

NOTA DEL CREATORE

Introduzione alle Storie dalla Frontiera vissute dai rispettabili signori Clayburn, Stanton, Walker, Kane, Ambler, De la Vega, Sand, Picker, Smith, Young, Bowels e dalle signore Beldine, Murphy, Niabi Kasa



Salute!

E benvenuti a questo piccolo 'vasto' angolo di mondo dal quale partono infiniti sentieri, indefinite strade che vi faranno giungere in contrade che magari neanche immaginate possano esistere.

Il contenuto di questi documenti si concentra sulle storie di ben quattordici personaggi, ognuno dei quali, come vedrete, è mosso da una ricerca personale – per alcuni è la vendetta, cruda e dura, per altri è la speranza di ricchezza... per tutti è una necessità di soddisfazione – che li porterà (e vi metterà di fronte) a scelte difficili, spesso drammatiche.

Con il Six Bullets System, come sapete, il taglio della narrazione e dell'esperienza di gioco lo date voi, tali sono gli strumenti a vostra disposizione. Anche in questo caso, senza alcuna malizia o sotterfugio, la garanzia è di portare le vostre storie là dove meglio preferite, pur assaporando il gusto delle sorprese che solo un mondo aperto, vivo e pulsante, fatto di conseguenze, potrà offrirvi.

La vostra campagna di gioco è – e sia – vostra e solo vostra.

Per questa ragione, nelle storie di questi personaggi troverete collegamenti a fatti e situazioni che potrete in pieno relax allineare alla trama e all'andamento delle avventure che vi troverete a vivere nella cornice degli scenari che sarà nostra gioia proporvi nei prossimi tempi, a partire dal nostro personale e doveroso tributo al cinema di genere "Sorrìdi, arriva la pioggia a Dryfield... ma è di piombo!", passando per la famosissima "Quickdraw" – volume in edizione limitatissima andata a ruba durante i giorni di lancio del System – ambientata nelle strade e nei locali di Dodge City, Kansas, fino all'iconica "Corvi sul Río Grande" (partendo dal capitolo "Il re del nuovo Eden", che vi introdurrà ad un viaggio per tutto il Texas!), presentato con l'ormai introvabile Edizione Limitata del Six Bullets System – Spaghetti Western: Storie dalla Frontiera e adesso contenuto nel Six Bullets System – Framework Starter! Tuttavia, a vantaggio di un'esperienza di gioco libera e personale, vedrete come questi stessi personaggi potranno innestarsi nelle trame di qualunque campagna di gioco vorrete intavolare.

Che cosa accadrebbe quindi se 'Kid' Walker, cacciatore di taglie, iniziasse le sue avventure a Dodge City anziché ad Amarillo? Sicuramente troverebbe il suo bel da fare ed avrebbe i suoi problemi, in un luogo dove le posizioni di abolizionisti e schiavisti hanno raggiunto sanguinosi risultati e dove soprattutto Kid non avrebbe giurisdizione per il proprio lavoro...

E che avventure vivrebbe Miss Beldine nel suo viaggio verso la vendetta, qualora dovesse essersi fermata a Dryfield?

E ancora, cosa potrebbe convincere Gilmore Ambler a lasciare il suo posto di vice sceriffo, e cosa spingerebbe Jeff Clayburn ad abbandonare un posto che stava iniziando a chiamare 'casa'?

E Niabi Kasa lo seguirebbe davvero, anche attraverso la terra dei Comanches?

Tutti antefatti validi e gestiti narrativamente, per chi concentrerà il gioco ad Amarillo, ma splendidi spunti per una campagna molto più articolata, per chiunque inizierà dalle Porte della Frontiera o voglia esplorare le mesas del Nuovo Messico centrale...

E badate bene! Quel che andrete a leggere sulle note del Personaggio è lì per darvi un avvio, una suggestione sulla sua storia e la reazione che quelle porzioni di ambientazione avranno nei suoi confronti nel momento in cui vi si presenterà.

Grazie agli strumenti presenti nel Six Bullets System: Framework Starter potrete senza limiti protrarre le tematiche della vostra campagna ovunque vogliate e nel modo che riterrete più soddisfacente per vivere il vostro film! Infine, per introdurre i vostri giocatori per bene alle dinamiche e alle meccaniche di gioco, non dimenticate di consultare il Framework Starter che contiene tutte le informazioni utili alla bisogna.

Quindi che state aspettando?

Sellate i cavalli, lucidate fucili e pistole e partite verso il tramonto: l'Ovest vi aspetta!

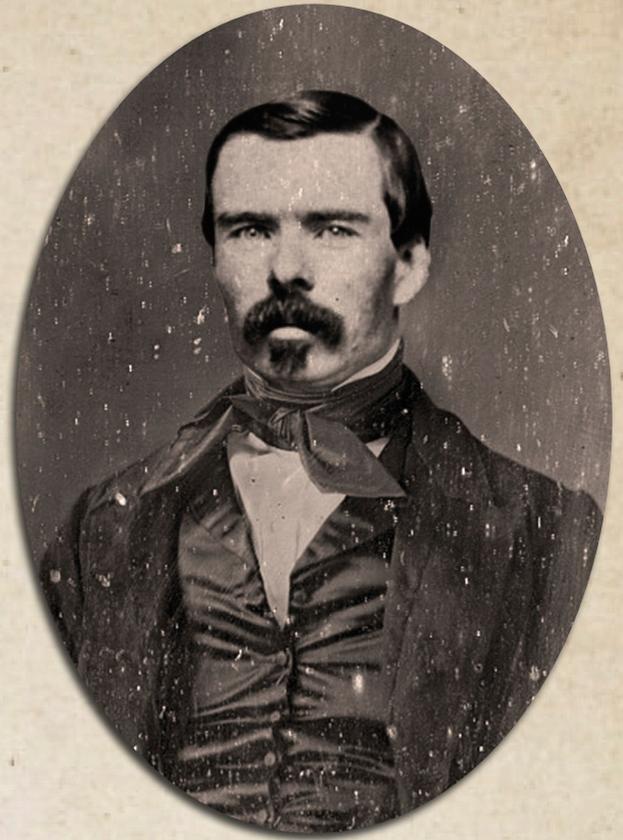
Buona fortuna e buon divertimento!





NOTE DEL PERSONAGGIO

JEFFREY ROY CLAYBURN



I tempi in cui facevi la fame a Prescott, nella contea di St. Paul in Minnesota, sono ormai lontani e sepolti. I tuoi piani sono stati per un po' di tempo quelli di ritagliarti, con i dadi o con le carte, un angolo di fama...

Hai capito molto presto che, se hai un nome e la gente lo conosce, le opportunità che ti presenterà la vita saranno innumerevoli.

Tutto, fino ad ora, è stato a come te la sei giocata dalle parti di Dodge City, in Kansas. Ma hai voluto ricoprire un ruolo per così dire 'scomodo', schierandoti dalla parte degli indiani Osage e dei deboli. Così, hai dovuto prendere in considerazione di abbandonare quel posto che stavi quasi iniziando a chiamare 'casa'.

D'altro canto, le incomprensioni con la gente, e con la Legge, del Kansas non sono state del tutto infruttuose: ti sei fatto un nuovo amico, il vice sceriffo Ambler, che ha deciso di prendere licenza dal suo ruolo in Dodge e di trasferirsi in Texas il prima possibile, dove ad attenderlo c'è la sua famiglia di ricchi proprietari terrieri...

E non è tutto.

Nella cittadina di Amarillo, dove sono i parenti di Ambler, ci sono anche un paio di tue conoscenze: la famiglia Travis, brava gente di fede ebraica che ti deve qualche favore, e William Pawlson, un amico che ti ha informato che ad Amarillo le cose non sono quelle che sembrano. Bill ti ha scritto che il primo cittadino e fondatore della città, il Colonnello Sculler, dispone di denaro apparentemente illimitato e di oro! Oro in lingotti! Insomma, quel colonnello nasconde qualcosa di molto losco e vuoi vederci chiaro. Se non altro perché a chi non dispiacerebbe riempirsi le tasche e farsi un nome, magari come colui che ha fermato dei noti criminali?

Poi, Bill ti ha detto che si è sistemato ad Amarillo anche un tuo vecchio collega al tavolo verde, George Lettimann, che conosci come 'Crawler Joe', un discreto giocatore d'azzardo della Louisiana di cui avevi perso traccia, come gran parte dei suoi creditori in Missouri.

Insomma, Amarillo ti sembra un buon posto per...ricominciare!

In alternativa, ti hanno parlato di un altro posto, in Nuovo Messico, dove poter ricominciare da capo: a Dryfield dicono vi siano le opportunità migliori per chi ha qualche cartuccia da sparare e la faccia giusta per il tavolo verde. Chissà!

Maestranza: Giocatore d'Azzardo professionista
Concept: il Destino Manifesto



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Clayburn

AMARILLO

Lavoratori neri:	1 proiettile BENIGNA
Indiani Comanches:	3 proiettili BENIGNA
Panhandle Land & Cattle Company:	1 proiettili OSTILE
Consorzio Cittadino:	1 proiettile OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA

DODGE CITY

Nazione Osage:	2 proiettili BENIGNA
Legge:	2 proiettili OSTILE
Yellow Knots:	2 proiettili OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA

DRYFIELD

Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Missione di San José:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Hoffman Dryfield Bank and Trust Co.:	1 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
San Francisco's Mining Fields:	1 proiettile A SCELTA



NOTE DEL PERSONAGGIO

A Washington sono in fortissimo imbarazzo. Il Senatore Houston ha fatto sapere, dal luogo del suo meritato riposo, che il Texas non ha alcuna voglia di restare a guardare, mentre il Governo Centrale dimentica colpevolmente che un enorme torto è stato commesso. La Banda del Corvo non è mai stata completamente trovata e fermata... e, sebbene si sia dato in pasto all'opinione pubblica il ritrovamento dei proventi della famosa rapina ai danni dell'Esercito, la realtà è ben altra cosa: sono stati assicurati alla Giustizia (per la grandissima parte a quella Divina) molti individui di poco o alcun valore, mentre il denaro ritrovato era solo la cartamoneta che accompagnava in liquidità la parte più consistente del convoglio, quindi lo Stato è ancora in credito di quasi 2 milioni di dollari in lingotti d'oro! Houston ha aggiunto che da pochi mesi è stata rifondata una nuova compagnia di Texas Rangers per le operazioni di giustizia del Texas Settentrionale e che, se gli Stati Uniti d'America non vorranno prendere provvedimenti, non vi sarà nulla al mondo che possa evitare che l'intero imbroglio venga risolto 'alla maniera texana'.

Ora, sembra che un informatore, un solerte tenente dell'esercito in pensione di nome McManigal, abbia visto con i propri occhi alcuni di quei famigerati lingotti d'oro, recanti il punzone dello Stato del Texas: tali lingotti sono stati usati come moneta per affari sporchi sia a Dryfield, Nuovo Messico, che a Dodge City, Kansas. Quindi, sebbene il centro della faccenda sembra sempre legato al Texas, hai libertà di scelta del luogo da cui iniziare le indagini. Ad ogni modo, il Tenente McManigal informa le autorità che in località Amarillo, nella regione chiamata scherzosamente Panhandle, le politiche cittadine sono molto complicate, a causa di un non meglio chiarito accentramento del potere, e un'operazione 'a viso aperto' potrebbe portare ad una escalation della violenza. Quindi, il comando federale ti ha dato incarico di entrare in contatto con la cittadinanza di Amarillo, Texas, ed iniziare le indagini con l'accuratezza che ti contraddistingue e la necessità di farlo sotto copertura. Ti è stata data una lettera di presentazione come ispettore doganale per il controllo delle piste di confine con i vicini Territori del Kansas e del Nuovo Messico. Come tale, avrai l'obbligo di presentarti alle autorità del Consorzio Cittadino di Amarillo e alla sezione locale della Panhandle Land & Cattle Company. In più, ti è stato assicurato che la tua presenza e identità è stata telegrafata soltanto al suddetto McManigal e ad un altro contatto: un Texas Ranger di nome Charles Goodnight. Agisci con prudenza, poiché, a complicare ulteriormente le cose, scoprirai che ad Amarillo non vi è la figura di uno sceriffo eletto, bensì soltanto un marshal regionale che fa visita alla cittadina una volta al mese. In questo periodo, l'incarico è svolto dal signor John Jackson Helm, già sceriffo di El Paso.

CPT. DOUGLAS M. STANTON



Maestranza: Agente del Governo
Concept: l'Indagine, in cerca del malloppo...



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Stanton

AMARILLO

Legge:	3 proiettili BENIGNA
Banda del Corvo:	1 proiettile OSTILE
Consorzio Cittadino:	1 proiettile OSTILE
Texas Rangers:	2 proiettili A SCELTA
Panhandle Land & Cattle Company:	2 proiettili A SCELTA

DODGE CITY

Legge:	2 proiettili BENIGNA
Trapper Parlor:	2 proiettili OSTILE
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA
Ford County Land & Cattle Association:	2 proiettili A SCELTA
Esercito:	2 proiettili A SCELTA

DRYFIELD

Legge:	2 proiettili BENIGNA
Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Missione di San José:	1 proiettile BENIGNA
San Francisco's Mining Fields:	1 proiettile OSTILE
Rivoluzionari Messicani:	2 proiettili OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA



NOTE DEL PERSONAGGIO

Nato in Texas prima della Rivoluzione, suo padre John era un grande patriota, colono e eroe della primissima ora della Repubblica del Texas.

John si innamorò di una ragazza delle piantagioni nei dintorni di Austin, la liberò e ne fece la sua compagna, sebbene non si unirono mai davanti al Signore. Dalla loro unione ebbero Cole, bimbo forte e rapido di mano quanto di pensiero, ma dalla pelle troppo poco chiara per passare completamente inosservato: sapevano che la vita per loro figlio non sarebbe certo stata tutta petali e bambagia.

Così John, proprio durante l'anno della Rivoluzione, decise di mandare Cole ad imparare come si vive presso un vecchio amico ed ex commilitone, Lawrence "Hurry" Kayne, un uomo burbero e con un carattere imprevedibile che lo prese con sé e per i successivi dieci anni gli insegnò quel che sapeva del mondo, prima di salutarlo e misteriosamente andarsene via senza neanche una spiegazione.

A quel punto Cole aveva 20 anni e una buona conoscenza della vita di Frontiera. Grazie all'esistenza 'avventurosa' con Hurry Kayne, conobbe il molto rispettabile Giudice Thorthon, il quale crede sempre nelle seconde opportunità, e da quel momento fu instradato verso l'onesto lavoro di cacciatore di taglie. Qualche buon colpo a Dodge City, grazie anche alla conoscenza di una buona pistola come Topeka Jim e l'ottenimento della licenza per il Territorio del Nuovo Messico, lo hanno confermato presto come una minaccia per i ricercati...

Ultimamente, Cole ha avuto notizia da un informatore (un tizio di nome McManigal ha parlato con l'ufficio legale di Dallas, e da lì la notizia è arrivata a lui) che un paio di ricercati sono dalle parti di Amarillo: uno di questi è Samuel 'Rooster' Reed, un tagliagole di bassa lega scampato alla carneficina delle Guadalupe Mountains, dove fu sterminata la famigerata Banda del Corvo - una taglia di 200 \$ D.o.A. che sembra fin troppo facile da incassare; l'altro è un giocatore d'azzardo ricercato in Minnesota, faccenda spinosa in quanto Cole non ha giurisdizione da quelle parti...

Però, fortuna vuole che a Dodge City Kid abbia fatto amicizia con Gil Ambler, vice sceriffo, che ha sempre piacere a vedere un viso amichevole e che lo ha invitato, quando si trovi a passare da Amarillo, a stare nel ranch di famiglia.

COLE 'KID' WALKER



Maestranza: Cacciatore di Taglie

Concept: il Destino Manifesto, ma ha il colore della pelle 'sbagliato'...

REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Kid Walker

AMARILLO

Lavoratori neri:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettili OSTILE
Banda del Corvo:	1 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Indiani Comanches:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Esercito:	1 proiettile BENIGNA
Operai della Ferrovia:	1 proiettile BENIGNA
Wells Fargo & Co.:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	3 proiettili OSTILE
Border Ruffians:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Nazione Osage:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Esercito:	2 proiettili BENIGNA
Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
McGowan Mining Enterprise:	3 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Circo di Mamy:	2 proiettili A SCELTA



NOTE DEL PERSONAGGIO

Avevi detto a tuo padre, Reginald, di non andare.
 Lo avevi messo in guardia che Amarillo sembrava troppo bella per essere vera!
 Tu non ti sei fidata, perché lui e i tuoi cugini sì?
 Poi è arrivata quella lettera. Quella che troppe volte nel cuore della notte hai temuto potesse arrivare... e alla fine era lì, tangibile nelle tue mani. Reale.
 In quel momento, mentre vedevi le nocche sbiancarsi per quanto stringevi quel foglio tra le dita, hai giurato a te stessa e all'anima imperitura di tua madre che avresti vendicato la morte di Reggie.
 Non era un onest'uomo, non era neanche un ingenuo. Era troppo ottimista, troppo lanciato alla conquista della terra a ovest, ai limiti della stupidità.
 Stupido.
 Ma era il TUO stupido.
 Ti sei preparata, hai sistemato le cose, venduto la proprietà e preso cura dei ragazzi che lavoravano per te, brave persone a cui non hai detto nulla, perché altrimenti non avrebbero neanche battuto ciglio e ti avrebbero seguita.
 E ti sei immaginata i guai che avrebbero causato! Figurarsi: una posse di neri liberi arrabbiati nelle profondità del Texas negriero!
 No, non ti avrebbero fatto arrivare neanche a metà strada! Invece a nessuno verrà in mente di fermare una giovane, benestante, bionda, sorridente ragazza del Sud con gli occhi verdi. Soprattutto se crederanno che ha abbastanza denaro e intenzione di comprare metà della terra della Panhandle Land & Cattle Company!
 Purtroppo, però, la faccenda si è complicata durante il viaggio in diligenza, da casa a Kansas City, da lì fino al tumultuoso Kansas del sud, verso Dodge City e infine, seguendo la Santa Fè Route nella regione a ovest di Albuquerque, verso Dryfield, prima di dirigerti di nuovo ad Est verso il Texas: un bel viaggio pur di nascondere le tue vere motivazioni a chiunque ti stia aspettando a destinazione. Ti sei trovata a conversare con un uomo, il signor Stanton, che dice d'essere un ispettore doganale in missione nella zona. Ma tu hai visto la pistola che porta, hai visto la qualità dei suoi stivali, e che ti venga un colpo secco se quell'uomo non è un marshal, un ranger o chissà cosa. Dovrai impegnarti al meglio per nascondere le tue vere intenzioni, sia ai nemici che alla brava gente che in questa storia non c'entra nulla.
 Vedrai chi è stato a fare fuori Reggie, anche se un'idea già ce l'hai: quel Colonnello Sculler e quel suo assistente maniaco, quello "Smith", dalle lettere dei tuoi cugini e dalle poche righe di tuo padre, danno la forte impressione d'essere la peggior feccia che questa terra possa offrire, ed hanno le mani in pasta sia in Kansas che in Nuovo Messico...
 Poveri stupidi, questo mondo non è fatto per i mansueti!

ELEANOR 'ELLIE' BELDINE



Maestranza: ex Latifondista

Concept: la Vendetta, le hanno ammazzato il padre...

REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Miss Beldine

AMARILLO

Gente del Posto:	1 proiettile BENIGNA
Panhandle Land & Cattle Company:	2 proiettili BENIGNA
Banda del Corvo:	1 proiettile OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Lavoratori neri:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Border Ruffians:	1 proiettile BENIGNA
Rollins Bank:	2 proiettili BENIGNA
Ford County Land & Cattle Association:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Operai della Ferrovia:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Gente del Posto:	1 proiettili BENIGNA
Dryfield Land Owners Association:	3 proiettili BENIGNA
Hoffman Dryfield Bank and Trust Co.:	1 proiettili BENIGNA
Ranchester Constructions:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
San Francisco's Mining Fields:	2 proiettili A SCELTA



NOTE DEL PERSONAGGIO

GILMORE T. AMBLER

Basta.

A Dodge City fai - o facevi - il vice sceriffo. La paga non male e il lavoro per lo sceriffo Sullivan, un brav'uomo a modo suo, può anche essere sufficiente, ma siete davvero troppo pochi per quell'inferno!

Avevi messo gli occhi su una brava ragazza, Hope, figlia di un allevatore di cavalli, gente per bene. Stavi anche pensando di sposarla e portarla da Ma' e Nonna giù in Texas, quando...

...Quando tutto è precipitato, la città è esplosa come non succedeva da tanto tempo e ci si è messo di mezzo anche Jeff Clayburn.

Non bastavano gli operai in rivolta, non bastavano gli indiani, una volta tranquilli, sul piede di guerra, non bastavano neanche gli attacchi dinamitardi che hanno fatto saltare in aria un sacco di gente!

No, ci voleva pure il senso di giustizia di uno che si era fatto sempre gli affari suoi, che si è messo a sparare per difendere gli indifesi... a sparare per salvare Hope, suo padre, sua madre e altra gente.

A quel punto ti sei chiesto che senso ha la stella che porti sul petto, hai guardato Sullivan allontanarsi - lo fa fin troppo spesso quando non può fermare l'inevitabile, sempre pronto a dire "ero fuori città a controllare un furto di bestiame" o altre stronzate simili - e hai capito che o hai le palle per vivere fino in fondo, e magari morire per le cose che contano, o non le hai.

Tu hai dimostrato a te stesso che le hai. E ne stai pagando le conseguenze: ora tu e Jeff programmate di andarvene da Dodge, andare ad Amarillo, oppure provare prima la fortuna a Dryfield in Nuovo Messico - non che sia una prospettiva allettante, ma per Hope potresti farci un pensiero, dopotutto - e sapete che c'è un bel movimento ovunque andiate, compreso vicino al ranch di Nonna e Ma'!

Ha scritto a casa e hai raccontato alle due donne più importanti della tua vita di quell'altra ragazza, che potrebbe ancora diventare la terza, se solo si sistemassero le cose in paese e se a loro andasse bene Hope come nuora.

Loro ti hanno raccontato che il Colonnello Sculler e i suoi sgherri stanno seminando odio e tempesta nel Texas Panhandle e nel Nuovo Messico, ogni tanto sparisce qualche brava persona solo perché non ha i modi che piacciono al Consorzio Cittadino. Ora che hai capito che è meglio oliare le armi, sei contento che Jeff sia dalla tua parte.

Hai bisogno di amici, perché la miccia è già accesa e presto anche Amarillo salterà in aria, se non interverrai alla svelta!



Maestranza: Vice-Sceriffo

Concept: il Conflitto, l'onore

**REAZIONE DELLE FAZIONI
all'arrivo di Ambler**

AMARILLO

Legge:	2 proiettili BENIGNA
Consorzio Cittadino:	2 proiettili OSTILE
Panhandle Land & Cattle Company:	2 proiettili A SCELTA
Lavoratori neri:	1 proiettile A SCELTA
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA

DODGE CITY

Legge:	2 proiettili BENIGNA
Free Soilers:	1 proiettile BENIGNA
Border Ruffians:	2 proiettili OSTILE
Yellow Knots:	1 proiettile OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA

DRYFIELD

Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Missione di San José:	1 proiettile BENIGNA
San Francisco's Mining Fields:	1 proiettile OSTILE
Rivoluzionari Messicani:	1 proiettili OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili A SCELTA
Legge:	2 proiettili A SCELTA



NOTE DEL PERSONAGGIO

'HURRY' KANE



Cannonate!

Il nemico è alle porte! Alamo è caduta!

Ogni notte gli stessi incubi, ogni notte i fantasmi del passato tornano a tormentarti. Eppure ne sono passati di anni... e hai avuto una vita, dopo, che metà bastava a consumare tutta quella gente che non ce l'ha fatta, tutta quella gente per la quale hai vissuto anche più del dovuto.

C'era quel ragazzo, "Kid", il tuo vecchio amico e commilitone John Walker era suo padre - lui era riuscito a sopravvivere, anche meglio di te -, come si chiamava il bimbo? Cole...

Lo hai tirato su come potevi, ma perché John te l'ha mollato così? Che ci vedeva in te John? Non sei niente, nessuno, solo un poveraccio che non è stato preso dove serviva da quel dannato colpo di moschetto messicano... Ma Kid credeva in te, come John...

Hai fatto bene a mollarlo appena era abbastanza forte da cavarsela da solo, hai fatto bene ad andartene, a cercare la tua morte.

Ma la morte sembra che non ti voglia, neanche quando ti sei messo in affari con quei bastardi del Corvo, quei maledetti figli di madre nubile che hanno tradito e sterminato i loro stessi uomini.

A te no. A te non ti hanno sterminato. Di nuovo il proiettile ha sbagliato di qualche centimetro. Dovevi morire e non sei morto, nossignore.

Lì stai seguendo, le loro tracce da codardi e infami almeno: si spostano nel Texas, ma alcune voci li vogliono in viaggio verso il Kansas, altre verso il Nuovo Messico, ovunque siano, l'ora del Destino è vicina. Dovevano ammazzarti, perché adesso sì, adesso li ammazzi te.

O li ammazzi te o ti ammazzeranno loro, speriamo per davvero stavolta. In ogni caso l'avrai vinta tu.

Perché le cannonate, Alamo, i commilitoni andati, i tagliagole che ti hanno accompagnato per poi crepare male, macellati da quei bastardi... tutti, tutti dovranno tacere.

Maestranza: Vagabondo, veterano

Concept: la Vendetta, sa chi e cosa cercare...

**REAZIONE DELLE FAZIONI
all'arrivo di 'Hurry' Kane**



AMARILLO

Indiani Comanches:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile OSTILE
Legge:	1 proiettile OSTILE
Banda del Corvo:	2 proiettili OSTILE
Esercito (Texas Rangers):	1 proiettile A SCELTA
Lavoratori neri:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Nazione Osage:	1 proiettile BENIGNA
Legge:	2 proiettili OSTILE
Wells Fargo & Co.:	2 proiettili OSTILE
Esercito:	1 proiettile A SCELTA
Trapper Parlor:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Indiani Uteh:	2 proiettili BENIGNA
Circo di Mamy:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile OSTILE
Ranchester Constructions:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili OSTILE
Esercito:	1 proiettile A SCELTA
Mucchio Selvaggio:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

La lettera di tuo cugino Jim parlava chiaro, per poterti allontanare abbastanza da casa avresti dovuto andare in Kansas e raggiungerlo a Dodge City.

Non è che in Texas le cose ti andrebbero poi così male, ma la tua famiglia giù a Piedras Negras ti ha detto di smammare, perché attiri sempre troppi guai, e i tuoi hermanos hanno da fare cose grosse, dicono...

E allora hai deciso di metterti in viaggio verso nord, tu e il tuo burro.

Per un po' è andato tutto bene, prima che ti perdessi e non capissi più dove eri, con pochi spiccioli in tasca e troppi gringos pronti a tirare fuori il ferro!

E allora hai chiesto una mano a della brava gente di passaggio.

Okay, quei vaqueros tanto gentili che ti hanno detto che per passare il confine nord del Texas e raggiungere in due giorni di deserto le rive del grande fiume Arkansas, evitando la Santa Fe Trail, credi che non fossero poi così gentili, ora che - dopo due settimane - il mulo è crepato, l'acqua finita e il sole ti sta cuocendo il cervello.

Taci che non ti hanno trovato gli indiani, o magari ti hanno visto e hanno lasciato che morissi per conto tuo, vallo a sapere.

Ma cos'è quella? una ilusión?

Gli avvoltoi si sono posati sul tetto di una casa, forse ti sei salvato, forse con un po' della tua musica e del tuo fascino riuscirai a ottenere ombra, cibo e acqua...

Magari sei giunto in un posto ospitale.

Ma non ci credi neanche tu, alla fine.

CARLOS MARIA HERNANDEZ DE LA VEGA



Maestranza: Mariachi giramondo

Concept: l'imprevisto, l'indesiderato



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Carlos

AMARILLO

Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Banda del Corvo:	1 proiettile A SCELTA
Indiani Comanches:	1 proiettile A SCELTA
Esercito:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Operai della Ferrovia:	1 proiettile BENIGNA
Legge:	2 proiettili OSTILE
Yellow Knots:	1 proiettile OSTILE
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE

DRYFIELD

Rivoluzionari Messicani	2 proiettili BENIGNA
Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili OSTILE
Missione di San José:	2 proiettili A SCELTA
Circo di Mamy:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

EUGENE SAND

Figlio del ricco industriale Howard P. Sand di Boston, produttore di componenti di precisione per fucili, Eugene è stato diseredato in seguito al suo rifiuto di seguire la carriera politica che la sua famiglia facoltosa aveva impostato per lui.

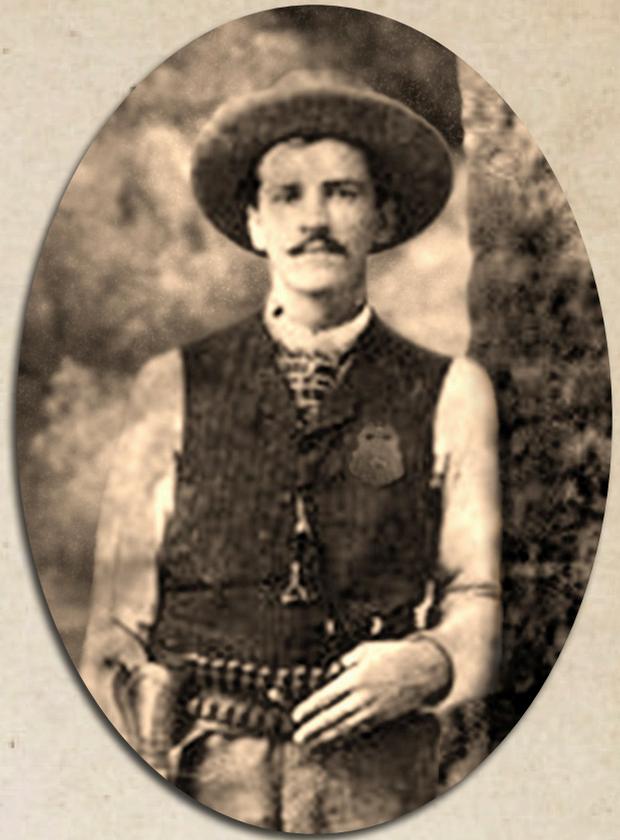
Tramite una conoscenza a Washington è entrato nel Bureau degli Affari Indiani ed è stato da poco inviato alla sua prima missione in solitaria nel pieno della Comancheria, più precisamente in una porzione di vasto territorio che si estende dal Texas fino al Kansas meridionale e nel Nuovo Messico centro-orientale, zona della quale ha studiato molto e sulla quale si è preparato negli ultimi 4 anni.

La consegna è presentarsi di volta in volta al Marshal incaricato locale e consegnare la lettera all'ufficiale di stanza alla Reserve. Provare il proprio valore non sarà facile, per varie ragioni: sia per le pressioni dall'alto che spesso vengono fatte ai suoi superiori dalle conoscenze della sua famiglia, sia perché l'intera zona è in bilico sull'orlo di un orrore senza precedenti!

Infatti, non c'è da stare tranquilli neanche per un attimo e in nessuna delle destinazioni che potrai decidere di visitare per prima, tra i problemi causati dalla guerriglia costante tra schiavisti e abolizionisti, soprattutto in Kansas, gli strascichi delle sanguinose guerre indiane (che in molti posti non si sono mai concluse davvero!) e le ferite ancora aperte lasciate dallo strapotere della famosa Banda del Corvo.

Se possibile cercherai di fare bella figura con il Capitano McAllester, amico degli Osage e leggenda vivente, che dicono sia ancora a Dodge City, col Texas Ranger Charles Goodnight, già ad Amarillo, oppure riuscire a legare col famoso Bisonte Seduto, capo degli Utah che controllano il territorio attorno a Dryfield.

Trovare alleati per la tua missione, sia da un punto di vista personale che professionale, sarà sicuramente utile in questo mare di brutture in cui si sta trasformando questo meraviglioso Paese...



Maestranza: Agente degli Affari Indiani
Concept: il Dovere prima di tutto



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Eugene Sand

AMARILLO

Legge:	1 proiettile BENIGNA
Banda del Corvo:	2 proiettili OSTILE
Indiani Comanches:	2 proiettili A SCELTA
Texas Rangers:	1 proiettile A SCELTA
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Nazione Osage:	2 proiettili BENIGNA
Legge:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile BENIGNA
Yellow Knots:	1 proiettile OSTILE
Esercito:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Legge:	1 proiettile BENIGNA
Indiani Uteh:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA
Esercito:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

Harsh Sandy ha lasciato l'Irlanda che era ancora una ragazzina.

Promessa ad un giovanotto per il quale provava meno che niente (ma ha mai davvero provato sentimenti romantici?) è fuggita sul primo cargo diretto verso la libertà.

Libertà e America per Sandy è un unico concetto. Ora che la vita sulle piste l'ha resa la dura che tutti conoscono, una vita passata in cerca di filoni e giacimenti, lei e il suo fido mulo Zealot, a respirare la polvere alzata dalla dinamite e a bere la sera davanti al fuoco, sotto un tetto infinito fatto di stelle... ora Harsh Sandy può dirsi felice...

Finché qualcuno non la chiama col suo nome di battesimo. Allora lì sono dolori!

Solitamente preferisce una vita appartata e priva di sorprese, ma negli ultimi tempi sta ricevendo strane attenzioni da parte di vanderbeers, il capo dei trappers, giù al Parlor di Dodge City...

Poco male, se può va altrove a rifarsi delle provviste e a depositare in qualche banca quel che la fortuna le mette tra le mani. Peccato che quel dannato olandese di un trapper ha fratelli sparsi dappertutto!

Si vanta che uno di loro è per giunta diventato un pezzo grosso ad Amarillo!

E vadano tutti in malora: tanto Sandy 'la dura' troverà guai ovunque decida di andare a bagnare il becco!

Tanto vale non porsi problemi fino a quando non saranno i problemi a bloccarle il cammino, a lei e a Zealot.

SANDYBELLE "HARSH SANDY" MURPHY



Maestranza: Cercatrice

Concept: il Destino nelle sue mani



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Sandy

AMARILLO

Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Consorzio Cittadino:	1 proiettile OSTILE
Indiani Comanches:	2 proiettili A SCELTA
Banda del Corvo:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Trapper Parlor:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Legge:	1 proiettile OSTILE
Tiso Bute Creek Mining Bureau:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Imprese minerarie McGavin:	2 proiettili BENIGNA
Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Legge:	1 proiettili OSTILE
Fischer's Mining Company:	1 proiettile OSTILE
Missione di San José:	1 proiettile A SCELTA
McGowan Mining Enterprise:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

Santo Williams è uno schiavo fuggiasco che si è liberato con le sue sole forze dai propri oppressori in Louisiana.

Ora vive sotto falso nome nei campi degli operai e dei lavoratori agricoli, anche se la sua specialità è 'Lorraine' la sua mazza da steeldriver con la quale è imbattibile nei cantieri della ferrovia. Ha degli agganci a Dodge City, del cantiere della Yatesville-Lowell Railroad Company, ma alcuni compagni fuggiaschi gli hanno consigliato anche di provare la fortuna nei San Francisco's Mining Fields a Dryfield, mentre gli hanno sconsigliato di andare in Texas, anche se ha saputo che in un ranch vicino Amarillo, la Fortune Land, è stato visto suo fratello... lì le cose non vanno affatto bene. Senza contare che Santo è sotto falso nome e non esiste un documento di liberazione a nome Henry Picker!

"Cerca di volare basso e di non attirare l'attenzione più di quanto non faccia il tuo fisico" si ripete sempre, e il suo corpo è veramente imponente, almeno quanto la sua sete di giustizia, oltre che di libertà, per la sua gente... Ma le condizioni di vita dei lavoratori come lui sono ai limiti della sopportazione e teme che prima o poi non potrà trattenersi dal ribellarsi...

E ribellarsi ancora.

HENRY PICKER



Maestranza: Operaio della Ferrovia, steeldriver
Concept: la ricerca della Libertà, della Giustizia



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Henry Picker

AMARILLO

Lavoratori neri:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile OSTILE
Legge:	1 proiettile OSTILE

DODGE CITY

Operai della Ferrovia:	2 proiettili BENIGNA
Legge:	1 proiettile OSTILE
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Circo di Mamy:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA
Ranchester Constructions:	2 proiettili A SCELTA
Legge:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

NIABI KASA

Figlia 'di guerra', da madre ponca e padre, chissà appartenuto a quale reggimento, Niabi è parte di due mondi e appartenente a nessuno di essi.

Per questa ragione, e per sopravvivere, si è dovuta ingegnare e trovare un modo che non la esponesse direttamente alle brutture della cosiddetta civiltà e alle incomprensioni dei membri della tribù della madre. Così è divenuta guida e interprete per le carovane commerciali dirette a sud e a ovest - sulle tratte del Texas Panhandle e a Ovest, fino al cuore del Nuovo Messico -, a condurre silenziosamente quei mercanti o coloni che troppo spesso pensano che gli sia dovuto un passaggio verso il loro futuro, attraverso terre ed equilibri di cui gli interessa meno della terra che respirano e dell'erba che strappano via.

Raramente torna a casa, nei dintorni di Dodge City e nella città non entra mai a cuor leggero, anche se potrebbe trovare un luogo sicuro per riposare al chiuso e per mangiare un pasto caldo che non si è dovuta procurare da sola: infatti, è in amicizia con una cercatrice di nome Harsh Sandy, che però solitamente se ne sta lontana dal centro abitato, ed è stranamente protetta da uno strano angelo custode, di nome Jeff Clayburn, un giocatore d'azzardo che non le ha mai chiesto nulla in cambio se non qualche notizia dalle piste e due chiacchiere davanti a uno stufato di manzo fumante.

Infine, un altro strano uomo bianco, in giro per le piste, ha avuto modo di attirare l'attenzione di Niabi: un povero guerriero torturato dagli spiriti dei morti ai quali si è legato con nodi impossibili da sciogliere. Il suo nome è 'Hurry' Kane e la sua vita è una pena che le ricorda fin troppo da vicino i suoi personali dolori.

Ora è un po' che non vede Sandy, ma la notizia più allarmante è che Clayburn sta meditando di lasciare Dodge! Hai la forte tentazione di seguirlo, ovunque decida di andare, se non altro per vegliare su di lui e così poter saldare il debito...



Maestranza: Scout

Concept: figlia di due mondi, proprietà di nessuno



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Niabi Kasa

AMARILLO

Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Indiani Comanches:	2 proiettili A SCELTA
Banda del Corvo:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Nazione Osage:	3 proiettili BENIGNA
Yellow Knots:	2 proiettili OSTILE
Legge:	1 proiettili OSTILE

DRYFIELD

Indiani Uteh:	2 proiettili BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Missione di San José:	1 proiettile A SCELTA
Legge:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

BERNIE "RASCAL" SMITH

Ricercato in Missouri, Bernie ha cambiato aria molte volte ed ora si ritrova a rimbalzare oltre i confini di almeno tre giurisdizioni con la relativa sicurezza di non essere riconosciuto al primo sguardo dai passanti: tra il Kansas (Dodge City è una seconda casa!), il Texas (begli stalloni pascolano ad Amarillo...) e Dryfield in Nuovo Messico, dove non ha ancora piazzato un colpo.

Non ha una gran taglia sulla testa, in realtà - e solo vivo per fortuna! -, ma appena si sposta si informa subito se il suo vecchio "amico" Topeka è in città, sperando che sia d'umore decente stavolta, e ritenendo che forse è il caso di fargli qualche favore, da riscuotere quando si avvicinerà il temporale... Ed è ancora più importante tenerselo buono, se si accompagna a quel suo collega, Kid Walker!

A Dodge, ha sentito parlare dei rinomati stalloni del ranch Diffenback e la tentazione è tanta... ancora di più ora che gli è stato detto che un paio di colleghi, i fratelli Utter, vive proprio in un pezzo di terra da quelle parti...

Amarillo è un'altra meta dove si può tentare la fortuna, a maggior ragione, visto che può facilmente mischiarsi con la gente di quelle parti, perché il Colonnello Sculler è sempre pronto ad assumere chi sa tenere una pistola e stare a cavallo (come base per guardarsi intorno magari non sarebbe male).

Dryfield, infine, non è un granché come posto, ma di gente e di affari ne girano moltissimi, dell'una e degli altri, e dicono che la legge è poca! E poi, appena oltre le colline, c'è una delle più belle mandrie di stalloni ancora da marchiare che si abbia mai visto...!

Beh, il mondo è un'ostrica e al Rascal non fa di certo ribrezzo trovare una perla di quando in quando!



Maestranza: Ladro di bestiame

Concept: all'avventura, in cerca del buon colpo



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo del 'Rascal'

AMARILLO

Esercito (Texas Rangers):	2 proiettili OSTILE
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA
Consirzio Cittadino:	1 proiettile A SCELTA

DODGE CITY

Legge:	2 proiettili OSTILE
Ford County Land&Cattle Association:	3 proiettili A SCELTA

DRYFIELD

Valle dei Mormoni:	1 proiettile BENIGNA
Dryfield Land Owners Association:	2 proiettili OSTILE
Legge:	1 proiettile OSTILE
Missione di San José:	1 proiettile A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

TEN. ROBERT YOUNG

Finalmente di ritorno a casa dopo anni di servizio, durante i quali si è distinto soprattutto per la propria abnegazione e vocazione a prendersi cura di chiunque fino anche all'insubordinazione e alla disubbidienza, il dottor Young è l'antesignano del brav'uomo, pronto a morire per ciò che ritiene giusto e per ciò che considera suo dovere.

Ha ricevuto brutte notizie, tuttavia, a casa, a Dodge City, troverà solo una terra arsa dal sole e la carcassa di ciò che una volta era il ranch di famiglia.

Le notizie che gli sono giunte riguardano la malattia della madre, le difficoltà del fratello maggiore e lo stato di decadenza del bestiame: mai si sarebbe aspettato di tanta desolazione!

Infatti, suo fratello Boe è minacciato di morte da diverso tempo da qualcuno che vuole ad ogni costo che non vi sia più attività di allevamento e coltivazione diretta in tutta la vallata... E se non prenderà qualche decisione drastica, Young teme che verrà ucciso a sangue freddo.

Con le poche informazioni che gli hanno potuto dare la giovane cognata e la fin troppo debole madre, il tenente dovrà capire come sopravvivere e far sopravvivere ciò che resta della sua famiglia.

Si parla di interessi politici, di questioni di confine, di faide familiari, ma quel che più preoccupa il dottore è che sembra che di tanta sfortuna ricaduta sulla sua famiglia, il mandato provenga da lontano, da grossi interessi di poche persone senza scrupoli...

Dov'è la verità? A Dodge, dove i Soilers e i Ruffians si sparano a vista? in Texas dove gira un grande flusso di denaro verso il Kansas? O a Dryfield dove i ricchi del luogo fanno investimenti a lungo termine, sia nella politica del Kansas che in ogni sorta di beni commerciabili?

Ora la tenue speranza è che prima che ottenga le risposte che cerca, non dovrà raccontarle a delle fredde lapidi sulle colline a nord del ranch di famiglia.



Maestranza: Ufficiale Medico

Concept: Vendetta, senso del Dovere



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo del Tenente Young

AMARILLO

Gente del Posto:	2 proiettili BENIGNA
Consorzio Cittadino:	1 proiettile BENIGNA
Banda del Corvo:	1 proiettile OSTILE
Esercito:	2 proiettili A SCELTA
Panhandle Land & Cattle Company:	1 proiettili A SCELTA

DODGE CITY

Esercito:	2 proiettili A SCELTA
Ford County Land&Cattle Association:	3 proiettili A SCELTA
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA

DRYFIELD

Missione di San José:	2 proiettili BENIGNA
Hoffman Dryfield Bank and Trust Co.:	2 proiettili OSTILE
Esercito:	2 proiettili A SCELTA





NOTE DEL PERSONAGGIO

TOPEKA JIM

Con una patente valida per tutto il Territorio del Kansas, del Nebraska e le contee settentrionali del Texas, rilasciata dal molto onorevole giudice Thornton di Lawrence, Jim Bowles III è figlio e nipote di coloni provenienti dalla Pennsylvania e si è fatto le ossa in lungo e in largo nella Frontiera.

È in cerca del gran colpo, fermare una banda famosa come i superstiti del Corvo, famosi banditi a quattro zeri... insomma, qualcosa che lo metta sulla buona strada per ottenere una sistemazione decente per la vita. Per questo spesso si mette in affari con Kid Walker - con cui ha in comune il mandato da parte dello stimato giudice Thornton - e i suoi strani amici vagabondi...

...Oppure, alle strette deve rivolgersi al suo 'acerrimo amico' Bernie, detto 'Rascal', che non si sa mai con quale luna si sveglia, ma che è sempre meglio che affrontare le sparatorie da solo e beccarsi una palla nella schiena...

Di lavoro ce ne è in abbondanza... e posti come Dodge City, Amarillo o Dryfield - dove gira voce che si stiano muovendo le cose più grosse, entro le giurisdizioni valide secondo le patenti di Jim - sono i classici scenari dove uno svelto di mano è in grado di fare il gran colpo.



Maestranza: Cacciatore di Taglie
Concept: il Destino Manifesto, l'avventura



REAZIONE DELLE FAZIONI all'arrivo di Topeka Jim

AMARILLO

Texas Rangers:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	1 proiettile BENIGNA
Banda del Corvo:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA

DODGE CITY

Esercito:	1 proiettile BENIGNA
Gente del Posto:	2 proiettili OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA

DRYFIELD

Esercito:	1 proiettile BENIGNA
Ranchester Constructions:	2 proiettili OSTILE
Rivoluzionari Messicani	1 proiettile OSTILE
Legge:	2 proiettili A SCELTA
Gente del Posto:	1 proiettile A SCELTA
San Francisco's Mining Fields:	1 proiettile A SCELTA

