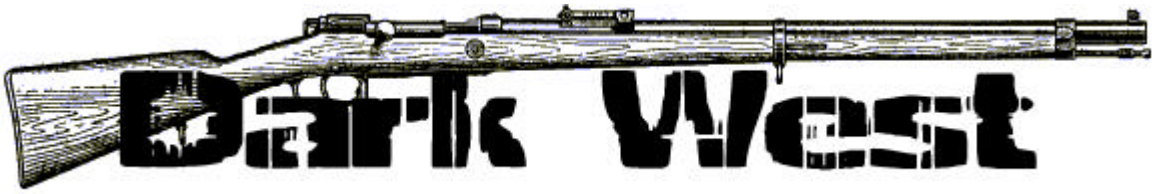


# Il Ritornato

Avventura per GUS Dark West
di Matteo Rizzi alias Rubin

*"Sono venuto al mondo*
*Con una sei-colpi in mano*
*Dietro una pistola*
*Darò l'ultima battaglia."*

SOMMARIO

**Introduzione** ..... **3**
Scheda del personaggio ..... 3
Ringraziamenti ..... 3
**IL Ritornato** ..... **4**
Riassunto della trama ..... 4
L'arrivo ..... 4
Piombo & Frecce. ..... 4
Thull ..... 5
Taglie ..... 5
Steven ..... 6
La pallottola flessibile ..... 6
Notte agitata ..... 7
La visita ..... 7
**Png:** ..... **9**
Revenant Steven "BalckHand" ..... 9
Joe ..... 9
Indiani ..... 9
Clark ..... 9
Ladri di cavalli ..... 9
Fratelli Dean ..... 10

# INTRODUZIONE

Benvenuti in questa nuova avventura per GUS: Dark West!
Tutte le informazioni che desiderate su Gus (un sistema per giocare di ruolo in modo semplice, veloce e gratuito) si trovano a questo indirizzo http://run.to/icb. Sullo stesso sito web trovate il manuale dell'ambientazione di GUS: Dark West, che è lo scenario nel quale si muoverà quest'avventura.

TheKeeper
e-mail thekeeper31@yahoo.com

## *Scheda del personaggio*

Dopo aver letto il manuale di base di GUS (due pagine, quindi nessuna tragedia), siete pronti a creare il vostro personaggio: per semplicità, come viene suggerito in GUS: Elenco dei tratti, il narratore può creare una sua lista personalizzata di tratti per aiutare i personaggi nella creazione dei personaggi. Ecco qui alcuni tratti che io consiglio (secondo il metodo 2):

Uso pistole
Uso fucili
Cavalcare
Riflessi (tratto difesa)
Freddezza/Forza di Volontà
Costituzione (tratto di energia vitale)
Guidare diligenze
Seguire traccie
Leggere/Scrivere (l'istruzione non é per tutti nel Dark West)
Addestrare animali
Convincere/Oratoria
Reputazione

Esistono anche altri innumerevoli tratti utili, che possono caratterizzare il personaggio. E' lasciato alla fantasia del giocatore e del narratore rendere questi tratti sulla propria scheda di gioco.

NOTA: Sul sito è possibile trovare una scheda del personaggio già pronta per il Dark West.

## *Ringraziamenti*

Si ringraziano: Matteo Rizzi alias Rubin per la dedizione in questo lavoro.

Un ringraziamento particolare va poi al Nucleo (http://www.ilnucleo.org), che supporta da sempre tutte le attività amatoriali inerenti i giochi di ruolo.

# IL RITORNATO

## *Riassunto della trama*

Sopravvivere è la parola d'ordine. Steve, detto il Buono non ha mai ucciso nessuno, fino a quando a Lud, durante una sparatoria un colpo di rimbalzo uccide una ragazza nera. Il padre, in preda all'ira segue Steve fino a Thull dove lo maledice ad una morte prematura e danna la sua anima. Uno dei pg uccide Steve, con un colpo di rimbalzo, quella stessa notte Steve rinascerà come Revenant e cercherà di uccidere il pg. La volontà di Steve però è forte e la sua natura gli permetterà di resistere alla dannazione per sei volte, ogni volta però sarà più debole e la sua mano sarà più salda. Il pg bersaglio deve sopravvivere e capire che l'unico modo per liberarsi di Steve consiste nel trovare il nero e fargli annullare la maledizione. Il nero è tornato a Lud dove ancora piange la morte della figlia, sarà compito dei personaggi convincerlo a rimuovere la maledizione e proteggere il pg bersaglio. Non sono ammessi errori, in questo frangente come non mai un pg è minacciato dalla morte in persona, una morte che non dorme mai, una morte senza pietà, se Steve dovesse riuscire nel suo compito l'avventura può considerarsi conclusa.

## *L'arrivo*

Mancano poche ore per l'ultima fermata della diligenza a Thull, uno di quei posticini di frontiera, un piccolo paesino in crescita più che adatto per chi cerca fama e fortuna, qui è ancora possibile che ci scappi il morto nella rissa del sabato sera, qui ci sono ancora alcuni cercatori d'oro, qui si è abbastanza vicini alle montagne da tentare la fortuna coma cacciatori di pelli, che poi non è molto differente dal cacciare taglie che qui abbondano coma gli uomini in cerca di ventura. Ed è proprio a Thull che siete diretti, anche voi alla ricerca di qualcosa, magari per realizzare un sogno o forse, più semplicemente, perché le vostre finanze non vi consentivano di andare più lontani…

Mentre la diligenza procede al passo con una piccola carovana di pionieri, la strada non è abbastanza larga per superarli, si può ammirare lo stupendo panorama e sfruttare il piccolo ritardo per conoscere meglio i compagni di viaggio che sembrano essere in condizioni simili alle vostre. (qui i personaggi hanno alcuni minuti per fare una prima conoscenza tra di loro.)

Il viaggio procede senza intoppi per una mezz'oretta, poi la carovana prende la strada verso le grandi pianure mentre la diligenza accelera verso l'altipiano su cui Thull ha gettato le prime fondamenta, non mancano che poche miglia…

## *Piombo & Frecce.*

D'un tratto la diligenza ferma bruscamente, subito dopo una curva. E' allora che qualcuno di voi sente dei sibili, seguiti dal tonfo di qualcosa che cade e alcuni sonori schiocci nel legno. Un grido d'allarme viene dal secondo uomo in cassetta, quello armato di Winchester, del dirigente sentite solo un mugolio di lamento, molto probabilmente è stato lui a cadere…

Joe, quello armato, si tuffa a proteggere il suo amico mentre un'altra salva di frecce colpisce la diligenza, è il moment di usare delle armi se le avete…

Joe prende copertura e sparando qualche colpo ogni tanto cerca di prestare soccorso ad Albert.

Dopo poco vi accorgete che gli indiani stanno attaccando la diligenza solo sul lato destro, la strada è bloccata da un albero abbattuto da poco, sembrano essercene una mezza dozzina giudicando dalle frecce che piovono ma sono ben nascosti ed è difficile individuarli e schivare le frecce allo stesso tempo. (Individuare/Cercare/Trovare CD 16 per vedere 2 indiani CD 18 per gli altri 3.)

In principio gli indiani tenteranno uno scontro frontale avvicinandosi lentamente alla diligenza, impiegheranno circa 3 turni, se riusciranno ad ingaggiare un combattimento in corpo a corpo non fuggiranno più dallo scontro. Invece se gli avventurieri riusciranno a respingerli temporeggeranno per altri due round, poi tenteranno di tenere occupati gli avversari mentre uno di loro cercherà di aggirarli in silenzio per colpirli alle spalle. CD 20 per individuare l'indiano che tenta di aggirarli. Se nessuno si accorge di lui l'indiano attaccherà il più debole dei presenti escluso Albert, questo creerà molto scompiglio e permetterà agli altri indiani, quelli ancora vivi di avvicinarsi quasi indisturbati.
Se gli Indiani dovessero vincere lo scontro razzieranno la diligenza ed i suoi passeggeri, dando infine fuoco al mezzo di trasporto e lasciandoli legati in un bosco li vicino. Se gli indiani subiranno troppe perdite o saranno tutti feriti si ritireranno ma non dopo aver incendiato la diligenza.

Comunque vada sarà Clark a soccorrerli. Un cacciatore di bufali, se sono quasi arrivati all'estinzione è in gran parte merito suo, nonostante vene siano pochi continua a cacciarli con il suo Sharps 45, questo gli crea non pochi problemi con gli indiani, la sua abilità con i fucili è molto conosciuta nella zona. Li aiuterà e li condurrà a Thull. Non parlerà molto, è li solo di passaggio, sta andando verso sud, ha sentito dire che c'è un posto chiamato il cimitero dei bisonti e sembra essere intenzionato a trovarlo, pare che sia vicino a Batertown.

## *Thull*

Una volta arrivati in paese i personaggi si troveranno in lieve difficoltà, che siano stati rapinati o no devono cominciare a darsi da fare per raggranellare un po di soldi, se poi sono stati rapinati, beh allora devono anche procurarsi nuove armi ed equipaggiamento…
Thull è principalmente composta di tende e baracche, gli unici luoghi che possono essere definiti edifici sono l'Emporio, dove si può trovare il kit del perfetto avventuriero e un sacco di altre cose più o meno utili, l'Armeria che pur non essendo fornita dei modelli più esclusivi vanta un discreto assortimento di armi e munizioni di ogni genere, e infine la Prigione la cui parete è quasi ricoperta dagli annunci delle taglie che variano da 50 a 150$, tutti piccoli ladri di polli.
I lavori che si possono fare sono tanti, la scelta parte dai più umili e pesanti per arrivare ai più rischiosi e altamente mortali. Ci sono cacciatori di taglie, boscaioli, Cacciatori di pellicce, cercatori d'oro, uomini di fatica e cose del genere…
Un uomo di fatica guadagna dai 5 ai 7$ al giorno, lo stesso vale per un boscaiolo, mentre un cacciatore di taglie deve lavorare almeno una settimana ma guadagna dai 100 ai 150$, un cercatore d'oro può non guadagnare niente, ma può anche avere fortuna e guadagnare fino a 100$ in una sola giornata. Chiaramente meno un lavoro è rischioso o faticoso meno è retribuito e alcuni lavori richiedono di fortuna piuttosto che di abilità mentre per altri è necessario essere abili.

## *Taglie*

Dopo un esame attento ci si accorge subito che molti dei volantini delle taglie che riempiono il muro della prigione sono vecchi di mesi, ma ce ne sono quattro da 50$, due da 150$ che sembrano essere particolarmente recenti.

50$: Solo vivi.
Vi è solo una vaga descrizione della banda di quattro uomini che nelle ultime settimane ha rubato diversi capi di bestiame nel ranch che si trova a sud di Thull, tutti i furti sono stati eseguiti nella stessa modalità, la taglia arriva direttamente dal proprietario del ranch. Le tracce, anche se vecchie non sono difficili da seguire, almeno fino al fiume dove spariscono su una sponda per non riapparire più sull'altra. Risalendo il fiume i pg non troveranno nulla, tranne un vecchio cercatore d'oro che cercherà di sviare ogni loro discorso sulle sue avventure nel Klondike di quando cercava l'oro nel 1864!

Seguendo il corso del fiume e superando una prova di seguire tracce CD: 14 o una di intuizione CD:16 ritroveranno le tracce perdute che qualcuno ha tentato di nascondere. Seguendole arriveranno presto all'ingresso di una piccola valle che si apre nella montagna, li le tracce di molti cavalli sono evidenti per chiunque. I ladri di cavalli, che dall'alto della loro posizione hanno seguito tutto il tragitto dei pg li stanno attendendo al riparo delle rocce che sovrastano la valle nel punto in cui, dove sia allarga, ci sono ancora molti dei cavalli rubati chiusi in un precario recinto. Essi attenderanno pazienti che gli intrusi siano a tiro, possibilmente in mezzo allo spiazzo, prendendo con cura la mira per poi dare inizio alla sparatoria. Il difficile per i pg non sarà solo difendersi ma prendere i ladri di cavalli vivi, inoltre, se lo scontro si prolunga troppo a lungo i cavalli si innervosiranno sfondando il recinto e correndo all'impazzata verso l'uscita della valle.

150$: Solo vivi.
Si tratta dei fratelli Dean, si sono fatti un nome rapinando una diligenza partita da poco da Thull, diretta verso est. Non si sa molto di loro e la pista è molto vaga, lo sceriffo vi indicherà senza problemi il luogo della rapina avvenuta un paio di settimane prima ma sul luogo non troverete molte tracce e tutte le piste si esauriranno in fretta. Per quanto riguarda i passeggeri non sono rintracciabili e lo stesso vale per gli uomini della diligenza. Proseguendo ancora per qualche miglio è possibile pernottare ad un avamposto usato di solito dai pony express, qui vi è anche una locanda. Se i pg si fermano li a mangiare e dormire, nella quiete del luogo riconosceranno presto i due fratelli seduti ad un tavolo in un angolo.

## *Steven*

Dopo alcuni giorni, quando finalmente i personaggi cominceranno ad avere una discreta stabilità economica, almeno per una sbronza, assisteranno ad una scena alquanto insolita, infatti un nero brizzolato sulla cinquantina, dagli occhi spiritati ed i vestiti sgualciti farà il suo ingresso nel Saloon locale e, individuato un giovane pistolero si dirigerà su di lui… "Sei tu? Sei tu Steven il Buono!?", dapprincipio il giovane non risponderà, osservando il nero come per studiarlo…
(in questo breve tempo i pg si accorgono di aver già sentito il suo nome e lo associano senza problemi a quello di un conosciuto cacciatore di taglie) "Si." Risponde con calma il Pistolero. "Pagherai ciò che hai fatto, morirai presto e sarai condannato alla vendetta!" detto questo il nero sputa ai piedi di Steven e gli scaglia in grembo una rosa rossa, questa sembra quasi conficcarsi nel corpetto di Steven impennandosi, per poi ricadere dolcemente in mano al Pistolero che, prima la osserva e poi la schiaccia sotto uno stivale senza battere ciglio. La rosa lascia una macchia come di sangue sulle assi del pavimento.
"E' stato maledetto." Sussurrano alcuni, ma Steve non sembra darvi troppo peso, una strana espressione è apparsa sul suo viso, si alza e rapidamente esce dal Saloon, forse per inseguire il nero ma quando uscite per cercarlo è ormai già lontano sul suo cavallo.

## *La pallottola flessibile*

Un paio di giorni dopo, mentre si parla ancora del nero e di Steve, e mentre la macchia sanguigna sul pavimento del Saloon resiste ad ogni lavaggio i personaggi vengono coinvolti in una gara di tiro al bersaglio che si svolge mensilmente a Thull e a cui sono soliti partecipare in molti. Giano molte scommesse su chi possa vincere il premio di ben 200$ e come al solito una scommessa ben piazzata può fruttare più del premio stesso. Alcni pistoleri sono giunti in paese appositamente per partecipare alla gara con l'intento di vincere un po di soldi e magari aumentare la propria fama.
La gara è semplice, le eliminatorie consistono nel mandare più colpi a segno possibile su 6 barattoli di latta, poi, una volta scremata la maggioranza dei partecipanti si passa via via a bersagli più piccoli e distanti, per arrivare al famoso dollaro d'argento. Per fortuna o

bravura, nessuno sa dirlo, uno dei personaggi arriverà in finale dove dovrà battere Jhonny Black, un famoso cacciatore di taglie e sperare di colpire la moneta. Jhonny, dal canto suo si sente molto sicuro e senza nessuna esitazione spara e colpisce il bersaglio… "Puoi fare a meno di tirare figliolo, io sono il migliore e tutti lo sanno." La folla incita il nuovo arrivato a tentare fino a convincerlo.
Nel silenzio di tensione la detonazione dell'arma sembra più forte del normale, un forte schiocco metallico, la moneta non si è mossa ma è evidentemente deformata. Ed è in quel momento che un urlo di donna, un urlo di terrore fa voltare tutti. La ragazza, con la mano alla gola sta indietreggiano, al suo fianco Steve, lo riconoscete tutti si porta una mano al petto, tenta di dire qualcosa, una lacrima gli solca il viso, ed infine cade a terra.
Il medico si precipita su di lui cercando di fare il possibile per salvarlo, la moneta cade, il pg ha la visione di una rosa rossa che cade a terra. Un vecchio indiano si avvicina al pg e gli sussurra all'orecchio: "Ora non hai scampo, la maledizione ricadrà su di te e non avrai pace fino a quando la morte non ti troverà." Poi si allontana e scompare tra la folla. Mentre lo sceriffo sta ormai ammanettando il pg il medico lo ferma, in mano ha un fazzoletto sporco di sangue, ne mostra il contenuto, è il proiettile che il pg ha sparato alla moneta, evidentemente deformato. "E' stato un colpo di rimbalzo, non è colpa del giovanotto, sono cose che capitano e sono sempre i migliori ad andarsene." Lo sceriffo libera il pg sussurrandogli all'orecchio che prima dell'alba lo vuole fuori della sua città, per il suo bene, magari anche prima.

## *Notte agitata*

Quella stessa notte, poco dopo la mezzanotte si odono degli spari provenire dalla prigione, quando i pg vi arrivano troveranno lo sceriffo molto pallido ed agitato, qualcuno ha rubato il cinturone e la pistola di Steve. Poco dopo sei colpi crivellano la parete attorno al pg che ha ucciso Steve, fuori, in strada è possibile per un attimo vedere un'ombra fuggire diretta verso il cimitero.
Al cimitero si perdono le tracce dello sconosciuto ma vi si trova qualcosa di molto strano. La tomba di Steve è stata sventrata, dall'interno a quanto sembra e, dal buco lasciato dalla croce spunta una rosa selvatica che è cresciuta li dentro! Il pg a questo punto ha un flash in cui rivede Steve al saloon quando il nero gli getta addosso la rosa, poi lo rivede quando crolla al suolo dopo essere stato colpito dal colpo di rimbalzo, poi ancora lo vede di nuovo, è cambiato, è molto pallido e gli trema la mano mentre punta la pistola su di lui. Steve piange mentre scarica la Colt Buntline Special su chi per sbaglio lo ha ucciso, il pg in quel momento piange per e con lui, è come se sentisse in se un profondo senso di tristezza, sa che Steve non vuole farlo, che sta opponendo una strenua resistenza, ma sa anche che non resisterà a lungo. D'un tratto la scena cambia di nuovo, questa volta è in un paesino, ne sente gli odori e sente le pallottole che fischiano attorno a lui, ma non riesce a voltarsi, il suo sguardo è rapito dal volto di una giovane ragazza nera che tiene tra le braccia, sta piangendo mentre una macchia rossa sboccia sui suoi vestiti, muove le braccia per sorreggerla meglio ed ecco che si accorge di impugnare una Colt Buntline Special, e quella non è la sua mano! Qui per qualche attimo il pg ha come uno svenimento, poi si riprende.

## *La visita*

Lo sceriffo farà si che i pg abbandonino seduta stante Thull, così si vedranno costretti ad accamparsi fuori della città, i pg hanno tutta la giornata per discutere di quello che hanno visto, poi al sopraggiungere della notte riceveranno la prima visita di Revenant Steve. (In questa occasione il master tirerà uno solo dei sei colpi verso il pg "bersaglio" mentre gli altri andranno automaticamente a vuoto. Ogni notte che segue il pg bersaglio riceve un colpo in più fino ad arrivare a sei, da quel momento Steve avrà sei colpi per notte.) I pg non ci dovrebbero mettere troppo ad accorgersi che il piombo non è la soluzione, anche se può far

loro guadagnare del tempo, ragionando e ascoltando il pg bersaglio raccontare le visioni arriveranno presto a pensare che è il nero che ha maledetto Steve che forse può porre fine alla maledizione. (Se il pg bersaglio muore, anche il corpo di Steve perde le energie che lo sostenevano.) I pg dovranno quindi ingegnarsi per scovare il nero e seguire le sue tracce stando bene attenti a coprirsi le spalle da Steve. Il nero è il padre della ragazza che Steve, con un colpo di rimbalzo, ironia della sorte, ha ucciso per sbaglio. Vive a Lud, che si trova a sei giorni di cavallo a sud di Thull e li lo troveranno i pg se saranno tanto fortunati da sopravvivere. Il nero è rinchiuso in casa sua ormai da giorni interi, in principio si rifiuterà di aiutare i pg, la minaccia del piombo non lo spaventa, le parole potrebbero convincerlo (Convincere CD: 18) oppure la visione di ciò che ha creato ossia Revenant Steve. Mentre il nero officerà la cerimonia per rompere la maledizione Steve attaccherà un'ultima volta e in questa speciale occasione la sua pistola sembrerà non scaricarsi mai, una volta completata la cerimonia, della durata di 6 round, lo spirito di Steve troverà pace e tutti si assopiranno. Si risveglieranno il giorno seguente senza trovare traccia del nero o del loro precedente inseguitore.

## PNG:

### *Revenant Steven "BalckHand"*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 28
Paura: 7
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 14
Riflessi (tratto di difesa) 10
Volontà / Coraggio 9
Fortuna 6
Tratti di combattimento
Pistole 10 (Colt Buntline Special Revolver cal.45 car 6 danni:2d6+3 mod+1 50m 500$ 1873)
La Colt di Steven ha solo 6 colpi per notte.
Rissa (4 danni) 7
Tratti comuni
Fama: 8

Sebbene i pg non abbiano modo di conoscere di persona Steven molto bene, grazie alla sua fama possono arrivare a scoprire che non era un cattivo ragazzo, era un ottimo cacciatore di taglie, non ha mai ucciso nessuno dei ricercati che ha preso, tranne in uno sfortunato incidente avvenuto a Lud di cui in pochi sono disposti a parlare e di cui nessuno racconta una storia credibile, pare difatti che la vittima fosse una povera ragazza nera che è stata colpita da un colpo di rimbalzo durante una sparatoria, ma le versioni sono fin troppo varie e colorite.
I Revenant sono implacabili killer i Revevant perseguono i loro obbiettivi con freddezza e intelligenza. Come per gli zombi i colpi delle armi da fuoco gli causano solo la metà dei danni, ma al contrario di questi non subiscono danni ulteriori per il fuoco. Se un Revenant viene ucciso risorge la notte dopo al pieno delle sue energie vitali. L'unico modo per distruggerli definitivamente è seppellire il corpo in un terreno consacrato prima della successiva notte.
I Revenant possono essere creati anche con la magia voodoo, tuttavia se la creatura non riuscirà a portare a termine la missione entro una settimana, lo stregone diventerà la sua nuova preda.

### *Joe*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 16
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 8
Riflessi (tratto di difesa) 9
Volontà / Coraggio 7
Fortuna 6
Tratti di combattimento
Fucili 10 (Winchester 44 2d6 mod+1 15 colpi +30 munizioni)

### *Indiani*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 18
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 9
Riflessi (tratto di difesa) 10
Volontà / Coraggio 8
Fortuna 7
Tratti di combattimento
Armi da lancio e da tiro 10 (Arco 2d6 20 frecce, Thmahawk 1d6 mod+2 10m se scagliabile)

### *Clark*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 14
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 7
Riflessi (tratto di difesa) 7
Volontà / Coraggio 8
Fortuna 7
Tratti di combattimento
Fucili 13
Tratti comuni
Reputazione 2

### *Ladri di cavalli*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 16
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 8
Riflessi (tratto di difesa) 9
Volontà / Coraggio 7
Fortuna 6
Tratti di combattimento
Fucili 8 (Winchester 44 2d6 mod+1 15 colpi +30 munizioni)

## *Fratelli Dean*

Taglia media: moltiplicatore x2
Energia vitale: 16 (1d3 protezione, corpetto di cuoio)
Tratti primari
Robustezza (tratto di energia vitale) 8
Riflessi (tratto di difesa) 10
Volontà / Coraggio 7
Fortuna 6
Tratti di combattimento
Pistole 10 (Colt 45 Peacemaker Revolver .45 car: 6 danno: 2d6+4 mod:-1 gittata: 50m +20 munizioni)