Il Messico: la lunga linea calda

Quando Fernando Cortés sbarcò in Messico nel 1519, non intendeva fondarvi una colonia né mettervi radici. Voleva soltanto saccheggiarlo perché, come tutti gli altri “conquistadores”, aveva varcato il “Mare Oceano” sulla scia della caravella di Cristoforo Colombo, spinto dalla brama di oro, di argento e di spezie. Lasciate le sue navi nella baia di Vera Cruz, l’“hidalgo” casigliano si avventurò alla testa del suo piccolo esercito di predoni, in una terra di cui nulla sapeva, senza lasciarsi intimorire dalle testimonianze della grande civiltà che gli si parò di fronte: spettacolari strade scavate nella roccia, ciclopiche mura, estese metropoli chiuse dentro bastioni di pietra e attraversate da canali navigabili. Era il territorio che aveva visto fiorire la civiltà dei bellicosi Aztechi, che ora estendevano il loro dominio su tutto il Messico, sotto la guida dell’onnipotente “tatuano” Montezuma. Cortés non aveva altro che settecento uomini fra avventurieri e avanzi di galera, una decina di cannoni e quattordici cavalieri ricoperti di cuoio e acciaio, ma, con quel miserevole pugno di straccioni armati di spade di Toledo, balestre, alabarde e grossolani archibugi con le munizioni contate, nel giro di pochi anni, condusse alla rovina l’impero azteco, per sostituirlo con la vorace dominazione del suo imperatore, quel Carlo V sui cui possedimenti ormai davvero il Sole non tramontava mai. Fu però Francisco Vázquez de Coronado a fissare la prima frontiera verso il Nord quando, avventurandosi nel 1541 con la sua spedizione verso le Grandi Pianure, alla fine di un viaggio allucinante, decise che non sapeva che farsene di quel mare d’erba. In qualche punto della regione, secondo certe dicerie, c’erano tesori così abbondanti che ogni soldato con la sua parte di bottino avrebbe potuto passare il resto della vita come un Grande in Spagna, ma la tremenda marcia fino a quella che, in seguito, sarebbe diventata la pista di Santa Fe si era rivelata una terribile delusione. Invece delle Sette Città di Cibola (che avrebbero dovuto contenere le ricchezze di cui si favoleggiava), gli invasori avevano trovato poveri villaggi intonacati di fango; niente succulenti “prelievi” d’oro, né d’argento, né di seterie, ma accaniti combattimenti con gli indiani, e morti, feriti e molti compagni dispersi. Nella primavera del 1542, Coronado e i suoi si ritirarono dalle Grandi Praterie per ritornare oltre confine, e la storia del Messico da quel momento fu segnata: esaurito il saccheggio degli oggetti preziosi che costituivano il tesoro degli Aztechi, si passò allo sfruttamento delle miniere nelle quali gli indios morivano a migliaia senza riuscire a placare l’instinguibile sete di metalli preziosi della “Casa de Contratación” di Siviglia, l’agenzia che aveva il controllo di tutte le ricchezze prelevate dal gigantesco forziere messicano e che i galeoni portavano in patria a tonnellate.



Il territorio conquistato era enorme, e, con il tempo, a ogni colono fu assegnato un vasto territorio e un buon numero di "indios", ridotti tutti al rango di servi della gleba, in quanto gli spagnoli vollero riprodurre in Messico una specie di caricatura della Spagna nella sua struttura tipicamente feudale. E anche se ai "gachupines", come venivano chiamati i ricchi conquistadores nati in Spagna, si aggiunsero i "criollos" (cioè la seconda generazione dei bianchi nati, residenti e arricchitisi sul suolo americano), e i "mestizos", cioè quelli di sangue incrociato con le donne indigene, troppo a lungo il Paese rimase diviso in due sole classi nettamente separate: quella dei padroni e quella dei servi.

Ma le miniere degli Aztechi ben presto cominciarono a esaurirsi e i nuovi dominatori erano particolarmente refrattari al lavoro di zappa e piccone; e, per di più, dovevano fare i conti con la paurosa diminuzione della manodopera locale a buon mercato, provocata dalle guerre, dalle malattie importate dall'Europa e dallo sfruttamento intensivo. Se il sottosuolo era diventato un po' più avaro, c'erano da utilizzare gli spazi immensi di un continente ancora vuoto. Così, i vascelli che venivano a ritirare il favoloso carico di lingotti e pepite, nel viaggio d'andata portavano bovini, pecore e cavalli, e quello fu l'unico regalo che l'Europa fece alle "Indias", come i domini americani venivano chiamati dagli Spagnoli. E dato che le mandrie si moltiplicavano a dismisura, ancora una volta si guardò oltre quell'impalpabile linea di confine dietro la quale si erano mantenuti, ed essi si spinsero a piantare la loro bandiera e a portare il loro bestiame su fin nel Texas e nei territori che, in futuro sarebbero diventati gli stati del Nuovo Messico, dell'Arizona, del Nevada, del Colorado e dello Utah.

Infine nel 1768, i lancieri e i dragoni dell'esercito spagnolo inviato da re Carlo III occuparono la California, portandosi dietro l'inevitabile seguito di nobiluomini, allevatori e missionari. I padri Gesuiti e Francescani si diedero non soltanto a edificare chiese nelle nuove città, ma soprattutto a costruire le loro missioni anche nei territori più aspri e desolati. L'intento era buono, e del bene indubbiamente i padri cattolici ne fecero, a quelle popolazioni ridotte ai minimi termini fisici e morali. I frutti di questo lavoro erano raccolti in grandi depositi a disposizione della comunità. All'alba, la campana chiamava alla messa e i suoi rintocchi regolavano minuziosamente l'intera giornata fino al tramonto; in questo modo gli indiani non avevano nessun bisogno di pensare, visto che i padri pensavano già a tutto, anche per loro. In altre parole, si può dire che i poveri della Nuova Spagna dalle missioni avevano avuto quasi tutto. Tutto, eccetto la libertà. A conquistarsela ci aveva provato in modo violento uno sciamano dei Pueblo del Nuovo Messico, Popè, un uomo animato da ardore mistico, venuto a vendicare gli oltraggi subiti dal suo popolo per oltre cent'anni. Nel 1680, Popè aveva organizzato e guidato

una sanguinosa rivolta nella quale furono uccisi quattrocento spagnoli e ventuno missionari. La rivolta era stata ovviamente soffocata nel sangue da Cartaceo de Cruzate e da don Diego Vargas che riconquistarono a poco a poco il paese al Re di Spagna e alla Cristianità. Purtroppo neanche con la proclamazione d'indipendenza dalla Spagna del 1821, i poveri del Messico riacquistarono la libertà, anche se dal Nord cominciava a soffiare un vento nuovo, che ben presto si sarebbe trasformato in un tornado. La Spagna, che, fino ad allora, non aveva mai tollerato i coloni americani nei suoi territori, non tardò ad apprezzare la qualità dei beni di cui questi potevano disporre e si convinse ad accettare rapporti e intromissioni con gli uomini d'affari statunitensi.

Nel 1834, il dittatore messicano Antonio Lòpez de Santa Anna abolì tutte le autonomie locali, per cui nel Texas scoppiò la rivolta. Il 2 marzo 1836, fu proclamata l'indipendenza del Messico, ovvero di quello che venne lo stato della "Stella Solitaria" e, dopo la perdita di Forte Alamo, a San Antonio (difficile dimenticare la strenua difesa e la morte di Davy Crockett, Jim Bowie, William Barret Travis e dei loro centosettantanove volontari), i texani riuscirono a sconfiggere e a fare prigioniero, a San Jacinto, il generalissimo Santa Anna in persona, costringendolo ad accettare l'indipendenza della Repubblica del Texas. In realtà, il dittatore messicano covava la vendetta e non aveva che rinviato la resa dei conti; ma quando, nel 1845, egli attaccò il Texas, si ritrovò in guerra con gli Stati Uniti, intervenuti per sostenere la più giovane repubblica, che, nel frattempo, aveva chiesto l'entrata nell'Unione. Il conflitto si rivelò disastroso per il Messico: le truppe americane guidate dal colonnello Kearny avanzarono rapidamente lungo la vecchia Pista di Santa Fe, dove furono raggiunte a spron battuto da un trapper destinato a diventare famoso, Kit Carson, il quale, dopo aver percorso alcune centinaia di chilometri in una cavalcata passata alla storia ed entrata nella leggenda, annunciò che una rivolta era scoppiata in California, cacciando anche da là i messicani. Con il Trattato di Guadalupe Hidalgo del 2 gennaio 1848, quegli immensi territori entrarono a far parte dell'Unione americana, fissando la nuova frontiera lungo il corso del Rio Grande, le propaggini della Sierra Madre e il Deserto de Altar. Ma si può dire che fosse un confine quasi immaginario, nient'altro che una evanescente e irreale linea rossa tracciata su una carta geografica ancora per niente dettagliata, dove contadini, cercatori d'oro, indiani, coloni e soldati si muovevano come lillipuziani di fronte all'eroica maestosità delle montagne dai picchi innevati, dei deserti arroventati, delle lunghe piste polverose, dei pascoli senza fine e delle fertili zone coltivate. Lungo la frontiera, si trasportavano merci di ogni genere (armi, munizioni, stoffe, pellicce, attrezzi agricoli, tabacco e oggetti di lusso), e dove si sviluppava il commercio scorreva denaro, e insieme a esso fluiva





inevitabilmente anche la solita massa di spostati, fuorilegge e approfittatori. La zona di confine era il rifugio di una confusa masnada di criminali e di fuorilegge, detti “desperados” e “leperos”, provenienti dal Sud-Ovest degli Stati Uniti e dal Nord del Messico, tutta gente svelta di mano, sia con il coltello che con il revolver, per la quale la rapina era un mestiere e l’omicidio un atto di cui vantarsi. Nei piccoli villaggi di frontiera dove la Legge non arrivava, uomini senza scrupoli e donne di malaffare spadroneggiavano e impiantavano le loro basi, a volte addirittura dei piccoli imperi, pronti a saltare dall’altra parte del confine quando le cose andavano male, per mettersi al sicuro dal braccio violento dei “marshal” degli Stati Uniti e dei “rurales” messicani. E poi c’erano i “comancheros”, contrabbandieri di armi e liquori che operavano in combutta con le più aggressive tribù indiane alle quali fornivano in abbondanza fucili whisky: attaccavano, derubavano, distruggevano e massacravano, catturando schiavi tra gli indiani pacifici e i poveri messicani, che poi rivendevano da una parte o dall’altra del confine, a seconda della richiesta di lavoratori a buon mercato. Sempre pronti a scatenare la loro violenza sanguinaria, costrinsero il Texas a creare una milizia volontaria per combatterli, i Rangers, che, soltanto dopo una lotta lunga e difficile, riuscirono a ristabilire la tranquillità e l’ordine nella zona. Al di qua e al di là del confine, tra il 1876 e il 1886, si muovevano micidiali e furtive anche le bande di Victorio, Cochise, Nana, Chato e Geronimo: insofferenti alla miseria delle riserve, a volte costretti dalla povertà del territorio, altre volte spinti unicamente dal loro istinto combattivo e crudele, gruppi di Apaches attraversavano la frontiera per fare incursioni e razzie. Colpivano implacabili e poi scomparivano nel nulla, perfetti conoscitori com’erano di quel territorio aspro e selvaggio, che loro comunque amavano più di ogni cosa. Erano guerrieri resistenti alle fatiche, capaci di sopravvivere per giorni interi senza cibo né acqua nel deserto rovente, dove soltanto i cactus giganti, i “saguaros”, innalzavano al cielo le loro braccia spinose e inutili per i bianchi. Ma da essi gli Apaches sapevano trarre il nutrimento e la vita: ne mangiavano i frutti e si dissetavano, masticandone la polpa, mentre le spine e i filamenti fornivano ago e filo per cucire pelli e stoffe. Per sconfiggerli, il Messico e gli Stati Uniti furono costretti a consentire alle rispettive truppe di sconfinare quando erano all’inseguimento degli Apaches, e questo permise di spingere a fondo la lotta contro la guerriglia indiana, ponendo fine a un decennio di sangue e di morte culminato il 4 settembre 1886 con la resa di Geronimo, l’ultimo ribelle della frontiera.





## Creare un personaggio

Per creare il vostro personaggio dovete scegliere un'etnia e una professione. Le professioni servono solo per darvi un'idea del personaggio che volete creare. Alcune professioni vi daranno dei tratti aggiuntivi, come magia indiana per gli sciamani o arti marziali per i cinesi.

### Etnia del personaggio:

Bianco  
Cinese  
Messicano  
Meticcio  
Nero  
Indiano

### Professioni generali:

Bandito  
Barista  
Bounty Killer  
Cacciatore di taglie  
Cercatore d'oro  
Cowboy  
Frate  
Giocatore d'azzardo  
Giornalista  
Medico  
Pistolero  
Ranger del Texas  
Reverendo  
Sceriffo  
Soldato  
Veterinario

### Professioni extra per cinesi:

Cuoco (Arti marziali)  
Lavandaio (Arti marziali)  
Medico cinese (Arti marziali)  
Membro della Triade (Arti marziali)

### Professioni extra per messicani:

Peones  
Rivoluzionario

### Professioni extra per neri:

Hougan, Uomo voodoo (Magia voodoo a 6)  
Mambo, Donna voodoo (Magia voodoo a 6)

### Professioni extra per indiani:

Cacciatore indiano  
Contrario  
Guerriero indiano  
Shamano (Magia indiana)

Squaw

## Personaggi cinesi

I personaggi cinesi posseggono la conoscenza delle arti marziali. Il danno con le arti marziali è pari a  $(1+\text{scarto}) \times 2$ . Inoltre con arti marziali si possono usare armi semplici quali: bastoni, catene, pugnali ecc. Con le arti marziali tutte queste armi causano 1d6 di danno, ma in questo caso si raddoppia solo il danno e non lo scarto.

## Personaggi indiani e totem

Per gli indiani il totem era il simbolo del patrono o spirito guardiano e fungeva da guida. Per possedere il proprio totem un indiano deve sognare l'animale e riuscire a catturarlo (si veda "Il totem" pag. 19). Quando ciò avviene egli può entrare in empatia con l'animale del proprio totem usando in tratto "*Cultura e sapienza Indiana*".

## Elenco dei tratti

Ora distribuite a piacimento i seguenti valori nella lista dei tratti: 10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7.

I valori non vanno sommati ai precedenti ma sostituiti. Ad esempio se volete mettere un 10 in rissa, avrete un 10 e non un 16! I tratti senza alcun valore (-) sono solo per particolari personaggi (p.e. stamani, uomini voodoo, cinesi ecc.)

Tratti Primari		
Fortuna	6	
Riflessi (tratto di difesa)	6	
Robustezza (tratto di energia vitale)	6	
Volontà / Coraggio	6	
Tratti di Combattimento		
Armi bianche	6	
Armi da lancio e da tiro	6	
Artiglieria	6	
Esplosivi	6	
Fucili	6	
Lazo / Uso corde	6	
Pistole	6	
Rissa	6	
Tratti Comuni		
Addestrare animali	0	
Aletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi	6	
Attitudini artistiche	0	
Borseggiare / Scassinare	0	



Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire	6	
Cavalcare / Guidare diligenze	6	
Commercio / Contrattare	0	
Conoscenze generali / Istruzione / Scienze	0	
Cultura e sapienza indiana	0	
Falsificare / Camuffare	0	
Fascino / Sedurre	6	
Gioco d'azzardo	6	
Individuare / Cercare / Trovare	6	
Ingegno / Riparare / Fabbricare	6	
Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità	0	
Legge / Disciplina militare	0	
Lingue (oltre alla propria)	0	
Medicina / Pronto soccorso	0	
Muoversi silenziosamente / Furtività	6	
Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare	6	
Nuotare	6	
Orientamento / Conoscenza territorio	6	
Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare	6	
Raccogliere informazioni / Interrogare	6	
Reputazione	0	
Seguire tracce / Pedinare	0	
Sopravvivenza	0	
Usare / Pilotare imbarcazioni	6	
Arti marziali	-	
Magia indiana (tratto di magia)	-	
Magia voodoo (tratto di magia)	-	

## Taglie delle creature e moltiplicatori di COS

Piccolissima	X1/2
Minuscola	X1
Piccola	X1,5
<b>Media</b>	<b>X2</b>
Grande	X3
Enorme	X4
Mastodontica	X5
Colossale	X6

## Descrizione dei tratti

**Fortuna:** si utilizza in tutte quelle situazione che non dipendono dalle abilità del personaggio, ma riguardano solo il caso.

**Riflessi:** la prontezza del personaggio a reagire ad un determinata situazione.

**Robustezza:** riguarda la resistenza, la forza e la robustezza del personaggio. Per ogni due punti di robustezza sopra il 6 il personaggio guadagna un punto

addizionale ai danni da rissa a armi bianche.

**Volontà/Coraggio:** rappresenta la determinazione del personaggio e la sua capacità di superare situazione particolarmente stressanti, paurose.

**Armi bianche:** la padronanza di armi da mischia (bastoni, pugnali, sciabole, accette ecc.)

**Armi da lancio e da tiro:** l'abilità di lanciare pugnali, accette e usare archi e balestre e tutte le altre armi simili.

**Artiglieria:** la capacità di utilizzare efficientemente cannoni, mitragliatrici ecc.

**Esplosivi:** per utilizzare la dinamite e la nitroglicerina. **Fucili:** utilizzo e manutenzione.

**Lazo / uso corde:** abilità nell'uso delle corde e del lazo e conoscenza dei nodi.

**Pistole:** utilizzo e manutenzione.

**Rissa:** per combattere a mani nude.

**Addestrare animali:** Chi possiede questo tratto è in grado di addestrare gli animali ad obbedire a semplici comandi ed a fare piccoli giochi. Solitamente vengono addestrati cani, cavalli, elefanti, falchi, piccioni, pappagalli e furetti, ma si può tentare anche con creature esotiche e alcuni mostri con intelligenza animale (più difficili da comandare, però).

In base al tipo di animale che si vuole addestrare il Narratore può assegnare un bonus o un malus al tiro sul tratto. L'addestramento può durare da poche settimane ad alcuni mesi, in base al numero di azioni che si vogliono insegnare all'animale e alla loro difficoltà; il tiro sul tratto viene effettuato allo scadere di questo periodo: se riesce l'animale è addestrato. In caso di fallimento il Narratore può decidere, in base al tiro effettuato, che l'animale abbia imparato solo un certo numero di azioni oppure che sia inaddestrabile.

**Aletica / Corriere / Saltare / Arrampicarsi:**

**Attitudini artistiche:** Chi possiede tale tratto ha dimestichezza con diverse arti e strumenti musicali; inoltre sa cantare recitare e conosce diversi tipi di ballo.

**Borseggiare / Scassinare**

**Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire**

**Cavalcare / Guidare diligenze**

**Commercio / Contrattare**

**Conoscenze generali / Istruzione / Scienze**

**Cultura e sapienza indiana**

**Falsificare / Camuffare**

**Fascino / Sedurre**

**Gioco d'azzardo**

**Individuare / Cercare / Trovare**

**Ingegno / Riparare / Fabbricare**

**Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità**

**Legge / Disciplina militare**

**Lingue (oltre alla propria)**

**Medicina / Pronto soccorso**

**Muoversi silenziosamente / Furtività**

**Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare**



**Nuotare**  
**Orientamento / Conoscenza territorio**  
**Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare**  
**Raccogliere informazioni / Interrogare**  
**Reputazione**  
**Seguire tracce / Pedinare**  
**Sopravvivenza**  
**Usare / Pilotare imbarcazioni**  
**Arti marziali**  
**Magia indiana (tratto di magia)**  
**Magia voodoo (tratto di magia)**



## Gli Indiani



### Religione

Nonostante le sostanziali differenze che esistono fra le varie tribù indiane, sul piano religioso, una cosa le unisce: una profonda spiritualità. Questa intima convinzione, radicata nel corso dei millenni, è legata ad un forte credo animista: il creato e tutti gli esseri viventi (uomini, animali, piante e anche minerali) possiedono una loro sacralità perché in ognuno di essi c'è il soffio vitale del Creatore, il Grande Spirito. Da ciò deriva il dovere di vivere in armonia con tutte le cose: Mitakuye Oyasin (invocazione Lakota), "con tutte le creature siamo fratelli". Tutto l'universo, quindi è una realtà spirituale e religiosa. Ogni animale, pietra, albero e logicamente anche l'uomo sono sacri. Così pure sono sacri gli eventi atmosferici (l'alba, il tramonto, la notte, ecc.) ed ogni altra manifestazione naturale. Per gli Indiani la preghiera è il mezzo largamente usato per ringraziare l'Essere Supremo per ogni dono ricevuto nel corso della vita. Si prega per la nascita di un nuovo giorno, per il cibo che si mangia, per l'esito di una battuta di caccia o per una buona pesca, per il fatto di poter assistere ad un evento naturale quale la caduta di un fulmine, la pioggia, l'arcobaleno, la grandine, ecc... Molti nomi, a seconda delle tribù, ha questo Spirito Creatore: Wakan Tanka (Grande Mistero) per i Sioux, Manitou o Manità per le genti di lingua algonchina, Orenda lo chiamano gli Irochesi, Usen o Yusen per gli Apache, Maxpè invece per i Crow. Ci si può mettere in contatto con il Grande Spirito sia durante cerimonie collettive che in solitudine; in questo ultimo caso si ricorre a sogni o visioni ottenuti dopo digiuni. Non è facile per l'uomo comune stabilire questa sorta di mediazione, cosa che invece riesce perfettamente agli sciamani; questi ultimi, sanno comunicare con gli spiriti e assicurarsi la loro benevolenza, e interpretare sogni e visioni. Lo sciamano diventa tale per vocazione, per eredità o dopo aver ricevuto un segno soprannaturale dopo una visione. In ogni caso, affinché il neofita possa

apprendere i segreti della vita e della medicina, è necessario che egli si sottoponga ad una duplice iniziazione: la prima è di carattere estatico e riguarda sogni, visioni e stati di trance; l'altra invece riveste carattere pratico. Per quest'ultima egli deve chiedere l'aiuto di un vecchio sciamano affinché lo aiuti e lo istruisca.

Secondo la loro concezione religiosa, soprattutto per le tribù delle Pianure, tre sono i riti che più di altri permettono di stabilire un contatto con il Grande Spirito: la Sacra Pipa, la Capanna del Sudore e la Danza del Sole. La pipa per gli Indiani è un oggetto sacro: a differenza di noi occidentali che fumiamo per passatempo, per loro invece è un atto religioso e di offerta; si fuma prima e dopo ogni cerimonia e ad ogni evento importante. La capanna del sudore serve per preparare un individuo alla comunione con il soprannaturale, praticando il rito della purificazione attraverso il bagno di sudore. In questa cerimonia è necessaria la presenza di uno sciamano officiante. Il vapore si ottiene gettando dell'acqua su delle pietre incandescenti. La Danza del Sole è per tutti i nativi delle pianure il rituale più complesso e dettagliato che esista; esprime con autosacrificio, tutta la spiritualità. A questa Danza, non potranno partecipare tutti, ma soltanto chi si impegna per quattro anni a farla, prendendo impegno che è anche un giuramento. I partecipanti (uomini e donne) per partecipare ad essa, dovranno anche avere quattro requisiti fondamentali richiesti: Wachantognaka (Generosità), Woohitika (Coraggio), Wowachintanka (Forza dell'animo), Woksape (Integrità morale e saggezza).

Nel mondo indiano, in particolare per i Sioux, il numero 4 è sacro perché rappresenta la perfezione. Al di sopra della terra vi sono quattro elementi: il sole, la luna, il cielo e le stelle. Vi sono quattro direzioni: nord, sud, ovest ed est. Il tempo si divide in quattro parti: giorno, notte, mese ed anno. Vi sono quattro classi di animali: acquatici, volatili, a quattro zampe e a due zampe. Infine, la vita dell'uomo si divide in quattro fasi: l'infanzia, la pubertà, la maturità e la vecchiaia.

Diverse sono le credenze indiane sull'aldilà. Per gli Irochesi l'uomo è costituito da tre parti: corpo, anima e spirito. Dopo la morte il corpo torna alla madre terra per dare continuità al ciclo vitale. L'anima raggiunge le verdi praterie (una sorta di paradiso), mentre lo spirito resta nei pressi del villaggio e continua ad interessarsi dei propri cari. Durante la celebrazione di alcune feste, il diaframma fra la vita e la morte cade totalmente: i defunti sono considerati presenti nelle danze e nei



giochi. Gli Indiani delle Pianure, invece, credono che l'uomo sia in possesso di due anime: l'anima-immagine e l'anima-fiato. La prima, con la denominazione di "anima sogno", è quella che abbandona il corpo durante il sonno o la malattia: ed è quella poi che sopravvive alla morte dell'individuo per recarsi nelle verdi praterie del Grande Spirito. La seconda non sopravvive al corpo ed è identificata come "energia vitale" del corpo. Inoltre, c'è da dire che in tutte o quasi le tribù indiane è del tutto assente la nozione di "ricompensa" o di "castigo" dopo il trapasso.

I Pellerossa, fin dalle origini, hanno sempre idealizzato la loro cultura sulla base del mito, inteso non come verità assoluta da accettare passivamente ma come tema ricorrente nella vita di tutti i giorni. "Si narra..." o "E' risaputo..." così iniziavano a raccontare i vecchi saggi indiani, nell'interno delle loro tende (tepee, wigwam, hogan, ecc.), davanti all'immane fuoco e circondati da un gran numero di ascoltatori (soprattutto marmocchi) e curiosi, insaziabili di apprendere le "antiche verità" sul loro popolo. E attraverso questi innumerevoli e affascinanti racconti della loro mitologia, diversi solo come rappresentazione ma non come sostanza tra tribù e tribù, si riesce a cogliere l'intima essenza della loro grande religiosità, ancora legata agli schemi primordiali del Grande Spirito, il Creatore Universale, e quello della Madre Terra, la Progenitrice. Un gradino più in basso, invece, si trovano il Sole e la Luna, rappresentanti rispettivamente il principio maschile e femminile, elementi fondamentali della creazione. L'origine del mondo, la creazione dell'uomo, la scoperta del fuoco, la separazione del giorno dalla notte, storie pittoresche di mostri immaginari e personaggi mitici, la vita dopo la morte, ecc. sono i temi ricorrenti di queste stupende e favolose narrazioni mitologiche. Due, invece, sono i personaggi che risaltano sopra tutti gli altri: l'eroe e il buffone. Il primo, identificato da molti come Tokahe o Nayenesgany, è il demiurgo per antonomasia, colui che il Grande Spirito ha messo a disposizione degli uomini per insegnare loro come soddisfare tutti i bisogni vitali (cacciare, pescare, eliminare il male). Il secondo personaggio, noto a tutti come Coyote (Iktomi per i Sioux) è il vero protagonista della mitologia indiana. Questo burlone imperterrito, aperto nell'arte del raggio e della frode, appare costantemente animato da uno spirito impulsivo, da uno slancio incontrollato che rifiuta di essere imprigionato nei rigidi schemi del vivere sociale. Questo beffardo e spregiudicato briccone, riunisce in sé tre aspetti fondamentali: l'eterno vagabondare, l'insaziabile fame ed un forte appetito sessuale. Le sue imprese spesso non conoscono limiti e la sua astuzia, talvolta, è pari alla sua ingenuità. Nonostante tutto le sue contraddizioni hanno un valore pedagogico, perché riescono oltre che divertire anche a creare un mitico "mondo alla

rovescia" in cui la spontaneità non sia repressa in nome di un rigido ordine sociale. Riguardo al mito Bronislaw Malinowski Kaspar (1884-1942), un etnologo ed antropologo inglese d'origine polacca, dice: "Il mito non è solo una storia raccontata, ma è una realtà vissuta; non è un'invenzione, come potrebbe essere un romanzo, ma è una realtà vivente che si crede accaduta in tempi primordiali e che perdura tanto da influenzare il mondo e i destini umani".

Per concludere, gli Indiani affermano che la religione non è soltanto una breve occupazione che riguarda la domenica mattina, ma è la vita stessa. Tutto è come il Cerchio Sacro dei Sioux, dove la fine di un giorno non è altro che l'inizio di quello successivo, come il succedersi delle stagioni e come tutto il resto; questo dovrebbe farci comprendere che ogni momento della nostra vita dovrebbe essere vissuto in una dimensione di sacralità affinché l'equilibrio naturale sia rispettato.

## Gli Spiriti indiani

Tutto proviene da un essere solo Wakan Tanka (Grande Spirito), il macrocosmo, il microcosmo, luce e buio, maschile e femminile, ecc. Le uguaglianze e le lontananze sono alla base della vita in ogni forma. Tutti i livelli della creazione si formano nei quattro periodi successivi.

**PERIODO PRIMO:** Wakan Tanka emanò quattro Spiriti Superiori

**PERIODO SECONDO:** In questo periodo i quattro Spiriti Superiori creati da Wakan Tanka crearono a loro volta gli Spiriti Complementari

**PERIODO TERZO:** Gli Spiriti Complementari a loro volta creano gli Spiriti Subordinati.

**PERIODO QUARTO:** Gli Spiriti Subordinati infine crearono i Quattro Spiriti Inferiori.

Tutte queste Entità Spirituali, sono chiamate i Sedici Grandi Maestri che presiedono alla Creazione di altri otto Spiriti Soprannaturali.

### Wakan Tanka

|  
*DEI SUPERIORI*

**Wi (sole)**

Capo degli Dei

**Skani (cielo)**

Grande Spirito Onnipotente

**Maka (terra)**

Antenata di tutti gli abitanti del mondo alla quale provvede

**Inyan (roccia)**

Origine primiera di tutte le cose





*DEI COMPLEMENTARI***Hanwy (luna)**

Creata da Wi per esserle compagna

**Tate (vento)**

Creato da Skan per essergli compagno

**Unk (rivalità)**

Creata da Maka per essergli compagna, ma poi gettata nelle acque

**Wakinyan (alato)**

Creato da Inyan per essergli compagno attivo

*DEI SUBORDINATI***Ta Tanka (bisonte)**

Patrono delle cerimonie della salute e del nutrimento

**Hu Nonp (dio orso)**

Patrono della saggezza

**Wani (quattro venti)**

Il tempo atmosferico, ciò che infonde vita e vigore

**Yum (turbine)**

Dio delle casualità dei giochi dell'amore

*DEI INFERIORI***Nagi (spirito)****Niya (spettro)****Sicun (intelletto)****Nagila (identità immateriale delle cose irrazionali)***SPIRITI SOPRANNATURALI***Wohpe**

Figlia di Skan, generata per far da mediatrice. Dotata di attributi divini. Patrona dell'armonia della bellezza e del piacere.

**Ksa**

Primo genito. Generato da Wakinyan in maniera innaturale da un uovo. Figlio di Inyan. Inizialmente Dio della saggezza.

**Iya**

Secondo genito. Figlio minore di Inyan. Assolutamente malvagio. A capo di tutti gli esseri maligni.

**Iktomi**

Nome di Ksa, dopo che è divenuto il demone briccone e folletto della malignità.

**Gnasky**

Nato dall'incesto con la madre Unk. Demone bellissimo e seducente e fortemente ingannevole

**Unk**

Dopo esser stata gettata nelle acque da Maka, ne è divenuta la Dea e antenata di tutti gli Spiriti

**Il totem**

Era il simbolo del patrono o spirito guardiano: il concetto era assai diffuso fra gli Indiani, presso i quali si pensava che la maggioranza delle persone lo ottenesse durante la cerimonia della pubertà. Anche presso alcuni gruppi meno organizzati, ma linguisticamente connessi, come quelli della California,

l'acquisizione di uno spirito guida in epoca di pubertà era una caratteristica fondamentale della loro fede religiosa: il totem si otteneva attraverso riti prescritti in modo rigido. In genere, il totem era un animale o un uccello, ma poteva essere anche una pietra lucida e nera, un ciuffo di capelli, alcune penne e persino una piccola conchiglia. Diversamente dal feticcio, il totem non era un oggetto di adorazione, ma qualcosa che metteva in rapporto il proprietario con gli spiriti superiori che esso rappresentava e non era infrequente che individui con un totem simile si riunissero in un'associazione religiosa o di culto. Così, presso gli Omaha, per diventare membro dell'Associazione del Bisonte un individuo doveva sognare un bisonte, mentre i membri dell'Associazione dell'Orso avevano visto, nel corso della loro visione, uno di questi plantigradi. Faceva parte del complesso tutelare degli Omaha la ricerca del quadrupede o dell'uccello che avevano visto, la sua uccisione e la conservazione sul proprio corpo di un pezzo di esso. Questa usanza sarebbe stata respinta con orrore dagli Irochesi, che consideravano il proprio destino e la durata della vita intimamente connessi all'animale totem. Le pittografie di tali animali totem erano usate per indicare l'appartenenza ad un clan Irochese - tartaruga, lupo, orso, castoro, cervo, beccaccino, falco ecc. - e nel corso della loro cerimonia di Mezzo Inverno rappresentazioni del totem venivano scolpite in legno, ossa o avorio o in qualche altro materiale e consegnate ai giovani perché, le tenessero e le conservassero con cura come simboli del loro spirito guardiano.



## L'equipaggiamento del West

### Prezzari

<b>Mercato normale</b>	
Pistole	10 \$
Pistole rare o di lusso	60 \$
Pistole su ordinazione	100 – 200 \$
Fucili	20 \$
Fucili rari o di lusso	120 \$
Fucili su ordinazione	200 – 400 \$
Mirino per fucile (+1 al mod)	100 \$
Rifiniture su armi	+40 \$
Munizioni	2 \$ ogni 5 colpi
Colpi speciali (argento, ecc.)	6 - 10 \$ al colpo
Proiettili punta cava	2 \$ al colpo
Cavallo	100 \$
Stallone	150 \$
Purosangue	300 \$

Cavallo addestrato	+200 \$
Vestiti da mandriano	4 \$
Vestiti da cowboy	10 \$
Vestiti da cittadino	60 \$
Vestiti di lusso (bombetta e scarpe)	200 \$
Vestiti da riccone (guanti, bastone, tuba, scarpe ecc.)	400 \$
Whisky	3 \$ la bottiglia
Taglie banditi	Da 50 a 10.000 \$
<b>Mercato nero o su licenza</b>	
Smarmellatori	10- 20 \$ al colpo
Mitragliatrici	800 \$
Dinamite	20 \$ al candelotto

### Armi bianche

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata
<b>Armi semplici</b>				
Bottiglia, Lametta, Frusta, Guanti borchiati	1	1d3	0	10 se scagliabile
Pietra, Guanto di ferro chiodato	1	1d6	0	10 se scagliabile
Bastone, Coltello da cucina	1	1d6+1	0	10 se scagliabile
Randello, Coltello a serramanico	1	1d6	+1	10 se scagliabile
Clava, Coltello da caccia, Sedia, Catena	1	1d6+2	0	10 se scagliabile
Pugnale	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile
<b>Armi da combattimento</b>				
Sciabola, Machete, Accetta, Tomahawk	1	1d6	+2	10 se scagliabile
Piccone	1	1d6+3	0	10 se scagliabile
Mazza ferrata, Spada, Ascia, Lancia	1	2d6	0	10 se scagliabile
Maglio, Scimitarra	1	2d6+2	-1	10 se scagliabile



## Armi da tiro

Tipo	Mani	Danni	Mod	Gittata
Arco	2	2d6	0	50
Arco composito	2	2d6+3	-1	75
Balestra	2	2d6	0	50
Balestra pesante	2	3d6	-1	75
Cerbottana	1	1d6	+1	10
Fionda	1	1d6+2	0	30
Shuriken	1	1d3	+3	10

## Pistole

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Colt Army Revolver	Revolver	.41	6	1d6+1	+2	25	1860
Reid J., "My Friend" (tascabile)	Revolver	.41	1	1d6+1	0	15	1865
Velodog	Revolver	.41	20	1d6+1	+1	50	1870
Slim Gun (tascabile)	Revolver 4 canne	.41	4	1d6x4	-1	25	1870
Moore	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1860
Pond	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1864
Plant	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1865
Colt Cavalry	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1873
Allens & Weeklock	Revolver	.44	4	2d6	+1	75	1855
Colt Navy Revolver	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1860
Remington 44	Revolver	.44	5	2d6	+1	50	1858
S&W 44	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1873
S&W Schofield	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1875
Remington Peperbox	Revolver	.44	8	2d6+1	0	25	1887
Lefauchaux Paris	Revolver	.44	6	2d6	+1	50	1860
Colt 45 Lonestar	Revolver	.45	5	2d6+2	0	50	1875
Prescott	Revolver	.45	5	2d6+2	0	50	1860
Bacon Peperbox	Revolver	.45	5	3d6	-1	25	1865
Colt 45 Peacemaker	Revolver	.45	5	2d6+2	0	50	1873
S&W Army	Revolver	.45	5	2d6+2	0	50	1869
Remington	Revolver	.45	5	2d6+2	0	50	1861
Forehand & Wadsworth, Bulldog	Revolver	.455	3	2d6+4	-1	25	1871

## Fucili

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Remington 2 canne	Doppia canna	.44C	2	2d6+2d6	0	100	1866
Carabina	Inserimento	.44C	2	2d6	+1	150	1850
Winchester 44	Inserimento	.44C	15	2d6+2	0	100	1866
Winchester yellowboy	Inserimento	.44C	12	2d6+2	0	100	1866
Lo Spianatore *	8 canne	.44C	8	2d6x8	-2	50	1870
Henry	Inserimento	.45C	6	3d6	-1	100	1860
Sharps 45 (per la caccia al bufalo)	Colpo singolo	.45C	1	2d6+4	0	200	1848

\* Lo scarto indica quanti degli 8 colpi sono andati a segno. Non si applica lo scarto ai danni.



## Fucili a pallettoni

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Winchester	Colpo singolo	00 (2/0)	1	2d6	+2	25	<b>1860</b>
Remington 2 canne	Doppia canna	00 (2/0)	2	2d6+2d6	+2	25	<b>1866</b>
<b>Altri calibri</b>							
Pallini da caccia		14 - 1		1d6	+3	15	
Pallettoni medi		0 - 4/0		2d6	+2	25	
Pallettoni grandi		5/0 - 11/0		3d6	0	50	

### NOTE:

- Questi fucili sparano una rosa di pallini che rendono più facile colpire la vittima.
- Oltre i 25 metri i danni vengono dimezzati.
- Canne segate: si possono ridurre le canne, si prende un malus di -2, ma si ottiene una rosa di pallini più ampia. In questo caso se il bersaglio schiva il colpo subisce la metà dei danni a cui può sottrarre lo scarto negativo. Il fucile a canne segnate colpisce più soggetti in un'area di 3m.

## Artiglieria & Esplosivi

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata	Anno
Candelotto di dinamite	Miccia	/	/	2d6	+4	Variabile	/
Cannone	A miccia	Palla	1	5d6	+2	300	/
Gatling su treppiede	Raffica	.44C	nastro	2d6+3	0	50	<b>1862</b>
Hotchkiss su treppiede	Raffica	20mm	nastro	3d6	0	50	<b>1898</b>
Nitroglicerina	Lancio	/	/	1d6	+2	Variabile	/

**Raffica:** Un'arma in modalità raffica da un +1 al tratto ogni 5 colpi sparati, per un massimo di 30 colpi; poiché una raffica manca di precisione lo scarto non va sommato ai danni ma determina quanti colpi vanno a segno. In una raffica il giocatore può decidere come distribuire i colpi sulle vittime, che possono schivare un numero di colpi pari allo scarto ottenuto sul tratto di difesa.

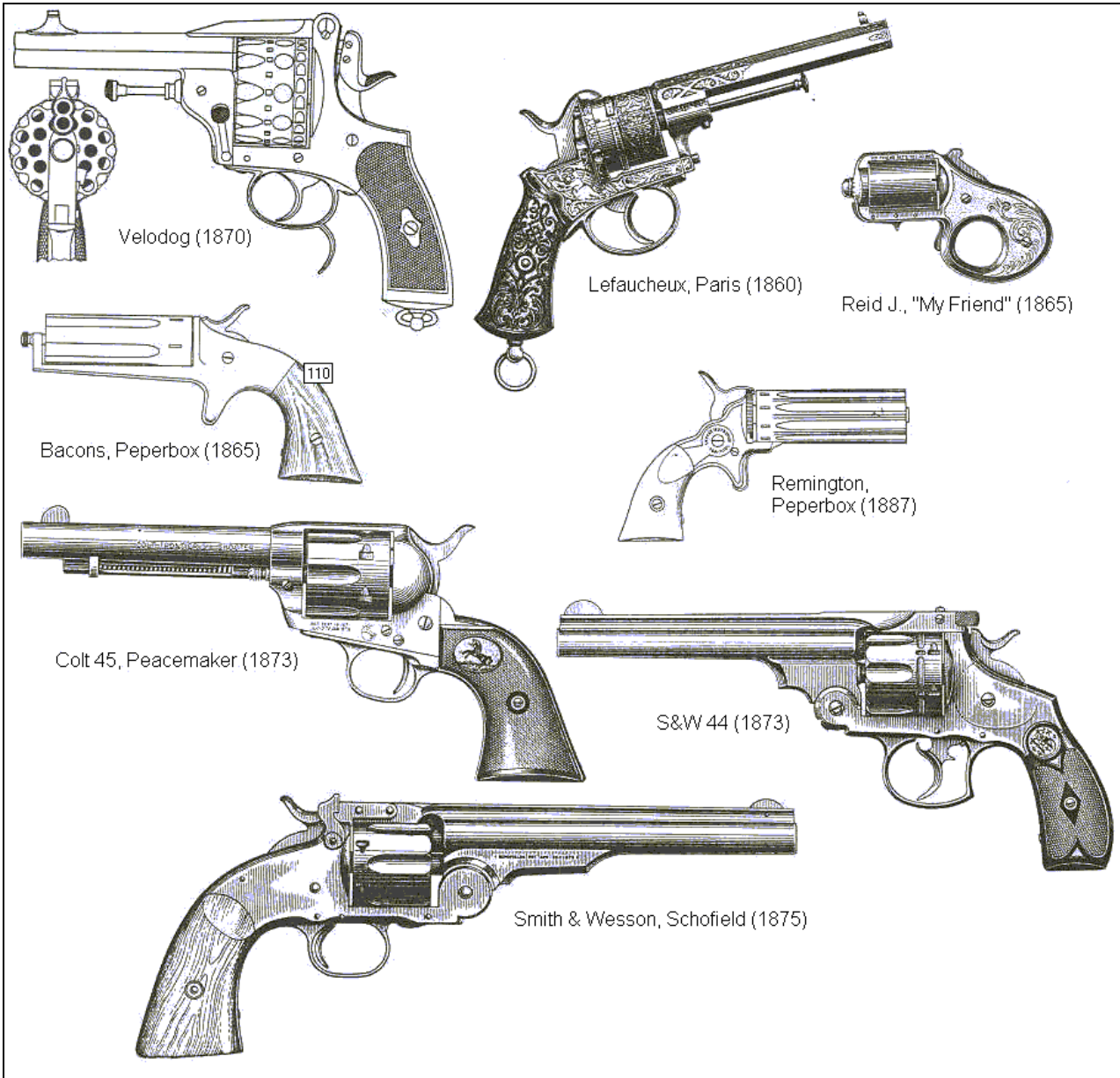
## Proiettili Speciali

Tipo	Danni	Note
Smarmellatori	+1d6 di danni esplosivi	Proiettili sperimentali militari con doppio 1 può esplodere l'arma.
Punta Cava	+2 ai danni	Per la caccia all'orso.

## Protezioni

Tipo	Protezione	Mod
Giacchetto di cuoio	1d3	0
Piastra metallica	1d6	-1
Piastra metallica pesante	2d6	-2

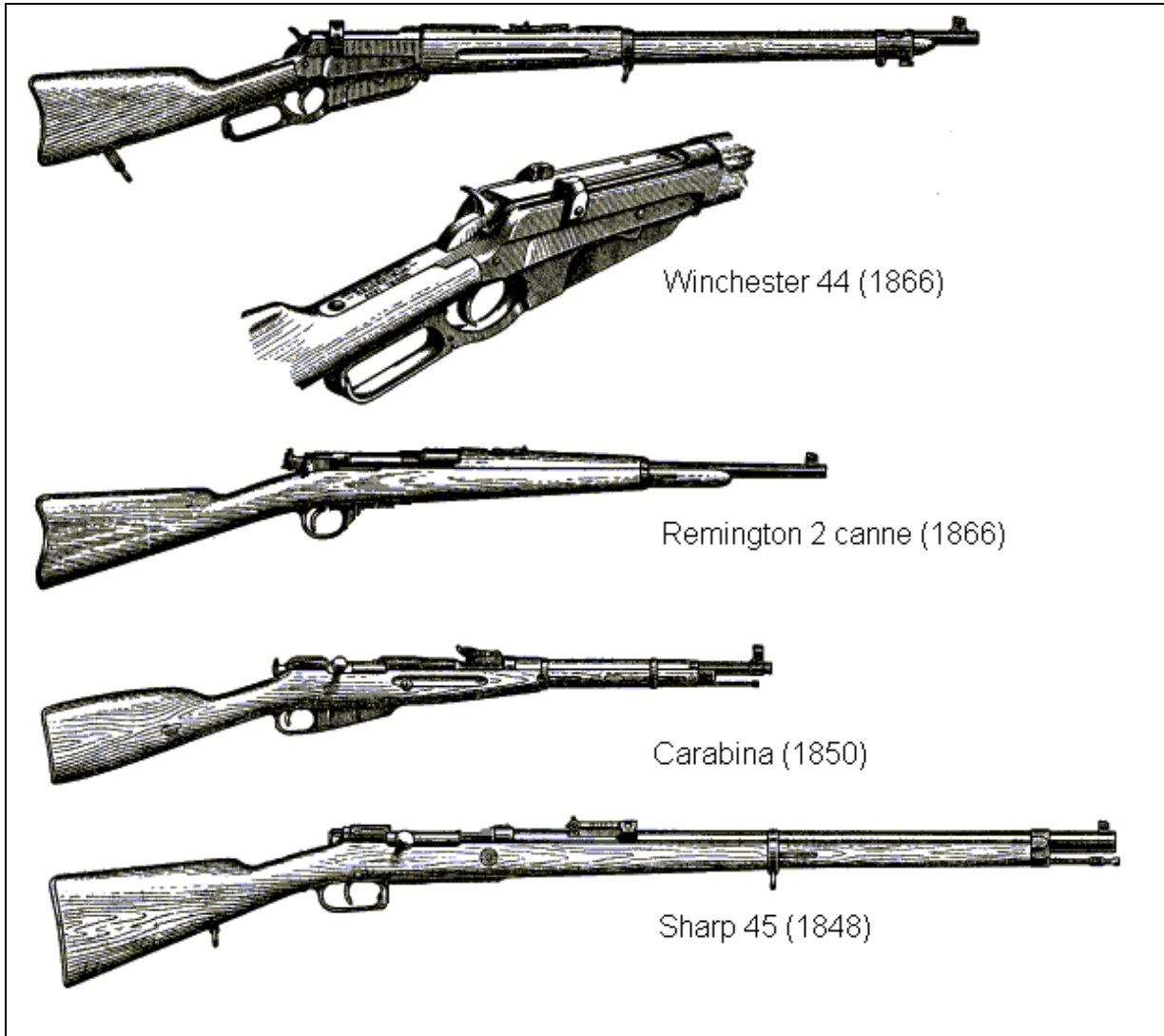




Esempi di pistole







Esempi di fucili



## La magia voodoo

La magia voodoo si basa sull'invocazione dei Loa: gli spiriti che si nascondono nel mondo.

I Loa si dividono in Rada e Petro, i primi sono spiriti benevoli che per essere contattati richiedono sacrifici piccoli (polli, piccioni, capre o tori al massimo), i secondo sono spiriti più potenti, ma spesso pericolosi e maligni, di solito questa parte della magia voodoo viene anche chiamata magia nera.

Oltre alla magia nera esiste anche la magia bianca voodoo e quella rossa.

La magia bianca riguarda il bene, mentre quella rossa la passione e l'amore.

I Loa sono moltissimi, ma tra i più famosi si trovano Domballath dalla forma di serpente, che secondo la genesi voodoo creò le acque e le terre, e Legha, il Loa guardiano del Passaggio, che di solito viene evocato per primo ad ogni rituale.

Per eseguire un rito bisogna riuscire nel tiro su "Rituali" con la difficoltà stabilita dal Narratore.

Ogni rituale richiede sempre tempo e il luogo adatto.

**Esorcismo:** Consente di scacciare il maligno da un luogo o una persona. Il rituale richiede il sacrificio di 2 capre e può durare da 1 a 6 ore.

**Seduta spiritica:** Consente di mettersi in contatto con gli spiriti dell'aldilà. Lo spirito prende possesso del corpo di chi sta dirigendo la seduta e parla attraverso la sua bocca. La durata varia da 10 minuti a alcune ore. E' lo spirito contattato a chiedere il suo tributo, può essere un sacrificio o un favore. Il rituale può essere pericoloso, a volte alcuni spiriti non vogliono tornare indietro una volta contattati e per ricacciarli il medium deve effettuare con successo una prova di "Forza di

volontà" (difficoltà decisa dal Narratore) o rimanere posseduto.

**Leggere il futuro:** Se gli spiriti sono propizi il medium ha la visione di un evento futuro prossimo. Spesso queste visioni appaiono come enigmi.

**Crea feticcio / bambola Voodoo:** Per creare una bambola voodoo si debbono possedere alcuni effetti personali della vittima (oggetti personali, vestiti ecc.) e alcune parti del corpo (capelli, pelle ecc.).

A seconda della qualità degli oggetti l'effetto della bambola voodoo varia la sua portata, di norma funziona a 500 metri di distanza. Se la vittima non effettua con successo un tiro si "Forza di volontà", perde l'azione a causa di spasmi atroci. La bambola voodoo può causare dolore ma non uccidere.

**Tatuaggio:** I tatuaggi voodoo sono permanenti. Sono di due tipi: Rada e Petro.

-Tatuaggi Rada: Marchio a fuoco. Comporta la perdita di 1 punto energia vitale permanente.

-Terzo occhio (fronte), -2 Fascino, + 1 a Individuare +1 a Percezione

-Croce, +2 Fortuna

-Pitone: +2 Forza/Lottare

-Ragno: +1 Arrampicarsi, +1 Muov silenz, +1 Nascondersi.

-Tatuaggi Petro: Marchio a fuoco e incisione della carne. Comporta la perdita di 2 punti energia vitale permanenti.

-Testa del serpente (Petto), -1 Fascino

-Pelle di coccodrillo: -4 Fascino, 1d3 armatura naturale.

## La magia indiana

**Incanta Oggetto:** Consente di rendere magico un oggetto che può variare da un semplice amuleto a un arma fino a raggiungere un totem nel caso di rituali particolari.

**Cerchio di Quietè:** Con questo incantesimo lo sciamano crea un cerchio dal diametro di 3 metri con dei sassi o rami attorno a lui, nessuna creatura non umana o eterea può penetrare questa zona, che comunque non si sposta con il mago. Il cerchio non offre protezione da armi convenzionali. La magia dura finché lo shamano medita

**Polvere:** Uno sciamano può produrre in un giorno tre piccoli sacchetti monouso di polvere magica capaci di danneggiare le creature incorporee non feribili da comuni armi. Danno 1d6 a dose.

**Crea Acchiappasogni:** Protegge dagli influssi della magia nera.

**Totem:** Grazie a questo incantesimo lo Sciamano è in grado di incantare un Totem, questo ha l'effetto di proteggere da tutte le creature soprannaturali un raggio di metri pari ai punti magia impiegati a consacrarlo ovviamente un Totem non può più essere rimosso una volta incantato senza perdere le sue proprietà e nonostante difenda da creature non umane non è indistruttibile.

**Proiezione astrale II :** Ora lo Sciamano potrà manifestarsi come fantasma ed apparire in forma eterea con chi desidera comunicare in oltre il tempo che gli è concesso raddoppia.

**Rito del Sangue:** Utilizzando questa magia lo



sciamano restituisce immediatamente 4 punti ferita ad un personaggio senza l'utilizzo di erbe o medicazioni. **Vedi con Altri Occhi:** Ogni sciamano ha un animale sacro (Orso Lupo Aquila o Falco) e tramite questo

incantesimo può vedere tramite i suoi occhi sempre che questo si trovi non oltre i 5 Km di distanza. **Visione:**

## Creature

**NOTE:** Paura è un tratto che hanno alcuni mostri. Quando i pg incontrano tali creature devono effettuare un tiro su Volontà / Coraggio contrapposto al tiro Paura del mostro. Se i pg ottengono un numero maggiore superano la paura, in caso contrario subiscono penalità pari allo scarto a tutti i tratti finché il mostro rimane in vista.

### Cavallo infernale

Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 20

#### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	10
Riflessi (tratto di difesa)	11
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6

#### Tratti di combattimento

Calci o morso (1d3+2)	9
-----------------------	---

### Posseduto

Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 16

#### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	8
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	12
Fortuna	8

#### Tratti di combattimento

Pistole o fucili	9
------------------	---

### Zombi

Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 18  
Paura: 6

#### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	5
Volontà / Coraggio	n.a.
Fortuna	6

#### Tratti di combattimento

Schianto (1d6+1 danni)	8
------------------------	---

Subiscono il minimo danno dalle armi da fuoco. Il fuoco causa danni doppi.

### Lupo mannaro



Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 20  
Paura: 6

#### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	10
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	6

#### Tratti di combattimento

Artigli / Morso (2 attacchi, 1d6+2 danni)	10
---	----

queste creature, chiamate anche Baka nella tradizione voodoo.

Possono essere feriti solo da armi d'argento.



## Spauracchio (Tonton Macoute)



Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 24  
Paura: 7

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	12
Riflessi (tratto di difesa)	12
Volontà / Coraggio	12
Fortuna	10

### Tratti di combattimento

Artigli (1d3+3 danni)	8
Pistole	12

creatura delle leggende voodoo. Appare come l'ombra distorta di un uomo alto e esile. Compare di notte, a volte può presentarsi come un pistolero.

## Guardiano azteco

Taglia grande (4,8 metri): moltiplicatore x3  
Energia vitale: 57

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	19
Riflessi (tratto di difesa)	4
Volontà / Coraggio	n.a.
Fortuna	6

### Tratti di combattimento

Schianto (2d6+6 danni)	9
------------------------	---

Sono sculture di pietra dalle più svariate forme (felini, uomini, mostri ecc.)

Uomo giaguaro (spirito azteco di un guerriero)

Uomo aquila (spirito azteco di un sacerdote)

## Revenant



Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 28  
Paura: 7

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	14
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

### Tratti di combattimento

Pistole	10
Rissa (4 danni)	7

Chiamati anche Ritornati sono gli spiriti dei pistolieri che non avranno mai pace finché non avranno compiuto la loro vendetta. Implacabili killer i Revenant perseguono i loro obiettivi con freddezza e intelligenza. Come per gli zombi i colpi delle armi da fuoco gli causano solo la metà dei danni, ma la contrario di questi non subiscono danni ulteriori per il fuoco. Se un Revenant viene ucciso risorge la notte dopo al pieno delle sue energie vitali. L'unico modo per distruggerli definitivamente è seppellire il corpo in un terreno consacrato prima della successiva notte. I Revenant possono essere creati anche con la magia voodoo, tuttavia se la creatura non riuscirà a portare a termine la missione entro una settimana, lo stregone diventerà la sua nuova preda.



<http://run.to/icb>

## Sacerdote di Tlaloc



Taglia media: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 12

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	7

### Tratti di combattimento

Armi bianche	7
--------------	---

Magia	10
-------	----

## Demone spazzino



Taglia grande: moltiplicatore x2  
Energia vitale: 28  
Paura: 8

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	14
Riflessi (tratto di difesa)	12
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

### Tratti di combattimento

Artigli / Morso (1d6+4)	9
-------------------------	---

[ChupaCapra  
Spiriti indiani]

## Animali

### Cobra

Taglia minuscola: moltiplicatore x1  
Energia vitale: 2

### Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	2
Riflessi (tratto di difesa)	12
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6

### Tratti di combattimento

Morso (1 danno + veleno)	9
--------------------------	---

Il morso di un cobra conduce alla morte dopo 1 ora se non si riesce in un tiro sul tratto di *Robustezza* di difficoltà *difficile*. Inoltre causa malori che comportano una penalità di -2 a tutti i tratti. Un tiro riuscito in *Medicina* evita la morte e fa sì che la penalità duri solo per 10 minuti.

Scorpioni

Tarantole

## Bibliografia e Links

### Libri

- Stephen King, *La Torre Nera*, ed. Sperling
- Nicolas Eymerich, *Metallo Urlante*, ed. Urania

### Siti di cartine geografiche storiche

- [http://www.lastoria.org/nicola2/on\\_cartografia/Car tografia%20&%20Atlanti%20storici.htm](http://www.lastoria.org/nicola2/on_cartografia/Car%20grafia%20&%20Atlanti%20storici.htm)
- [http://www.reisenett.no/map\\_collection/map\\_sites/hist\\_sites.html#US](http://www.reisenett.no/map_collection/map_sites/hist_sites.html#US)

Indiani

Voodoo





## Spunti d'avventura

- Nel 1520 Cortès distrusse la civiltà Azteca e l'intero Messico fu sottomesso. 1861 durante la Guerra Civile un gruppo di irregolari sudisti (le giacche grigie) trova delle antiche rovine dove accamparsi. Trovano una tomba e decidono di profanarla rompendo i sigilli. Sigilli che tempo addietro fece mettere lo stesso Cortès per evitare che la maledizione di Montezuma II, re degli aztechi si compisse...
- Qualcuno vuole rallentare l'avanzata della ferrovia. I lavoratori sono tutti terrorizzati, molti sono già fuggiti. La notte, infatti, si aggirano strane creature...
- Un famoso collezionista ingaggia i personaggi per la ricerca di un oggetto molto particolare, ma anche altri ne sono interessati...
- La vendetta è cominciata. Undici cadaveri, tutti morti con l'orrore stampato sul viso, e un'ombra che scivola di notte affamata di e ormai non più sotto controllo. Lo sceriffo Northon ha un caso difficile tra le mani e ha bisogno d'aiuto...

## Frase celebri

“Noi trattiamo piombo” Josy Wells

“Ho visto cose che voi uomini comuni non potete nemmeno immaginare”

“Gli ho svuotato addosso un intero tamburo da 45 e non è crollato! Cha diavolo sta succedendo!!” Jonny Black

“Abbiamo mondato la miniera dal male sceriffo”  
 “Cosa scusi? Mondato? male???”  
 “Uhm... niente lasci stare, volevo dire che abbiamo fatto fuori i cattivi.”

“Non è umano!”

“Hei Mark ma in questo cimitero c'è una tomba col tuo nome. Come può essere?... Mark? Maark?”

“Assaggia un po' del mio piombo lurida creatura.”  
 “Merda. Wells, hai visto mi ha mangiato il fucile!”

“<<Non è morto ciò che in eterno attende e in strani eoni anche la morte può morire>>... Ma che cazzo vuol dire?”

“Jonny se la tua testa fosse un uovo di pasqua sarebbe

l'unica senza sorpresa”  
 “Uovo di pasqua?”

“Salta imbecille, non me ne frega un cazzo delle tue vertigini, salta o ti sparo nel culo!”

“Tu non sai un bel cazzo di me! Perciò tieni le tue stronzate da shamano alla larga da me.”

“Fermati. Basta ho detto fermati. E' morto. E' morto Jack!”

“Vuoi vedere cosa può fare un colpo di 45 alla tua testa?”

“Un altro passo e sarai cibo per vermi”

“Non ce l'hai il fegato di premere il grilletto figlio di puttana.”

“Falco prendi una squadra. Sistemate quei due. Li voglio orizzontali, possibilmente freddi.”

