



Le Ombre di Batertown

Avventura per GUS Dark West
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper e Matteo Rizzi alias Rubin
con la collaborazione di Alberto Martinelli alias Gornova



"E vissero tutti felici e contenti... Tipico delle storie buoniste. Questa é una storia Dark Western. Qui la gente muore e basta. Qui la gente va in rovina.. qui.. capito?"

Alberto Martinelli

SOMMARIO

Arrivo a Batertown	3
In giro per Batertown	4
Come appare Batertown	4
Luoghi in città	4
1) Il Saloon McDownen	4
2) Il Bordello	5
3) L'emporio e Telegrafo	5
4) L'armaiolo	5
5) Maniscalco e Stalla	5
6) Ufficio dello Sceriffo Northon	6
7) Pompe Funebri Slash	6
8) La Banca	6
9) Presidio Militare	6
10) La Chiesa	6
11) La Casa del Sindaco	6
Luoghi fuori dalla città	6
Miniera d'Argento	6
Il covo dei Conigli Morti (Rolling Stones)	7
Il covo degli Sciacalli (la magione abbandonata)	7
All'avventura!	10
Riassunto della trama principale	10
Missioni introduttive e tracce d'avventura	10
Quest Principale: La miniera	12
Esplorazione	12
Nella miniera	13
Il tempio di Tlaloc	13
La sala del tempio	13
Epilogo: l'ultimo bicchiere a Batertown	15
Statistiche dei personaggi	16
La gente di Batertown	16
Le Bande	18
Conigli Morti	18
Gli Sciacalli	18
Avventurieri	18

ARRIVO A BATERTOWN



XIII - La Morte

Significati divinatori: Il principio trasformatore che rinnova tutte le cose. La necessità ineluttabile. Il cammino fatale dell'evoluzione. Il movimento eterno che si oppone ad ogni arresto, ad ogni fissazione definitiva, e quindi a ciò che sarebbe veramente morto. Lo spirito del Progresso (lo Spirito Santo degli Gnostici). Il Paracleto consolatore, che libera lo spirito dal giogo della materia. Liberazione. Spiritualizzazione. Dematerializzazione. Shiva. Disillusione. Penetrazione intellettuale. Percezione della realtà spogliata da ogni ornamento che colpisce i sensi. Lucidità assoluta di giudizio. Iniziazione integrale. Morte iniziatica. Distacco. Ascetismo. Inflexibilità. Incorruttibilità. Potere trasformatore capace di rigenerare un ambiente corrotto. Maestria. Fine necessaria. Fatalità. Insuccesso di cui la vittima non è responsabile. Trasformazione radicale. Rinnovamento. Eredità. Influenza dei morti. Atavismo. Necromanzia. Spiritismo. Malinconia, lutti, tristezza, vecchiaia, decrepitezza, decomposizione, corruzione, dissoluzione.

Da leggere ai giocatori

L'uomo seduto sul tavolino fuori dal saloon fece l'ultimo intenso tiro di sigaro, poi, tenendolo tra pollice e indice, lo lanciò sulla strada polverosa. Aveva capelli corvini che spuntavano da sotto il cappello a tesa larga, il volto era affilato e scarno, con gli occhi che sembravano due pezzi di ghiaccio inespressivi. Osservò il sigaro spegnersi pian piano e poi tornò a dedicarsi al gioco lasciato in sospeso. Rimescolò le carte e cominciò a parlare...

... Batertown, una piccola cittadina sul confine del Messico, morta nei primi anni del 1900. Ora nel 1870 è nella sua massima espansione, conta 219 ... l'uomo estrae dal mazzo un tarocco e in lontananza si ode il colpo di un fucile ... pardon 218, anime.

Potremmo dire che questi furono i suoi anni d'oro o meglio d'argento, ma lascio a voi capire il perché.

Vi si trovano le classiche attività commerciali di quei tempi, tra le più importanti troviamo:

- il Saloon gestito da *Alan McDownen*;
- il Bordello di *Rita*;
- l'Emporio e il Telegrafo di *Mr O'Connor*;
- l'Armaiolo del Capitano *Ned*;
- il Maniscalco e la Stalla di *Robertee*;
- l'Ufficio dello Sceriffo *Northon*;
- le Pompe Funebri di *Slash*;
- la Banca di *Mr. Watts* ;
- ed un piccolo Presidio Militare nordista gestito dal *Capitano Dickinson*.

Come ogni cittadina sul confine ha problemi con le scorribande degli scagnozzi dei peggiori ricercati ma lo Sceriffo ed i Militari riescono a tenerli a bada la maggior parte delle volte.

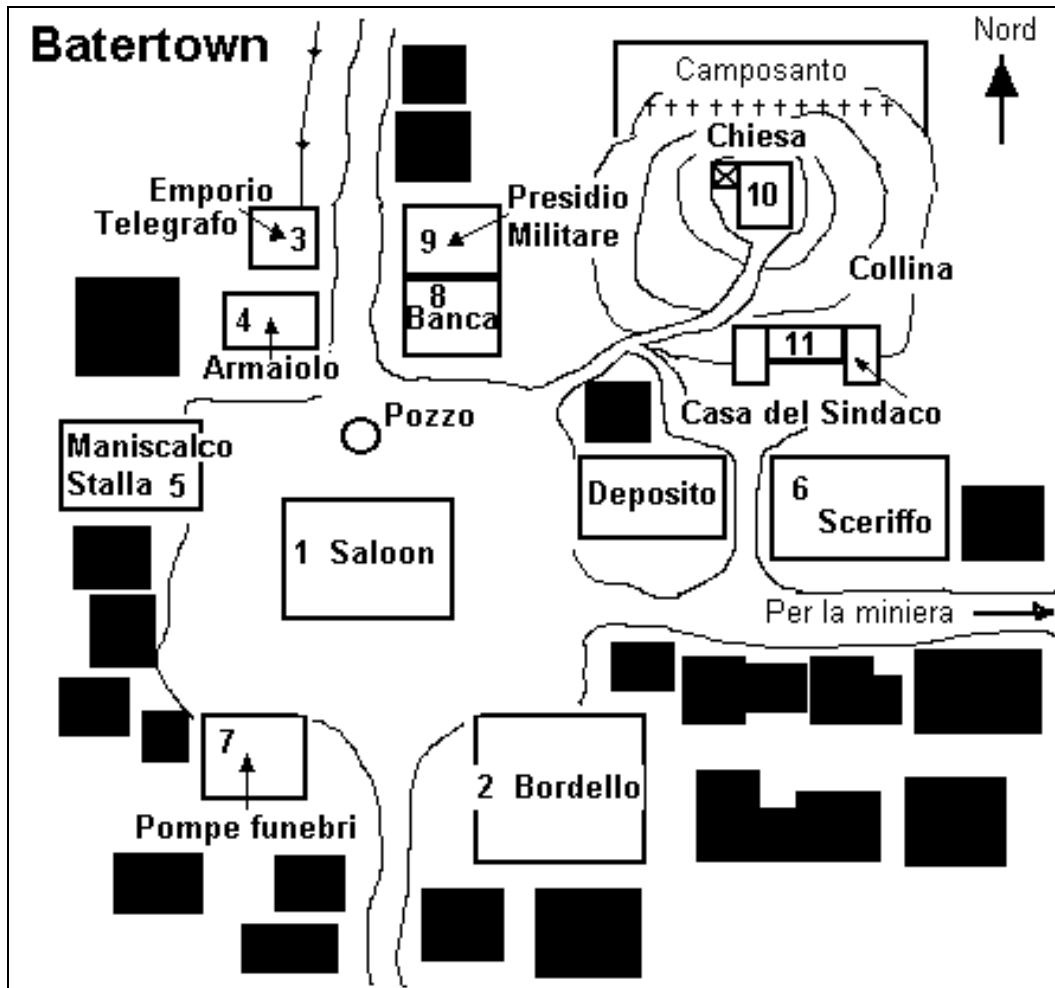
Oltre ai soliti ladri di polli e cavalli, ve ne sono almeno un paio in circolazione, si possono individuare due importanti personalità nel mondo del crimine che gravita attorno a Batertown, stiamo parlando di Jack Tagliagole e di Plinsckin detto la lena. Questi due gentiluomini gestiscono le due più grosse bande del circondario che chiaramente sono in guerra tra loro per la piccola Batertown. Poche miglia a sud si può trovare la piccola Miniera d'argento a cui la cittadina deve molto, è gestita da Mr Watts ma ultimamente non produce più come una volta e molti minatori sono stati licenziati.

La vostra missione è semplice, non avete nessuna missione, siete tutti lì, alcuni per dirigersi a nord, altri per andare a sud. Non vi conoscete, ma forse, se siete lì da abbastanza tempo, potreste aver intravisto qualcuno dei vostri futuri compagni ma niente di più, non fatevi illusioni.

Non avete uno scopo comune, se non quello di sopravvivere, e per questo gli altri potrebbero essere più un peso che un aiuto. Ora sta a voi trovare i vostri obiettivi, pensateci su e già che ci siete fatevi anche un boccone al Saloon, a stomaco pieno si ragiona meglio.

... L'uomo si alza dal tavolo sistemandosi il cappello, scende i gradini di legno e monta sul suo cavallo. Sul tavolo è rimasta una carta: XIII - La Morte.

IN GIRO PER BATERTOWN



Come appare Batertown

Vedere la cittadina per la prima volta è come un pugno in un occhio. Giace in mezzo ad una piana di terra dura e polverosa dove crescono radi e secchi cespugli e le case per lo più in legno corroso dalle intemperie rompono la monotonia del paesaggio come i denti sgangherati sulla liscia mandibola di un teschio. Qui ci sono pochi allevatori e contadini, qui vivono tutti grazie alla miniera. Non ci sono scuole e i pochi mocciosi bighellonano divertendosi a molestare qualche cane randagio.

Inutile dire che i più fortunati sono quelli che hanno una propria attività (lo sceriffo, il barista, il maniscalco ecc.), altrimenti, se sei fortunato, qui sei un minatore e muori dopo 7 anni di silicosi, se sei sfortunato invece sei un minatore che ha perso il lavoro e muori dopo 5 anni di scorbuto o di inedia.

Ultimamente la miniera non produce più come prima e il personale è stato dimezzato, questo implica che i poveracci sono in aumento e si possono vedere lungo le strade o al saloon, sperando che qualche buon'anima gli offra un bicchiere.

Luoghi in città

1) Il Saloon McDowen

Descrizione: Il saloon si trova nel centro della cittadina, ha due piano: il piano terra, dove c'è il bancone del bar e i tavoli e il secondo piano, dove è possibile affittare una stanza e pernottare.

Servizi

- Bagno caldo: 1\$
- Camera doppia: 1\$ a notte
- Camera singola: 3\$ a notte

Bancone

- Argento vivo: liquore alta qualità, 2\$ il bicchiere
- Maroon Ice: gusto delicato, 1 \$ il bicchiere.
- Sciacquabudella: per i poveracci, 0,2\$
- Torcibudella della nonna Belarda: solo per stomaci forti, 0,5\$ il bicchiere
- Whisky: 1 bicchiere 0,5\$, 1 bottiglia da 1 litro 3\$

Proprietario: Alan McDowen

Gestisce il Saloon praticamente da sempre, sulla cinquantina con una corporatura imponente Alan non si

fa mai troppi problemi nel buttare fuori dal suo locale quelli che gli creano dei fastidi siano essi armati oppure no, la sua stazza non gli impedisce di essere estremamente rapido nei movimenti ed il suo fido Remington a canne mozze non è mai troppo lontano dalla sua mano. L'unico suo punto debole è la vista, calata negli ultimi tempi, forse per l'età, ma con uno Shotgun basta sparare nella direzione del rumore per colpire qualcosa, come disse qualcuno. Aveva un figlio una volta, Sean McDowen, ma morì all'età di 16 anni cadendo da cavallo. Ogni domenica Alan va al camposanto a far visita al figlio.

Quello che può dirvi è che nelle ultime settimane non si è visto neanche un minatore, con tutta probabilità hanno trovato una nuova vena e sono troppo impegnati a seguirla per pensare al divertimento: quei poveretti sono pagati a cotimo.

Dipendenti:

Shemie

Fa lo sguattero nel Saloon è un po' lento nel parlare e capire le cose ma questo non dispiace ad Alan che tutto sommato gli vuole bene. E' estremamente leale verso gli amici, anche se sembra non averne, ha circa 17 anni, ama osservare i giocatori d'azzardo e se la cava piuttosto bene nel disegno.

Jenny

E' la ballerina e cantante del Saloon, con il suo fascino e la sua mano lesta abborda e deruba gli stranieri che si fermano lì a bere troppo a lungo. Che dire di lei, bella e letale, pare che tempo fa abbia sgozzato un bounty killer che allungava troppo le mani. Qualcuno sospetta sia l'amante di Alan.

Frequentatori assidui: Joe il pazzo

Un vecchio cercatore d'oro che ne racconta di tutti i colori, "Era il 1860 e mi trovavo nel Klondaik..." Qualche settimana fa ha abbandonato il lavoro di minatore, nessuno sa dire se sia accaduto prima o dopo che abbia cominciato a bere. Ora cerca l'oro nel fiume vicino alla cittadina o sulle colline qualche miglio a nord. Perennemente ubriaco passa nel Saloon la maggior parte della giornata e della nottata, spesso dormendo lì, si procura i soldi per le sbronze raccontando strane storie, ma forse ne sa molto di più di quello che sembra o che vorrebbe sapere. "Non parlo mai a stomaco vuoto" e "Strane cose accadono nella miniera d'oro" sono le frasi che ripete più spesso, specialmente quando è ubriaco marcio.

La banda dei Conigli Morti tiene d'occhio Joe e è già successo che lo abbiano avvicinato e percosso perché smettesse di parlare della miniera.

Per i le statistiche di Joe si veda più sotto al capitolo "Avventurieri".

2) Il Bordello

Proprietario: Rita

Rita è la gestrice del bordello, non si sa molto su di lei, non vede di buon'occhio quelli che disprezzano le sue ragazze e cerca sempre di fregare gli stranieri. E' brutta

quanto avida, sfrutta le ragazze fino allo sfinito e spesso sfoga la sue frustrazioni sulle poverette, se solo potesse le venderebbe come schiave. Beve perché disprezza se stessa e la gente più fortunata di lei. Odi le ragazze giovani e belle, soprattutto Jenny, la cantante del Saloon –*“Se non fosse stato per quel dannato McDowen”*– dice spesso, *“ora quella puttarella lavorerebbe per me e le farei vedere io...”* Ultimamente la sua attività è in ribasso per via della carenza di minatori ed il suo umore sta raggiungendo le peggiori tonalità del nero.

3) L'emporio e Telegrafo

Proprietario: Mr. O'Connor

E' un abilissimo commerciante e estimatore di oggetti antichi e rari. E' molto istruito e conosce molte lingue, inoltre è in grado di decifrare scritte e riconoscere oggetti antichi. Una volta era lui il sindaco di Batertown, ma Watts gli ha preso il posto. Nonostante l'età, all'incirca 60 anni, persegue nel suo obiettivo di diventare più ricco di Watts e di mandarlo sulla bancarotta. Da lui potrete trovare quasi ogni cosa, ma attenti a non farvi fregare. Vanta una stupenda collezione privata del valore di diverse decine di migliaia di dollari, fra cui oggetti maia e aztechi, se solo la vendesse la lotta finirebbe con lui come vincitore, ma non sembra disposto a separarsi neanche dal più comune dei pezzi.

4) L'armaiolo

Proprietario: Capitano Ned

E' un ex capitano dell'esercito nordista, porta sul volto il segno della guerra, ma non fatevi ingannare nonostante gli resti solo un occhio la sua mira è eccellente, da lui potrete trovare ogni genere d'arma che vi sia in commercio ed anche alcune di quelle che non dovrebbero esserlo, ma questo solo per chi paga bene. Se solo potesse tornare nell'esercito lo farebbe, odia i militari perché non può essere uno di loro e fa di tutto per scatenare la loro rabbia anche se non sembra ancora esserci riuscito.

5) Maniscalco e Stalla

Proprietario: Robertee

E' uno dei cosiddetti "Schiavi Liberi" robusto di corporatura e abile di mani è un ottimo maniscalco, la sua cura per gli animali supera di gran lunga quella per le persone, molti lo disprezzano perché di colore e alcuni pensano che pratici la magia nera ma lui continua a smentire, tuttavia è l'unico maniscalco della città. Certo avrà cura del vostro cavallo ma non pensiate che ne abbia per voi, specialmente se non avete un impiego fisso in città, il suo disprezzo aumenta per chi sottopone le bestie a lunghi viaggi, dice sempre che con i cavalli si può ragionare, mentre con le persone... Ultimamente ha dei problemi con Watts a cui deve di 600\$.

6) Ufficio dello Sceriffo Northon

Proprietario: Sceriffo Northon

E' ormai da due anni a questa parte è lo Sceriffo di Batertown, detiene il record di sopravvivenza ed ha tutti gli interessi nel mantenerlo, ormai quasi cinquantenne comincia a perdere colpi ma la sua lentezza è compensata dalla rapidità de suoi due vicesceriffi. Ben visto da tutto il paese nonostante i suoi modi, a volte bruschi, lo sceriffo è evidentemente agitato, pare che questo abbia a che fare con la miniera e la recente partenza di Curt. Ultimamente sta cercando qualcuno da mandare alla miniera in ricognizione.

Dipendenti:

Curt,

Il più vecchio dei due vice, aspira a sostituire il vecchio quando non sarà più il suo tempo, la sua arma preferita è il Winchester 44 e sa usarlo molto bene. E' partito da una settimana ormai, per il solito giro di ricognizione ma non è ancora tornato, l'ipotesi più accreditata in paese è che sia stato ucciso o preso in ostaggio da qualche banda di banditi.

Clint

Di qualche anno più giovane di Curt è stato assunto da poco ma si fa valere come abile pistolero. Specie ultimamente sembra molto annoiato, si divertiva molto nel maltrattare i minatori ubriachi, non certo Bud, ma adesso non ce ne sono.

Prigionieri: Bud il minatore

Grosso quanto una montagna e altrettanto forte questo minatore scatena almeno una rissa a settimana e passa gran parte del tempo a smaltire la sbornia nella cella dello sceriffo. E' in cella da ormai una settimana filata, nell'ultima rissa è scappato il morto, ma tra qualche giorno sarà rilasciato e potrà tornare alla miniera, se è vero che hanno trovato una nuova vena avranno sicuramente bisogno di uno come lui.

7) Pompe Funebri Slash

Proprietario: Slash

Il Becchino è davvero un tipo strano, alto e magro, sempre con quel cilindro in testa. Non si lamenta del lavoro, ha almeno un cliente a settimana tra i minatori. Si dice che fosse un pistolero e che 10 anni fa sia stato battuto, pare che da quel giorno non abbia più impugnato una pistola. Tiene la sua colt nel cilindro, ma nessuno lo sa, la sua vita è immersa nel suo perenne silenzio ma forse con la giusta scossa potrebbe raccontare molte cose.

8) La Banca

Proprietario: Mr.Watts

E' il sindaco della città ed è un esperto banchiere. Si è trasferito qui dopo un lungo periodo trascorso alla Banca Centrale di Boston, pare che sia stato lui stesso a progettare la Banca e che il suo capitale non sia tutto frutto di attività lecite. Nonostante la sua abilità nel nascondere le emozioni appare evidente che da qualche

tempo a questa parte è preoccupato da qualcosa, profonde occhiaie evidenziano la mancanza di sonno.

Dipendenti: Lizzie Anderson

Lavora allo sportello della banca, è abile nella parlantina e nel fare i calcoli, non è sposata, fidanzata o altro ed è piuttosto carina. Se c'è qualcuno che conosce Watts quel qualcuno è lei, è evidente che non si occupa solo dello sportello e che sappia più di quanto forse dovrebbe, è una ragazza sveglia e non è una novità che le ragazze sveglie sappiano dove guardare e cosa ascoltare.

9) Presidio Militare

Proprietario: Capitano Dickinson

Decorato dall'esercito, trascorre a Batertown gli ultimi anni di servizio, ancora 2, prima della meritata pensione. Con una dozzina di uomini alle sue dipendenze e la collaborazione dello Sceriffo difende la cittadina dagli assalti delle grosse bande, provengano esse dal Texas o da oltreconfine. Ligio alla disciplina militare non ama dover assoldare dei civili per missini particolari ma la scarsità di uomini e l'abbondanza di banditi lo costringono a tale scelta. Probabilmente cercherà di assoldarvi per eliminare o catturare le bande che tormentano la cittadina.

Dipendenti: Sergente Floyd

Del tutto inadatto al suo ruolo Floyd è il figlio di un riccone di Washington che sembra aver scelto l'arma come il futuro della sua famiglia, facendo pressione su amici importanti l'ha mandato a Batertown, un posticino tranquillo, in attesa della prossima mazzetta hem... promozione.

10) La Chiesa

Descrizione: L'edificio, costruito il legno, si trova sulla collina a nord-est e domina la cittadina e il Camposanto.

Proprietario: Reverendo Williams

E' un uomo basso dal viso rotondo e gioviale, che spesso alza un po' troppo il gomito, quando questo succede le sue funzioni sono molto comiche ("In nome del figlio, del padre e ... dello spiritoso santo...").

11) La Casa del Sindaco

Proprietario: Mr.Watts

(si veda la Banca)

Luoghi fuori dalla città

Miniera d'Argento

Descrizione: Si trova poche miglia a sud di Batertonw. E' è stata aperta una decina d'anni fa ed ha sempre lavorato bene, negli ultimi tempi poi pare che più in profondità sia stato trovato un nuovo filone di materiale purissimo. Da circa due settimane non si hanno notizie dalla miniera.

La miniera si trova a cinque giorni di cavallo da Batertown, sotto le colline orientali.

Il proprietario è Mr. Watts.

Drew Sheen è invece il direttore della miniera alle dipendenze di Watts, nella zona non vi sono minatori più esperti di lui. Dirige una trentina di minatori.

Proprietario: Mr. Watts

(si veda la Banca)

Direttore: Drew Sheen

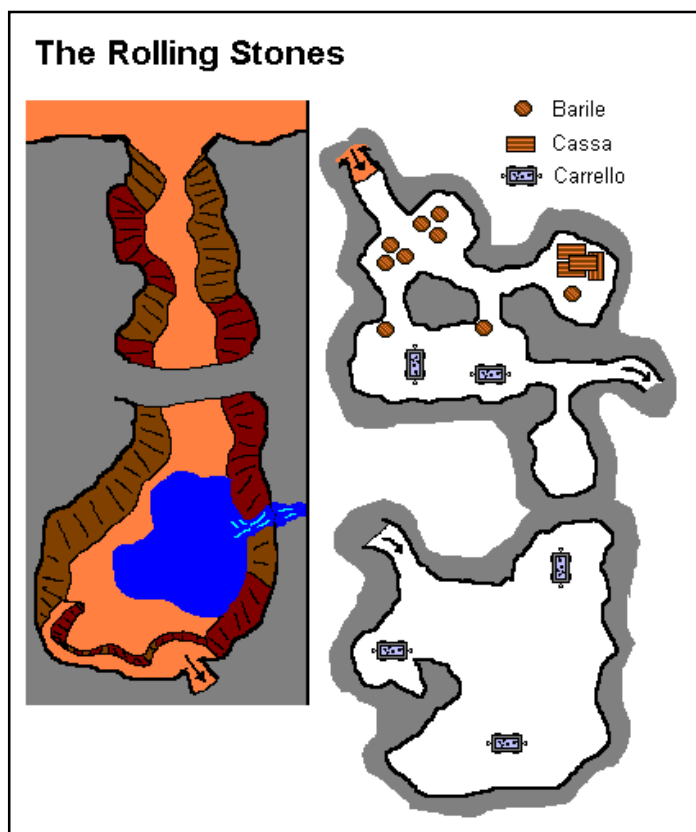
Drew Sheen è il direttore della miniera alle dipendenze di Watts, nella zona non vi sono minatori più esperti di lui. Dirige una trentina di minatori.

Il covo dei Conigli Morti (Rolling Stones)

Descrizione: Il Rolling Stones è un piccolo canyon distante 2 km a sud dalla cittadina, viene chiamato così per le frequenti frane.

A circa metà un ponte di pietra naturale collega le due sponde, ad un'altezza di 15 metri. Spesso vi sono appostati alcuni membri della banda come sentinelle.

I banditi si sono insediati in una vecchia miniera di carbone, ormai da decenni abbandonata.



Capobanda: Jack Tagliagole

Vale 500\$ vivo e 100\$ morto, è estremamente abile con i coltelli ma sa il fatto suo anche con le pistole, una profonda cicatrice gli solca il volto magro. Comanda i Conigli Morti da un anno ormai, pare che quella cicatrice se la sia fatta battendo il precedente capo. Ora

ha alle sue dipendenze una dozzina di fuoriglegge, più i suoi uomini di fiducia, Jonny Black e Red il Macellaio.

Uomini di spicco:

Jonny Black

100\$ per la sua testa, pare che non porti armi con se, non armi da fuoco, ma è sicuramente uno sei più rapidi e letali lanciatori di coltelli della zona, si dice che sia rapido e letale come un serpente.

Red il Macellaio

Vale 150\$, lo chiamano il macellaio per lo scempio che riesce a fare con i suoi Remington a canne mozze, se volete un consiglio vi conviene stenderlo al primo colpo.

Gli altri della banda: Sono una dozzina e sono per lo più gente disperata e ormai disposta a tutto.

Il covo degli Sciacalli (la magione abbandonata)

Descrizione: circa 5 Km ad ovest della cittadina si trova un vecchio magione, abbandonato nei primi anni dell'800 da una nobile famiglia spagnola. Ora è il covo degli Sciacalli. Il gruppo è ben organizzato e possiede anche una *mitragliatrice Gatling*, tenuta sul soppalco al secondo piano. Il *teschio di cristallo* rubato da Plinskin si trova al secondo piano nella stanza segreta (quella in basso a destra) assieme ad altra refurtiva.

Capobanda: Plinskin detto la Iena

Comanda una ventina di uomini e tra di essi non si possono individuare personalità di spicco ma riesce comunque a creare grossi problemi agli sceriffi che lo incontrano, le sue tattiche sono imprevedibili e la sua bravura non è concentrata su un solo tipo di arma, per questo vale da solo 1500\$ solo vivo.

Gli altri della banda: Sono venti uomini, venti pistole selvagge pronte a tutto.

La Magione

Esterno (di solito 3 uomini)

Fuori dalla magione ci sono sempre 3 uomini di ronda, pronti a dare l'allarme in caso di arrivo di gente indesiderata.

La magione è circondata da un muro di pietra alto 2 metri e ha due ingressi, tutti e due danno sulla parte delle stalle.

Un piccolo pozzo permette di avere acqua in abbondanza.

Piano Terra

Stanze 1 ,2, 3: Stalle

Qui si trovano i cavalli dei banditi

Stanza 4: La Sala Grande (di solito 3 uomini)

Qui i banditi si trovano per mangiare e festeggiare. Ci sono raffinati mobili spagnoli e un grande arazzo pende dalla parete est. Per terra ci sono ancora ossi gli pollo e le macchie di vino dell'ultima baldoria.

Stanza 5: la dispensa

Vino, prosciutti ecc.

Stanza 6: La cucina**Stanza 7: lo studio**

Plinskin nonostante sia un fuorilegge ama la letteratura spagnola e qui si trova la sua collezione di libri privata.

1° Piano**Stanza 8: Guardiola** (di solito 2 uomini)

Qui si trovano due banditi pronti a sparare sulle visite indesiderate.

Stanza 9: Stanza di svago (di solito 4 uomini)

Qui ci sono alcuni tavoli e i banditi si trovano a fumare e giocare a carte; sono sempre pronti a correre se quelli della Guardiola danno l'allarme.

Stanza 10: Pianerottolo**Stanza 11: Camera da Letto****Stanza 12: Stanza dei prigionieri**

Qui si trovano i prigionieri degli Sciacalli. Se Joe il Pazzo è stato rapito si troverà qui.

Stanza 13: Stanza Sorvegliata

Due uomini sorvegliano la stanza 12 dei prigionieri.

Stanza 14: Armeria (Chiusa a chiave)

Qui si trova una vasta gamma di armi: pistole, fucili, shotgun, 10 candelotti di dinamite e colpi in abbondanza.

Stanza 15: Camera da Letto**Stanza 16: Camera da Letto****Stanza 17: Latrina****Stanza 18: Camera di Plinskin** (Chiusa a chiave)

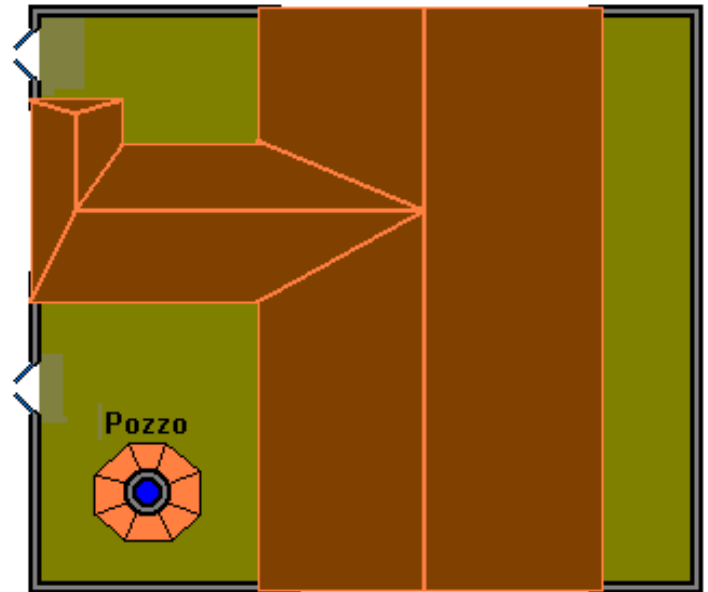
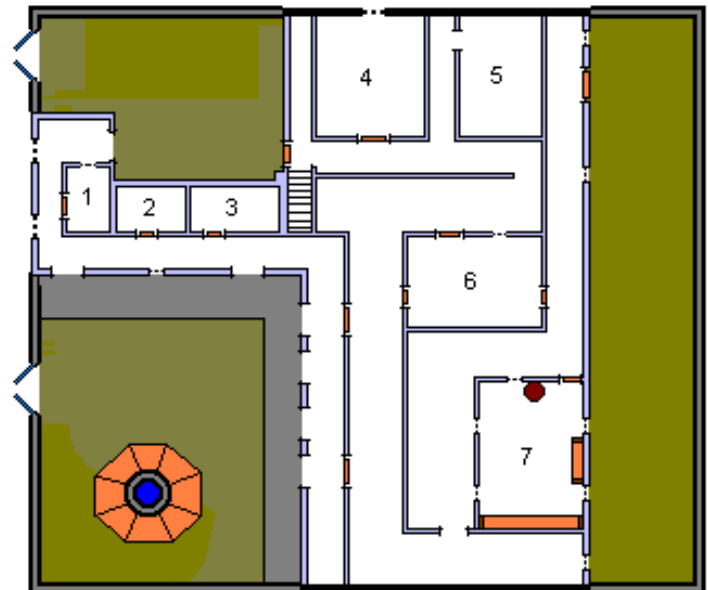
Ben arredata. Sulla parete a Sud si trova un armadio con doppio fondo (prova sul tratto "*Individuare / Cercare / Trovare*" difficoltà *difficile*) che funge da porta segreta per la stanza 20.

Stanza 19: La Stanza segreta

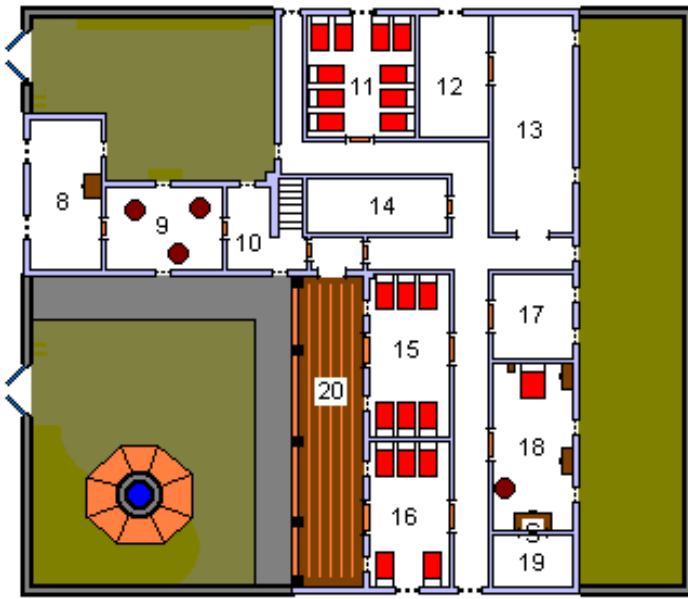
Il *teschio di cristallo* rubato da Plinskin si trova qui (quella in basso a destra) assieme ad altra refurtiva: bigliettoni per 2000 \$ e oggetti di valore per 800\$

Stanza 20: Il Camminatoio

Su questo lungo poggiatesta di legno si trova una mitragliatrice Gatling sempre pronta a sparare.

La Magione**La Magione piano terra**

La Magione 1° piano



ALL'AVVENTURA!

Riassunto della trama principale

Sotto la miniera si trova un antico tempio azteco il cui ingresso è stato scoperto recentemente dagli ultimi scavi in profondità.

Mr. Watts e Drew Sheen ne sono al corrente ma tengono la cosa in segreto e hanno vietato a tutti i minatori di farne menzione. Il tempio sotterraneo difatti è pieno di oggetti in oro puro e potrebbe nascondere altro oro ancora. La scoperta dell'oro potrebbe far rifiorire l'economia del paese e arricchire ancor di più Watts, ma per il momento è meglio che nessuno sappia niente.

Per paura che qualche minatore potesse parlare Watts ha contattato la banda dei Conigli Morti al fine di persuadere chi ha la parlata facile a tenere il becco chiuso.

Sono i responsabili della scomparsa di Curt che era andato recentemente in esplorazione alla miniera per scoprire cosa sta accadendo ed è stato fatto fuori dalla banda.

Ritornando alla miniera e al tempio azteco, l'oggetto più prezioso è un *teschio di cristallo*; il suo furto ha risvegliato lo spirito dell'antico Sacerdote di Tlaloc (il dio dell'oltretomba azteco) che ha ridestato i guardiani non morti per recuperare il teschio. I minatori sono tutti morti compreso Drew Sheen e ora sono anch'essi degli zombi sotto il controllo del sacerdote. Il teschio di cristallo è però finito in mano di Plinskin, il capo degli Sciacalli, che incuriosito dai movimenti della banda rivale aveva cominciato a seguire i loro movimenti. Plinskin ha scoperto il loro accordo con Watts e la scoperta di nuovo oro nella miniera. Ha assaltato con il suo gruppo la diligenza che doveva portare il carico d'oro alla banca di Batertown. La cosa è stata facile in quanto Watts per non attirare sospetti dei militari e dello sceriffo ha deciso di non dare scorta. Plinskin tuttavia ha trovato solo il teschio. Deluso ha deciso comunque di tenere l'oggetto, a cui comunque da scarso valore.

Missioni introduttive e tracce d'avventura

Qui di seguito vengono riportate alcune missioni introduttive in cui i personaggi potrebbero incappare. Alcune si ricollegano alla trama principale, altre sono delle quest secondarie.

Recuperare Curt: Tutto ciò che sapete è che era nella zona tra la miniera e la cittadina, forse è ancora vivo o forse no e l'unica cosa che potreste ottenerne è la gratitudine dello sceriffo ma forse ne vale la pena.

Assalto alla diligenza: Qualcuno ha assaltato la diligenza proveniente dalla miniera. Nessuno in città ne sa nulla e Watts cerca qualcuno che faccia luce

sull'accaduto con discrezione, in modo da non allarmare le autorità. E' quasi sicuro che dietro al furto ci sia la banda degli Sciacalli (anche perché i Conigli Morti sono suoi alleati al momento). Watts è interessato al recupero del teschio di cristallo, un oggetto che deve valere sicuramente un patrimonio.

Vincere un torneo a Poker: Troverete sicuramente qualcuno disposto a scommettere bene su una partita a carte, ma non fatevi ingannare dall'aspetto dei vostri avversari.

Regole del poker:

Ogni partita ha un piatto minimo di 5\$.

tutti i giocatori tirano su Fortuna, questo stabilisce quanto sono buone le carte nelle loro mani. I giocatori segnano i risultati del tiro su un foglio di carta. Ora possono rialzare la posta in gioco oppure ritirarsi. Ogni volta che si effettua il rialzo, tutti i giocatori che stanno al gioco tirano su "Gioco d'azzardo" e sommano i punti sul foglio di carta. Quando arriva il momento di scoprire le carte il totale dato da Fortuna + (n-volte) Gioco d'Azzardo stabilisce chi ha vinto.

Recuperare Joe il Pazzo: Da qualche settimana ormai non si ha più notizia di lui in città, potrebbe essergli successo qualcosa, specialmente dopo la sua ultima visita, ha dichiarato di aver trovato l'oro! Joe è stato rapito dagli Sciacalli che vogliono sapere dove si trova l'oro.

Follia: Gli affari per Rita non vanno bene, non ci sono minatori e le ragazze non lavorano. Ha sfogato la sua ira picchiando la più giovane, ma è servito a poco, la sua rabbia non si è placata. Questa sera ha bevuto più del solito, è vecchia brutta e tutti la evitano. E' tempo di farla finita, ma con lei verrà anche quella puttanella di Jenny. Rita entra nel Saloon di notte rapisce Jenny dopo averla addormentata con un narcotico e le lega stretta con delle corde. Il suo piano è semplice: salirà sul campanile della chiesa e quando il paese si radunerà per la funzione mattutina si butterà assieme a Jenny. La mattina però McDowen si accorgerà che Jenny è sparita e troverà nella sua camera un biglietto di Rita che dice – "Questa città mi ha sempre fatto schifo, voi mi avete sempre fatto schifo e ora me ne andrò ma non da sola." McDowen chiederà aiuto.

Procurare un bisonte a Clark: Vivo chiaramente, non credo che vi sia bisogno di altre spiegazioni...

Bisonte

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 24

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale) 12

Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Travolgere (1d6+4)	8

Il cimitero dei bufali: Se i pg riescono a catturare il bisonte per Clark, questi tenterà di assoldarli per una seconda missione. Il cacciatore di bufali ha sentito parlare di un posto, a circa 3 giorni a nord dalla cittadina, in cui i bufali vanno a morire, è un buon posto in cui trovare crani e magari pelli ancora in buono stato. Purtroppo il cimitero è un luogo sacro agli indiani (il bufalo è sacro per loro) e inoltre uno spirito veglia sul cimitero.

Magia nera: Robertee il maniscalco è stato accusato di praticare magia nera. Nel camposanto qualcuno ha profanato le tombe e dei testimoni dicono di aver visto il maniscalco di notte frugare tra le tombe e aver portato via le ossa dei morti per le sue pratiche di magia nera. Lui smentisce, ma è da solo contro tutti. Quale sarà la verità?

Salvare la cittadina: Il Capitano Dickinson, appena ne avrà l'occasione tenterà di convincervi a dare la caccia alle bande che molestano la città, ultimamente la guerra tra loro si sta facendo più accanita ed i militari non riescono più a tenerli sotto controllo, questo genere di lavoro richiede abilità ed una certa dose di follia, non dimentichiamoci che avete a che fare con dei banditi, state rischiando la pelle, ma come ogni lavoro rischioso è ben pagato.

Quest Principale: La miniera

Esplorazione

Da diverse settimane non proviene più alcuna notizia dalla miniera d'argento situata sotto le colline orientali. Lo sceriffo Northon, dopo aver inviato Curt, decide di formare una squadra di indagine, la paga può variare da 20 a 50\$ a cranio, questo dipende da quanto sapete contrattare bene. Northon si dirige al saloon di McDowen e assolda alcuni uomini per la missione. E' possibile che i pg vengano affiancati da alcuni membri della banda dei Conigli Morti e convinti a lasciar perdere.

Il morto

La miniera dista 3 ore a cavallo. Lungo la strada troveranno il cadavere di Curt, morto per un fucilata alle spalle. Il copro è stato spogliato dei suoi averi, ma ha ancora addosso la stella di vice. In bocca ha alcuni bossoli, che indurranno Northon a credere sia opera della banca degli Sciacalli. In realtà il *modus operandi* è stato imitato dai Conigli Morti per depistare i possibili ficcanaso e buttare un po' di merda sulla banda avversaria.

Arrivo alla miniera

Quando i pg arrivano alla miniera, noteranno che è completamente desolata. Le baracche (in tutto una dozzina) hanno gli scuri chiusi e uno di questi ondeggia cigolando al vento.

L'entrata della miniera è alta 2 metri e larga altrettanto; ne esce una rotaia che si ferma dopo 10 metri dall'uscita e Sulla rotaia si trova un carrello.

Il vento porta ogni tanto un odore nauseante (proviene dalla baracca degli attrezzi.)

Baracca degli attrezzi: è adibita a deposito attrezzi ed è possibile trovarvi picconi, badili, magli, lanterne, assi ecc. All'interno l'odore è stomachevole. Dietro una serie di assi i pg possono notare una macchia di sangue (prova Individuare difficoltà normale). Dietro le assi si trova una botola di legno che conduce ad un piano sotterraneo, usato dai minatori come deposito per gli esplosivi e materiali altamente pericolosi. Aperta la botola il puzzo diventerà terribile. Una scala conduce di sotto, ma manca l'illuminazione.

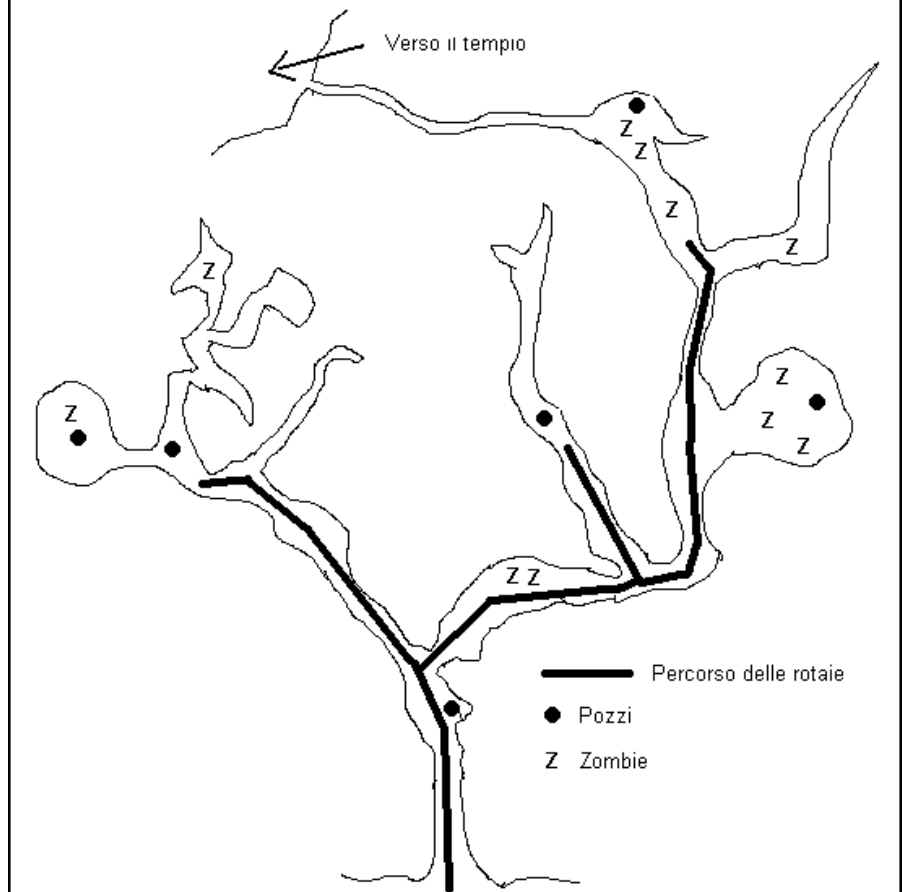
Nel piano sotterraneo sono ammassati i cadaveri in decomposizione di 5 minatori.

In realtà i cinque corpi sono degli zombi a guardia del deposito.

Quando i pg meno se l'aspettano i copri si animeranno e gli attaccheranno.

Dormitorio: La baracca più grande è il dormitorio. Gli effetti personali dei minatori contano in tutto 200\$. Anche qui ci sono tracce di sangue sui muri e sul pavimento.

La Miniera d'Argento



Baracca del capo minatori: Qui si trova lo zombi che una volta era il capo dei minatori: Drew Sheen. Ha il compito di sorvegliare la zona E' l'unico zombi dotato di una certa intelligenza e spierà i pg attaccandoli quando si presenterà la situazione migliore. E' in grado di usare armi da fuoco.

Drew Sheen zombi

Energia vitale: 28

Paura: 6

Tratti primari

Robustezza (tratto di energ. vitale) 14

Riflessi (tratto di difesa) 5

Volontà / Coraggio n.a.

Fortuna 6

Tratti di combattimento

Fucile 7

Schianto (5 danni) 8

Nella miniera

All'interno il cunicolo è buio, anche di giorno, e senza una torcia è impossibile proseguire. Chi si ostinasse a procedere a tastoni rischierebbe di cadere in alcuni dei pozzi che si aprono nel terreno ogni tanto oppure di prendere una delle tante diramazioni e perdersi.

All'interno, nascosta nell'oscurità, si trova una pantera di pietra nera, uno dei guardiani del tempio che è stato mandato dal sacerdote a sorvegliare l'ingresso.

In distanza e soprattutto nella semioscurità è molto probabile che i pg non si accorgano della natura sovranaturale dell'animale (Prova su "*Individuare / Cercare / Trovare*" di difficoltà *impossibile*). Certamente i pg si accorgeranno dai primi colpi sparati che l'animale non reagisce normalmente: infatti non prova dolore e non sanguina!

NOTA: Se scende sotto i 10 punti di energia vitale la pantera di pietra tenterà la fuga ritornando al tempio per avvisare il suo padrone.

Guardiano azteco pantera

Energia vitale: 30

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	15
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	n.a.
Fortuna	6

Tratti di combattimento

Artigli (1d6+4 danni)	9
-----------------------	---

Con il tratto "*Orientamento / Conoscenza territorio*" (prova di difficoltà normale) è possibile trovare la strada per raggiungere il tempio. E' facile infatti notare il cunicolo scavato di recente.

Se i personaggi vanno a caso c'è il rischio che si perdano (*Fortuna* difficoltà *Ardua*).

La miniera è inoltre piena di zombi (i cadaveri dei minatori), che attaccano a morsi e picconate.

Il tempio di Tlaloc

Il cunicolo che porta a questa zona finisce su un cornicione roccioso. Sotto si può notare il maestoso ziggurat scavato nella roccia, su cui spiccano decorazioni e piastre in oro (le piastre sono 50, valgono 100\$ l'una e pesano 10 Kg, staccarle richiede molta forza e ingegno). Per accedervi bisogna salire i 200 gradini che portano alla sommità ed entrare dal livello più alto.

Le gradinate

Sui gradini e attorno al tempio si trovano dei cobra, tarantole e scorpioni.

Cobra, Tarantole e Scorpioni

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
--------------------------	---

NOTE: Il morso 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.

Ingresso al tempio

Sulla sommità si trova un cobra gigante che sta appollaiato sul tetto della costruzione pronto a scattare su chiunque tenti di varcare la soglia. Per scorgere il cobra serve un tiro su "*Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare*" di difficoltà *difficile*.

Cobra gigante

Taglia grande (2,5 metri): moltiplicatore x3

Energia vitale: 18

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Morso (1d6 danno + veleno)	9
----------------------------	---

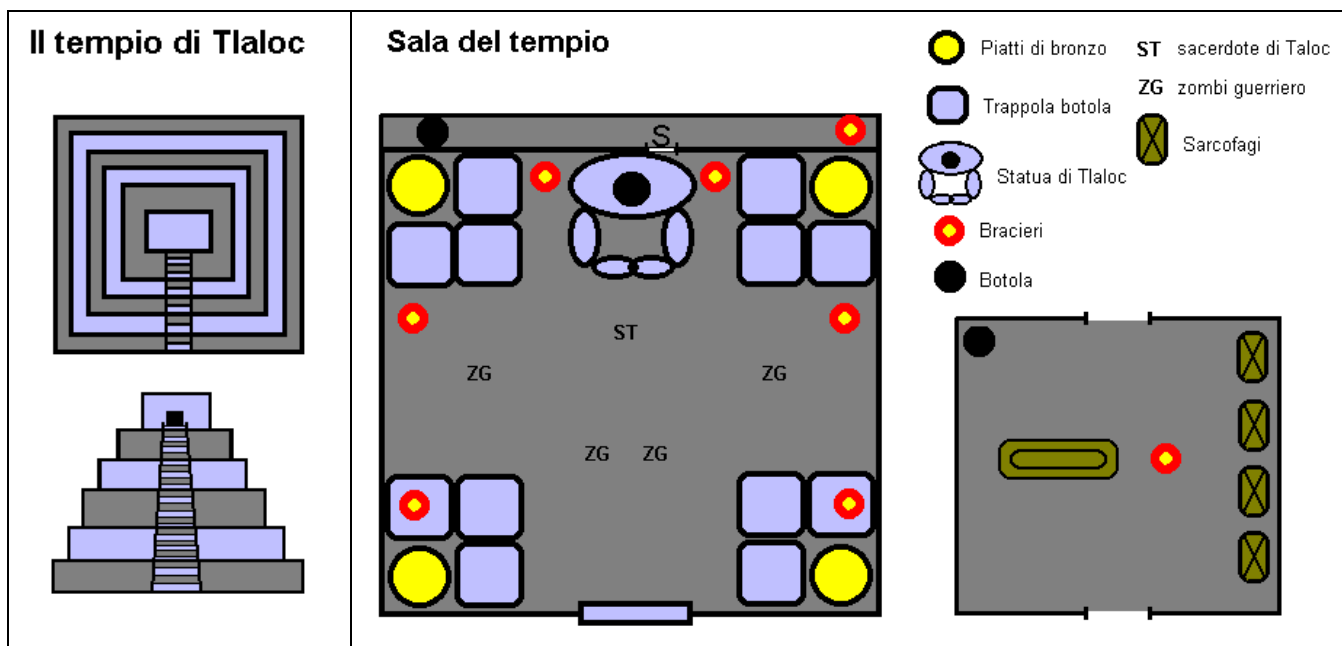
NOTE: Il morso conduce alla morte dopo 1 ora se non si riesce in un tiro sul tratto di *Robustezza* di difficoltà *difficile*.

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.

La sala del tempio

La sala interna è un cubo di 10 metri di lato, su ogni parete ci sono bassorilievi di teschi e su un altare si trova la statua di Tlaloc, tra le cui mani stringeva il *teschio di cristallo*. Negli angoli, sopra grandi piatti di bronzo, sono ammassati oggetti apparentemente d'oro (coppe, piatti ecc.). Tali oggetti servono come trappola per i profanatori, infatti il furto di un oggetto provocherà l'abbassamento del piatto di bronzo che farà crollare il pavimento attorno. Gli oggetti non hanno alcun valore.

Dietro alla statua del dio è nascosta una porta segreta che permette di raggiungere i livelli più bassi del tempio.



Nella sala è presente Il sacerdote risvegliato, protetto da 4 zombi di guerrieri aztechi. Se la pantera è fuggita si troverà qui.

Mentre combatteranno il sacerdote continuerà a pronunciare le parole “Aloc Tlaloc Taag Ymin” (Per Tlaloc, uccidete i ladri!).

Se i personaggi sono già in possesso del teschio (hanno sgominato la banda degli Sciacalli e recuperato l'oggetto) noteranno che la forma delle mani della statua sembra essere delle stesse misure del teschio.

NOTA: Far vedere il teschio al sacerdote aumenterà la sua ira per gli empîi profanatori. A questo punto il sacerdote animerà la statua del dio Tlaloc.

Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi bianche (mazza 1d6+1 danni)	11
NOTA: Subiscono il minimo danno dalle armi da fuoco. Il fuoco causa danni doppi.	

<u>Statua del dio Tlaloc</u>	
Taglia grande (4,8 metri): moltiplicatore x3	
Energia vitale: 57	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	19
Riflessi (tratto di difesa)	4
Volontà / Coraggio	n.a.
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Schianto (2d6+6 danni)	9

Sacerdote di Tlaloc

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

Poteri magici:

- Creare illusioni: le vittime devono effettuare un tiro su “Volontà/Coraggio” almeno pari al valore ottenuto dal sacerdote sul tratto magia o vedranno tre immagini dello stregone.

- Risvegliare i morti: riporta in vita un cadavere come zombi.

Zombi guerrieri aztechi

Energia vitale: 18

Paura: 6

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale) 9

Riflessi (tratto di difesa) 7

Volontà / Coraggio n.a.

Finale 1

Quando il sacerdote riceve il colpo mortale, prima di cadere morto, punterà il bastone verso la stua di Tlaloc e urlerà “Chichemc Tlaloc!” (Tlaloc accogliami!).

Il tempio comincerà a vibrare e tutta la caverna che contiene il tempio crollerà. Il sacerdote verrà colpito da un grande e pesante pilastro e sparirà dalla vista dei pg.

A questo punto i personaggi avranno poco tempo per fuggire, circa 5 minuti.

Per ogni round che i pg rimangono nel tempio fate fare loro un tiro su “Fortuna” di livello arduo per non essere colpiti da un masso (2d6 danni).

Finale 2

Se i personaggi hanno il



teschio e lo infrangono davanti al sacerdote, questi si dissolverà in polvere e lo stesso faranno tutte le creature evocate (non scompariranno gli animali quali ragni, serpenti e scorpioni).

Dietro la statua del dio c'è una porta segreta che conduce ai livelli più bassi, dove si trovano le tombe del sacerdote e dei guerrieri e i loro tesori (per un valore di 5000\$).

Ci sono altre stanze, ma anche qui però dopo 15 minuti dalla morte dello stregone tutto il tempio comincerà a crollare.

Epilogo: l'ultimo bicchiere a Batertown

Questa sezione viene giocata alla fine di tutto il modulo, perciò anche alla fine delle varie missioni.

Da leggere ai giocatori

Il tempio è crollato, la caverna che lo conteneva collassata su se stessa, sparendo assieme alle sue fortune. In città si dice che la miniera è maledetta, ci sono stati troppi morti e la gente guarda male anche voi, come se ne foste la causa. L'argento scarseggia e la città e i suoi abitanti sembrano diventati di colpo vecchi e terribilmente magri. Un corvo si ferma sullo steccato gracchiando e la sua sembra una risata sadica. La cittadina sembra gemere davanti ad un inesorabile fato.

State per pagare quando il barista scuote la testa –“Ha già pagato un vostro amico”, dice e indica un tavolino di fuori, ma si accorge che l'individuo se n'è già andato. Sul tavolino si trova un tarocco: XIII – La Morte.

STATISTICHE DEI PERSONAGGI

La gente di Batertown

Alan McDowen

Energia vitale: 20

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	11
Riflessi (tratto di difesa)	9
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	7

Tratti di combattimento

Rissa (3 danni)	8
Fucili (Remington canne mozze)	8

Tratti comuni

Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	8
Intimidire\Carisma\Doti di comando\Autorità:	8

Bud il minatore (in prigione)

Energia vitale: 24

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Fucili	7
Rissa (4 danni)	12

Tratti comuni

Esplosivi:	8
Manualità\Costruire\Fabbricare:	8

Capitano Dickinson

Energia vitale: 16

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Fucili	10
Pistole	10
Rissa (2 danni)	8

Tratti comuni

Legge\Disciplina militare	12
---------------------------	----

Capitano Ned

Energia vitale: 14

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

Tratti di combattimento

Artiglieria	10
Fucili	12
Pistole	10

Tratti comuni

Legge\Disciplina militare:	10
Manualità\Costruire\Fabbricare:	8

Clint

Energia vitale: 14

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	9
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6

Tratti di combattimento

Fucili	7
Pistole	13

Tratti comuni

Legge\Disciplina militare:	4
----------------------------	---

Curt

Energia vitale: 14

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Fucili	10
Pistole	8

Tratti comuni

Legge\Disciplina militare:	8
Reputazione	1

Drew Sheen

Energia vitale: 22

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Esplosivi	12
Pistole	7
Rissa (3 danni)	9

Tratti comuni

Conoscenze generali\Istruzione\Scienze	6
Manualità\Costruire\Fabbricare	10

Jenny

Energia vitale: 12

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	8
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi bianche (coltello)	8
<u>Tratti comuni</u>	
Attitudini artistiche:	8
Borseggiare\Scassinare:	10
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	10
Fascino\Sedurre:	10

<u>Joe il pazzo</u>	
Energia vitale: 14	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	5
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	5
<u>Tratti comuni</u>	
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	10

<u>Lizzie Anderson</u>	
Energia vitale: 10	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	5
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	6
<u>Tratti comuni</u>	
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	9
Commercio\Contrattare:	7
Conoscienze generali\Istruzione\Scienze:	8
Fascino\Sedurre:	8

<u>Mr. O'Connor</u>	
Energia vitale: 8	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	4
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	8
<u>Tratti comuni</u>	
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	10
Commercio\Contrattare:	12
Conoscenze generali\Istruzione\Scienze:	12
Percezione\Sesto senso\Avvertire pericoli\Ascoltare:	10

<u>Mr. Watts</u>	
Energia vitale: 12	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	6

Volontà / Coraggio	6
Fortuna	6
<u>Tratti comuni</u>	
Buone maniere\Convincere\Oratoria\Mentire:	11
Commercio\Contrattare:	11
Conoscienze generali\Istruzione\Scienze:	11
Falsificare\Camuffare:	11

<u>Reverendo Williams</u>	
Energia vitale: 14	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	5
Fortuna	6
<u>Tratti comuni</u>	
Conoscenze generali / Istruzione / Scienze	9
Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire	8

<u>Rita</u>	
Energia vitale: 14	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6

<u>Robertee</u>	
Energia vitale: 18	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	8
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi bianche (maglio)	7
Rissa (2 danni)	8
<u>Tratti comuni</u>	
Addestrare animali:	10
Cavalcare\Guidare diligenza:	8
Commercio Contrattare:	8
Manualità\Costruire\Fabbricare:	12

<u>Sceriffo Northon</u>	
Energia vitale: 16	
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	8
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	7
<u>Tratti di combattimento</u>	
Fucili	11
Pistole	9
Rissa (2 danni)	8
<u>Tratti comuni</u>	

Legge\Disciplina militare:	12
Reputazione:	4
Seguire tracce\Pedinare:	10

Sergente Floid

Energia vitale: 14

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	6
Volontà / Coraggio	5
Fortuna	7
<u>Tratti di combattimento</u>	
Fucili	7
<u>Tratti comuni</u>	
Legge\Disciplina militare	6

Shemie

Energia vitale: 10

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	5
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	8
<u>Tratti comuni</u>	
Attitudini artistiche:	10
Gioco d'azzardo:	12
Percezione\Sesto senso\Avvertire pericoli\Ascoltare:	10

Slash il becchino

Energia vitale: 18

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	12
Volontà / Coraggio	6
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Pistole	15
Rissa (2 danni)	7
<u>Tratti comuni</u>	
Manualità\Costruire\Fabbricare:	10
Medicina\Prontosoccorso:	8

Le Bande**Conigli Morti**Jack Tagliagole

Energia vitale: 18

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi bianche	10
Armi da lancio e da tiro	10
Pistole	10
Rissa (2 danni)	8
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	3

Jonny Black

Energia vitale: 16

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	8
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	7
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi da lancio e da tiro	9
Pistole	8
Rissa (2 danni)	8
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	1

Red il Macellaio

Energia vitale: 20

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	10
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi da lancio e da tiro	9
Fucili	12
Rissa (3 danni)	9
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	2

Gli SciacalliPlinskin detto la Iena

Energia vitale: 20

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	10
Riflessi (tratto di difesa)	11
Volontà / Coraggio	10
Fortuna	8
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi da lancio e da tiro	11
Pistole	9
Fucili	10
Rissa (3 danni)	9
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	4

Avventurieri

Sono individui che è impossibile non riconoscere a prima vista, bazzicano o sono solo di passaggio ma è

probabile che riusciate ad incontrarne qualcuno a Batertown.

Clark: Un cacciatore di bufali, se sono quasi arrivati all'estinzione è in gran parte merito suo, nonostante ve ne siano pochi continua a cacciarli con il suo Sharps 45, questo gli crea non poche problemi con gli indiani, la sua abilità con i fucili è molto conosciuta nella zona.

<u>Clark</u>	
Energia vitale:	14
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	7
<u>Tratti di combattimento</u>	
Fucili	13
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	2

McBrain: Grande lanciatore di coltelli è attualmente un cacciatore di taglie, non è disposto ad allearsi con qualcuno che prima non lo batta in una gara di tiro, vi sconsiglio di accettare o di mettervi tra lui e la sua preda.

<u>McBrain</u>	
Energia vitale:	12
<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	9
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi da lancio e da tiro	15
Pistole	7
<u>Tratti comuni</u>	
Reputazione	6

Il Corvo: E' di origine messicana, ha occhi spiritati e vestiti sempre sporchi e logori, gira con un largo poncho e il tipico sombrero da messicano. Nessuno conosce il suo vero nome, tutti lo chiamano Il Corvo (probabilmente nemmeno lui conosce più il suo nome) e lo evitano perché si dice porti sfortuna. Ogni tanto passa per Batertown con il suo carico di profezie funeste. Più di una volta ha predetto la morte di qualcuno e a volte ciò si è anche verificato. Ultimamente va farneticando di sciagure cadute sulla miniera:

–“...e la morte ghignerà diabolica, nella luce riflessa dei suoi gelidi occhi di cristallo e finché non verrà infranta la sciagura sarà su di noi!” [Riferimento al teschio di cristallo].

Il Corvo conosce inoltre discretamente la scrittura degli aztechi e potrebbe essere d'aiuto ai personaggi per

l'esplorazione della miniera. Ovviamente dovranno riuscire a sopportare quest uccellaccio del malaugurio.

Il Corvo

Energia vitale: 12

Tratti primari

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

Tratti di combattimento

Armi da lancio e da tiro	7
--------------------------	---

Tratti comuni

Fare profezie	10
---------------	----

L'uomo dei tarocchi: Ogni tanto lo si può trovare seduto ad un tavolo del saloon, ha sempre un cappello in testa a tesa larga, viso magro e scavato, capelli lunghi e corvini e occhi di ghiaccio inespressivi. Tutti sembrano ignorarlo, nessuno parla mai con lui, quasi non esistesse (e se ci fosse una sparatoria non verrebbe mai colpito!). Compare e scompare all'improvviso e se i pg decidessero di tenerlo sorvegliato coprirebbero che non si schioda mai dal tavolo, poi non appena dovessero distogliere lo sguardo non ci sarà più.

E' sempre intento a giocare con le sue carte, a volte alza impercettibilmente la voce e sibila qualcosa dopo aver guardato la disposizione dei tarocchi.

Il Narratore può giocare questo personaggio come profeta delle sventure che cadranno sul villaggio. Ad esempio Rita potrebbe impiccarsi sul campanile della chiesa e L'uomo dei Tarocchi potrebbe pescare la carta dell'appeso.

Le statistiche non sono riportate, ma vi basti sapere che supererà sempre ogni prova e non dovrà mai morire.

Le carte dei tarocchi

I	il Mago
II	la Papessa
III	l'Imperatrice
IIII	l'Imperatore
V	il Papa
VI	gli Amanti
VII	il Carro
VIII	la Giustizia
VIIII	l'Eremita
X	la Ruota della Fortuna
XI	la Forza o Fortezza
XII	l'Appeso
XIII	la Morte
XIIII	la Temperanza
XV	il Diavolo
XVI	la Torre
XVII	la Stella o Stelle
XVIII	la Luna
XVIII	il Sole
XX	il Giudizio
XXI	il Mondo
	il Matto