DEAD LANDS

LA TERZA MANO DEL DIAVOLO

OFFICIAL SAVAGE WORLDS LICENSED PRODUCT

Deadlands: La Terza Mano del Diavolo

di Davide Mana

Savage Worlds creato da Shane Lacy Hensley

EDIZIONE A CURA DI GG STUDIO

Produzione: Gionata Dal Farra

Revisione: Simone Borri, Sebastiano De Angelis, Giuseppe Rotondo

Grafica e Impaginazione: Luca Basile e Matteo Ceresa

Illustrazione di Copertina: Sebastien Ecosse

Illustrazioni Interne: Sebastien Ecosse, Lorenzo Sperlonga, Darek Zabrocki, Diana Cammarano, Daniele Solfrini

Deadlands: La Terza Mano del Diavolo è pubblicato su licenza di Studio 2 Publishing Inc. da GG Studio.
Per qualsiasi informazione scrivete a: info@ggstudio.eu

Savage Worlds e relativi loghi sono © 2012 di Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.
Deadlands e i relativi marchi, loghi, personaggi e nomi sono © 2012 di Pinnacle Entertainment Group.
Tutti i diritti sono riservati.

Questa è un'opera di fantasia, ogni riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi realmente esistenti è da ritenersi puramente casuale.

©2016 i diritti di pubblicazione sono di proprietà di GG Studio.

La riproduzione di qualsiasi materiale di quest'opera senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita.

La Terza Mano del Diavolo

In memoria del gigante buono che ha contribuito a fare di noi ragazzini gli adulti che siamo.

Bud Spencer, 1929-2016

L'ANTEFATTO

Da alcuni mesi la situazione lungo il confine fra il Messico e gli Stati Confederati d'America, sempre piuttosto turbolenta, si è andata scaldando.

Gli scontri occasionali si sono fatti più frequenti, le dispute per l'acqua e per i pascoli sono diventate progressivamente sempre più violente, e su entrambi i lati del confine in molti temono - oppure auspicano - un esacerbarsi della situazione che potrebbe sfociare in un confronto militare.

I governi del CSA e del Messico si sono impegnati in trattative frenetiche per scongiurare l'eventualità di una guerra.

Ma già due incontri diplomatici sono falliti miseramente.

Il mese prossimo, a Roswell, New Mexico, si offrirà l'ultima occasione per scongiurare il conflitto.

Il governo del CSA ha affidato la trattativa a uno degli uomini di fiducia del presidente, il senatore Cyril Cornelius Warburton.

Nonostante l'aspetto bellicoso, Warburton, che appartiene a una vecchia famiglia della Louisiana, è un fine diplomatico e un uomo di pace. Se esiste un uomo in grado di disinnescare la situazione lungo il confine col Messico, questo è C. C. Warburton.

Ma c'è un problema: mentre era in viaggio, da qualche parte fra Houston e Dallas, il senatore è scomparso.

Mancare alla conferenza di Roswell verrebbe interpretato dalle autorità messicane come un'offesa inammissibile, e precipiterebbe inesorabilmente la situazione.

Mentre le lancette scandiscono inesorabili l'avvicinarsi della data dell'incontro, le menti migliori del CSA cercano disperatamente una soluzione.

LA SOLUZIONE!

Stando agli archivi dei Rangers del Texas, il senatore Warburton ha un sosia.

La cosa venne alla luce due anni or sono, quando Thomas "Bigfoot" Blutarski si spacciò per il senatore in una complicata truffa ai danni della Camera di Commercio di Pine Bluff, Arkansas.

I due uomini sono come due gocce d'acqua.

E la fortuna non finisce qui: Blutarski – a suo tempo definito dalla stampa "La Terza Mano del Diavolo" per la sua tendenza a menare ceffoni feroci - è al momento ospite delle patrie galere a Little Rock, Arkansas, dove è previsto che risieda per le prossime settimane a spaccare pietre, per i reati di truffa, abigeato, rissa, disturbo della pubblica quiete e resistenza all'arresto, in attesa che il giudice renda definitiva la sentenza all'impiccagione: è noto che i ladri di bestiame non godono della simpatia dei tribunali dell'Arkansas.

Bigfoot è un furfante e un violento, ma è probabile che lo si possa convincere a impersonare Warburton alla conferenza di pace.

Tutto ciò che Blutarski dovrà fare sarà presentarsi all'inaugurazione, stringere un po' di mani, e poi fingere un malore. Le trattative verranno a questo punto prese in carico dal suo segretario, il signor Rufus T. Flywheel, che provvederà a spingere la proposta di pace.

L'ARDITO PIANO

I giocatori sono gli uomini (e le donne) ai quali il governo Confederato d'America ha affidato l'incarico di reclutare Blutarski e scortarlo da Little Rock a Roswell.

La loro missione, se dovessero accettarla, consiste in:

a. Prelevare Thomas "Bigfoot" Blutarski dal carcere di Little Rock

b. Raggiungere la linea della Dixie Rail e trasferirsi in treno fino a Roswell

c. Assicurarsi che Blutarski sia presente alla cerimonia inaugurale degli incontri con i diplomatici messicani

Con loro viaggerà Mr R. T. Flywheel, che ha l'incarico di istruire Blutarski strada facendo in modo che sia in grado di interpretare la propria parte in maniera credibile alla presenza dei rappresentanti del governo messicano.

Rufus T. Flywheel - laureato in legge ad Harvard

Flywheel è un ometto minuto con un gran paio di baffi e degli occhiali dalle lenti spesse. Parla in maniera affettata, con voce nasale. Ha dedicato la sua vita allo studio delle leggi che regolano il commercio internazionale, argomento che considera straordinariamente affascinante.

Attributi: Agilità d4, Forza d6, Intelligenza d10, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d4, Conoscenze (Diritto Internazionale) d12+1, Percezione d8, Persuasione d10, Provocare d10, Sparare d4

Carisma: -; **Grinta:** 1; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Vista Difettosa

Vantaggi: Professionista (Conoscenze: Diritto)

Equipaggiamento: Una valigia carica di abiti e accessori, una cartella in pelle contenente copia di tutti i documenti relativi al trattato CSA/Messico e una Derringer (Gittata: 12,5/25/50; 2d6 danni; CdT 1; Colpi 2; PA 1), una fiasca in argento contenente dell'eccellente whisky.

Cosa potrebbe andar male?

ECCO COSA POTREBBE ANDAR MALE

a. Non è semplice sfortuna se finora gli incontri diplomatici sono falliti.

Il generale Donald Payne, guerrafondaio egocentrico, vede in una guerra fra CSA e Messico l'occasione per mettere in luce le proprie capacità (in realtà abbastanza scarse) di condottiero, quale possibile trampolino per una successiva carriera politica. Da tempo si impegna personalmente a boicottare gli sforzi per la pace.

Recentemente, Payne ha trovato un valido alleato nel professor Hellstromme, il quale dal canto suo accoglierebbe una nuova guerra come ricca opportunità per vendere armi a entrambi i contendenti, e sperimentare sul campo alcune delle sue più recenti invenzioni.

Sono stati gli uomini di Payne ad attaccare Warburton mentre questi si recava agli incontri di Roswell. Come da istruzioni, i sicari del generale hanno stordito il senatore, lo hanno derubato di tutto, e lo hanno lasciato senz'acqua e senza cavallo nel bel mezzo del nulla.

Ora, la ricomparsa sulla scena del "senatore" spingerà Payne a sguinzagliare ancora una volta i suoi tirapiedi.

b. Warburton non è morto. Il pover'uomo è stato soccorso, mentre si aggirava in stato confusionale per il deserto, da una famiglia di coloni in viaggio verso la California, la famiglia McGregor. Ribattezzato "Tom" dai suoi soccorritori, Warburton soffre di una feroce amnesia.

I McGregor sono in viaggio per raggiungere Dallas, dove venderanno il proprio carro e i loro due stanchi ronzini, per poi prendere la Dixie Rail e arrivare con il treno il più a ovest possibile, magari fino a Tombstone.

c. Anche se in fondo è un buono, Bigfoot Blutarski è anche e soprattutto un cialtrone infingardo,

e probabilmente intende svignarsela alla prima occasione, e tanti saluti a casa.

Ecco cosa potrebbe andar male. E non abbiamo neanche preso in considerazione il diabolico dottor Hellstromme…

Benvenuti nel Blocco C

Il Blocco C della prigione di Little Rock è dove vengono custoditi gli irriducibili. Pesanti cancelli di ferro bloccano i corridoi e le celle sono poco più che scatole nelle quali topi e scarafaggi si contendono il poco spazio con i prigionieri.

La posse, con Flywheel al seguito, verrà accompagnata nel blocco C dal direttore Skinner e da una guardia. Blutarski si trova in questo momento in isolamento in seguito a una rissa avvenuta in refettorio due giorni or sono.

Skinner descrive l'uomo nei termini peggiori possibili e non nasconde la propria opposizione alla decisione del governo di liberare il prigioniero, ma ammette di non avere più alcuna voce in capitolo sulla faccenda.

Thomas "Bigfoot" Blutarski - La Terza Mano del Diavolo

Blutarski è una montagna d'uomo e sovrasta tutti i PG per statura. Ha barba e capelli neri, un'espressione truce e sarcastica, e ha delle mani che paiono dei prosciutti.

L'uniforme a strisce della prigione gli sta stretta, e ai piedi calza un paio di sandali da frate perché non si sono trovate scarpe della sua misura.

Attributi: Agilità d6, Forza d12, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d12

Abilità: Combattere d12, Fegato d8, Furtività d4, Intimidire d10, Percezione d6, Sparare d8

Carisma: -; **Grinta:** 5; **Parata:** 10; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 11

Svantaggi: Bifolco*, Giuramento (Minore – Proteggere i Bambini), Obeso

Vantaggi: Arti Marziali, Bloccare Migliorato, Energumeno, Lottatore, Più Duro del Ferro, Volontà di Ferro

Equipaggiamento: Abiti da due soldi.

* *Nuovo Svantaggio introdotto in* Messico & Nuvole*: nelle circostanze in cui le buone maniere sono importanti, il personaggio subisce un -2 al Carisma, a meno che non riesca in un tiro di Conoscenze Comuni. Se fallisce il tiro, però, il tentativo di "darsi un tono" si rivela controproducente e la penalità diventa -4.*

Non serve alcuna prova per capire che usare con questo energumeno capacità come Intimidire o Provocare non sarebbe una buona politica.

È necessario perciò una prova di Persuasione, per cercare di convincere Blutarski a prestarsi al progetto o meno.

Resta per i giocatori da decidere quanto rivelare a Blutarski in questa sede, e quanto raccontargli dopo, lontano da orecchie indiscrete.

Nota per il Marshal: Blutarski può sembrare un troglodita e non è certamente un raffinato gentiluomo, ma è un individuo sveglio e intelligente. Non gli ci vuole molto per capire che gli viene offerta un'ottima occasione per svignarsela.

È quindi convinto fin dalla prima battuta ad accettare la proposta dei giocatori, ma tenderà a "fare il difficile" per vedere di scucire qualche concessione in più.

Come per esempio fermarsi in città per pranzare come si deve, visto che il cibo servito in prigione viene rifiutato perfino dai ratti.

OPZIONALE: UN BUON PIATTO DI FAGIOLI

Se è stato promesso a Blutarski una sosta al ristorante appena uscito di prigione, i giocatori dovranno trovare un locale opportuno e assistere mentre il colosso spazzola, piatto dopo piatto, dodici porzioni di fagioli in padella, accompagnandosi con del pane e abbondante "vino tinto", il tutto con un sottofondo di mugugni soddisfatti.

È probabile che le maniere a tavola di Blutarski offendano qualcuno degli altri avventori.

Ciò potrebbe dare adito a un confronto fra la posse e la popolazione locale ("Cittadini" infuriati, ai fini delle statistiche).

Ricordiamo in questa sede che un ristorante offre una quantità di armi improvvisate per una rissa, dai forchettoni per arrosto agli spiedi, dalle padelle (vuote o piene) alle bottiglie.

Ah, certo, e poi ci sono le sedie… e i tavoli!

Le regole per le armi improvvisate si trovano a pagina 76 del manuale di *Savage Worlds* - perché noi valiamo.

VERSO LA FERROVIA

Cavalcando ventre a terra, ci vogliono tre giorni per raggiungere la ferrovia Dixie Rail da Little Rock.

Durante il viaggio, Blutarski tenterà almeno una volta al giorno di tagliare la corda.

Ecco come potrebbe fare:

a. Durante una sosta, Bigfoot mette in fuga i cavalli, salta in groppa a uno di questi, e fugge lasciando a piedi i propri guardiani

b. Durante la notte, Bigfoot tenta di svignarsela alla chetichella mentre tutti stanno dormendo

c. Durante il tragitto, Bigfoot chiede di sostare per andare dietro a un sasso a fare una cosa privata, e se la dà a gambe correndo con quanto fiato ha in corpo

La posse ha ampia discrezionalità su come prevenire i tentativi di fuga, o per ricatturare il prigioniero.

È tuttavia fondamentale perdere il minor tempo possibile, ed evitare a qualunque costo di infliggere a Blutarski dei danni permanenti o incapacitanti a lungo termine.

Non è ammesso spararagli a un ginocchio, insomma. Anche se sarebbe una buona soluzione.

OPZIONALE: IL PRIMO ATTACCO

Esiste una probabilità del 50% (che aumenta all'80% se c'è stata una visita al ristorante) che un contatto di Payne segnali al generale che il senatore Warburton sta bene ed è stato avvistato a Little Rock.

In un frenetico scambio di telegrammi, Payne attiva i suoi uomini e questi organizzano un attacco lungo la strada.

L'attacco si verifica il terzo giorno.

Gli avversari sono in totale due per ogni personaggio giocante, più due per fare cifra tonda.

Tirapiedi (2 per eroe, più 2): Anonimi rubagalline al soldo di un malvagio, sprovvisti di armi da fuoco. Vedi Fuorilegge in *Deadlands - La Legge*.

In prima battuta, i tirapiedi cercheranno di intimidire i personaggi, e poi useranno degli attacchi non letali.

Se catturati e interrogati, gli uomini si rivelano dei comuni piantagrane prezzolati, al soldo di un misterioso "Mr P." che li ha pagati per mettere fuori gioco il senatore Warburton.

BENVENUTI A BRISCO, ARKANSAS, POPOLAZIONE 179

Una cittadina come tante altre, popolata di gente per bene che non vuole grane, Brisco, Arkansas, è la stazione della Dixie più rapidamente raggiungibile dai giocatori.

A seconda del tempo impiegato nel tragitto a cavallo, la posse dovrà aspettare il treno da un minimo di 12 ore ("Siete fortunati mister, il treno passa di qui domattina…") a un massimo di 36 ore ("Dannata sfortuna, mister, avete mancato il treno di poche ore. Ora vi toccherà aspettare fino a lunedì…")

Cose da fare a Brisco nel weekend

La ridente cittadina di Brisco, Arkansas, offre i seguenti intrattenimenti:

- **The Comet:** il saloon, dove sono a disposizione anche delle camere dignitose in affitto. La specialità della casa è Birra e Salsicce.

Il barista, Mr Luke Wilson, non vuole guai nel suo locale.

Le due ragazze del saloon, Ginger e Mary Ann, sono felici di farsi offrire da bere.

Di solito dopo cena si trova un tavolo di poker in un angolo. Si giocano cifre modeste e tutti i giocatori sono persone oneste (trattare come "Cittadini" ai fini delle statistiche).

- **Rudy:** barbiere, cavadenti, all'occasione chirurgo; ha anche una vasca da bagno che si può affittare per dieci centesimi.

- **La Parrocchia di San Giuda:** il reverendo Owen Wilson predica la giustizia e l'amore fraterno tutte le domeniche. Gioca a poker tutte le sere al saloon gestito da suo fratello. Molti trovano insolito che i due abbiano intrapreso carriere tanto diverse.

La sosta a Brisco, specie se estesa per 36 ore, sarebbe una buona occasione per giocare un paio di Interludi (pagina 101 del Manuale di *Savage Worlds*).

Secondo attacco

Se la posse è sfuggita al primo assalto - o se gli uomini di Payne non hanno avuto modo di attaccare lungo la strada - la sosta a Brisco è un'ottima occasione per scaldare un po' l'atmosfera.

Come sempre, gli avversari sono il doppio dei personaggi giocanti, più due.

Tirapiedi (2 per eroe, più 2): Anonimi rubagalline al soldo di un malvagio, sprovvisti di armi da fuoco. Vedi Fuorilegge in *Deadlands - La Legge*.

Bigfoot taglia la corda

O per lo meno ci prova.

Nota per il Marshal: non sarebbe divertente se Bigfoot provasse a sfuggire alla posse proprio mentre i tirapiedi di Payne arrivano in paese?

Verso Roswell

Il treno della linea Jackson-Dallas-Roswell è composto da:

- locomotive e tender
- vagone postale
- cinque vagoni passeggeri:
  - vagone letto
  - vagone prima classe
  - vagone ristorante
  - vagone seconda classe 1
  - vagone seconda classe 2
- due vagoni bestiame (contenenti quattro cavalli, due asini e una dozzina di pecore)

La squadra ha i biglietti prenotati per dei posti di prima classe (dopotutto, si tratta del senatore Warburton e del suo seguito) compresi tre scompartimenti-letto, ma i giocatori potrebbero decidere di convertirli in biglietti di seconda per dare meno nell'occhio.

In seconda classe si viaggia su panche di legno e si dorme sulle panche stesse.

Il treno effettua una fermata ogni 3 o 4 ore in stazioni lungo la linea. La sosta è di solito di 15 minuti.

A meno che i giocatori non siano riusciti a convincere Bigfoot che:

a. Fuggire è impossibile

b. Fuggire è sbagliato

il buon Blutarski cercherà di filarsela appena possibile.

Fermate importanti

1. La prima fermata interessante è Brompton, sul confine fra Louisiana e Texas. A Brompton, un gruppo di sicari al soldo di Payne sale sul treno con l'ordine di eliminare definitivamente Warburton e chiunque si metta in mezzo.

Questi Tirapiedi sono cinque, e non si fanno scrupoli - il loro scopo è uccidere.

Tirapiedi (5): Anonimi rubagalline al soldo di un malvagio, armati di varie armi da fuoco. Vedi Fuorilegge in *Deadlands - La Legge*.

2. L'altra fermata interessante è Dallas, dove in seconda classe salgono i McGregor:

- **Angus, il capofamiglia -** serio e timorato di dio
- **Clotilde, sua moglie -** gentile e caritatevole
- **Belinda, la figlia maggiore -** una ragazza seria di circa vent'anni
- **William, detto Bill, il figlio -** un esuberante quindicenne
- **Stella, la figlia minore -** una dodicenne con le trecce
- **Il povero Tom -** ovvero C. C. Warburton, senatore degli Stati Confederati d'America, al momento sofferente di amnesia

Senatore C. C. Warburton, alias Tom – senatore amnesico

È identico in tutto e per tutto a Bigfoot Blutarski (o viceversa), ma ha un carattere pacifico e in questo momento soffre di una grave forma di amnesia a causa di una botta in testa.

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d8

Abilità: Combattere d4, Intimidire d8, Percezione d6, Persuasione d8, Provocare d8, Sparare d4

Carisma: -; **Grinta:** 2; **Parata:** 4; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 9

Svantaggi: Obeso, Pacifista

Vantaggi: Più Duro del Ferro

Equipaggiamento: Abiti da due soldi.

I McGregor viaggiano nel secondo vagone di seconda classe, e naturalmente sono troppo poveri e dignitosi per servirsi del vagone ristorante.

Scambio di persona

Ricapitolando, a questo punto abbiamo a bordo del treno due uomini con la stessa faccia.

Ed entrambi rispondono al nome di Tom.

E sono vestiti più o meno allo stesso modo.

Uno è un simpatico cialtrone con un pugno capace di stendere un bue.

L'altro è un mite galantuomo molto confuso che non farebbe male a una mosca.

Possiamo resistere alla tentazione di mescolare le carte?

Ovviamente no.

A questo punto dello scenario, è ormai probabile che i giocatori abbiano capito che perdere di vista Bigfoot significa problemi - ed è ragionevole che ci sia sempre un personaggio giocante insieme con Blutarski.

Tuttavia, il bagno di servizio del treno rappresenta un ottimo espediente per consentire a Blutarski e Warburton di scambiarsi di posto senza accorgersene, e senza che se ne accorgano i giocatori.

Gli scompartimenti privati del vagone letto sono altrettanto utili.

Qualora la squadra dovesse poi dividersi (per esempio, per verificare che non ci siano facce sospette a bordo), sarà facile far incontrare loro separatamente "Tom", creando confusione.

"E tu cosa ci fai qui?"

"Chi, io?"

"Ma non ti avevo lasciato nell'altro vagone?"

"Ma noi ci conosciamo?"

Nel momento in cui la confusione è al massimo, naturalmente, è bene far entrare in scena i tirapiedi di Payne.

COMBATTERE SU UN TRENO IN CORSA

I veicoli in movimento complicano tutto.

Ricordiamo brevemente che:

- il treno non ha le migliori sospensioni del mondo e conta come Piattaforma Instabile
- lo spazio è ristretto e penalizza l'uso di armi lunghe (-1), ma può offrire Coperture a volontà
- è possibile muoversi all'interno dei vagoni, ma anche correre sul loro tetto
- durante le curve, è possibile sparare da un finestrino di un vagone verso un altro
- i vagoni non sono poi così difficili da sganciare
- è sempre possibile cadere (o saltare) dal treno
- se si cade dal treno, bisogna essere maledettamente veloci per riuscire a rincorrerlo e risalire

OPZIONALE: PERDERE IL TRENO IN CORSA

Ci sono un sacco di buoni motivi per cui la squadra potrebbe saltare dal treno in corsa (i danni per la caduta sono indicati a pagina 104 del Manuale di *Savage Worlds*), o comunque perdere il treno:

- potrebbero dover saltare giù in corsa per inseguire Bigfoot in fuga
- potrebbero venire spinti giù dal treno durante un combattimento
- potrebbero restare a terra durante una sosta (magari per aver inseguito "Tom" scambiandolo per Bigfoot)
- potrebbero restare fermi in mezzo al nulla su un vagone che è stato sganciato dal treno

Nel caso la squadra resti unita, e abbia Bigfoot con sé, il problema è di facile soluzione: basta aspettare il treno successivo.

Chiaramente, se il salto avviene prima della fermata a Dallas, "Tom" e i McGregor saliranno su questo treno, non su quello che la posse ha perduto.

A Dallas salirà anche una nuova squadra di tirapiedi.

Se Bigfoot è rimasto sul treno, che la squadra sia unita o meno, si rende necessario inseguire il convoglio.

I giocatori devono perciò:

a. raggiungere un centro abitato

b. procurarsi dei cavalli

c. lanciarsi all'inseguimento

Questo non è il caso del presente scenario: una volta perso il treno, i personaggi necessitano come minimo di mezz'ora (se sono stati lasciati a piedi in una stazione), e più probabilmente di alcune ore (se sono cascati dal treno in mezzo al nulla) per procurarsi dei cavalli e lanciarsi al galoppo lungo i binari.

Raggiungere il convoglio è un'Impresa Drammatica con tiri di Cavalcare. Scopo ultimo: risalire su quel maledetto treno!

E se non dovessero raggiungerlo? Le opzioni sono solo due: aspettare il treno successivo oppure lanciarsi al galoppo attraverso la prateria, nel tentativo disperato di precedere il treno a una stazione successiva.

Se Bigfoot è rimasto a bordo, la principale preoccupazione per i giocatori sarà che non se la dia a gambe alla prima stazione utile.

Potrebbe rivelarsi saggio telegrafare alle stazioni successive per verificare se una persona che risponde alla descrizione di Bigfoot sia scesa lì – oppure sarà necessario fare tappa in ogni stazione e interrogare i testimoni.

In realtà, questa ovvia precauzione è inutile: Bigfoot è un criminale e un poco di buono, ma nel momento in cui le pallottole hanno cominciato a volare sul treno, il colosso dal pugno inesorabile ha deciso di restare a bordo e prendere le difese della famiglia McGregor.

Bigfoot infatti non tollera che si mettano in pericolo bambini e ragazzi.

Se lasciato solo sul treno, quindi, Bigfoot si aggregherà alla (piuttosto perplessa) famiglia McGregor, e li seguirà fino a Roswell, ultima fermata.

SE OGGI È GIOVEDÌ, QUESTA DEVE ESSERE ROSWELL

Nel momento in cui, in un modo o nell'altro, i nostri eroi arrivano a Roswell, dovrebbe essere ormai chiaro che qualcuno è ben deciso a far saltare i colloqui fra CSA e governo Messicano.

Con un po' di fortuna, la squadra dovrebbe avere anche fra le mani sia Bigfoot che l'amnesico Warburton.

Se possibile, ciò rende il piano ardito del governo ancora più semplice: sarà facile, dopo che Bigfoot avrà incontrato i diplomatici messicani e simulato un malore, lasciarlo andare per la sua strada, e sostituirlo con il vero senatore, che davvero non è in condizione di partecipare alle trattative.

La posse, Bigfoot, Warburton e Flywheel hanno a disposizione un appartamento all'ultimo piano dell'Hotel Excelsior di Roswell.

Resta il problema che mancano ancora 24 ore all'incontro, e tutto potrebbe ancora succedere.

HELLSTROMME GIOCA LA SUA CARTA

Stanco degli inutili tentativi da parte dell'inadeguato Payne per eliminare Warburton, il dottor Hellstromme ha deciso di prendere la faccenda nelle proprie mani, e di usare l'intelletto e la scienza per compiere ciò che la forza bruta e la violenza non sono riuscite a ottenere.

Fin da quando ha scoperto che Warburton sarebbe stato l'uomo a rappresentare gli Stati Confederati al tavolo delle trattative, Hellstromme ha messo in azione la propria organizzazione.

Si è procurato la collaborazione - diciamo grossomodo volontaria - di un losco individuo che risponde al nome di Steve Mulinski.

Mulinski, un omicida plurimo condannato alla pena capitale nel territorio della California, ha una struttura fisica molto vicina a quella di Warburton.

Non è stato difficile, per i chirurghi al soldo di Hellstromme, modificare le fattezze del viso di Mulinski in modo da renderlo un sosia quasi perfetto del senatore.

Ora, Mulinski si trova a Roswell, in attesa di mettere in atto la propria mossa. Con lui ci sono anche due automi di Hellstromme.

Il piano è semplice: il giorno dell'incontro, mentre gli automi si occupano di tenere impegnata la posse, facendone se possibile carne morta, Mulinski raggiungerà la sala della conferenza, e provvederà a mandare all'aria qualunque forma di trattativa.

Steve Mulinski - psicopatico con la faccia di un altro

Mulinski è un pericoloso psicopatico, e le operazioni chirurgiche subite nelle ultime settimane non hanno migliorato il suo umore o la sua salute mentale. È molto probabile che le sue intenzioni, quando si parla di "mandare le trattative a gambe all'aria", comportino la non sopravvivenza dei delegati messicani… e di chiunque altro si trovi nella sala.

Attributi: Agilità d6, Forza d12, Intelligenza d6, Spirito d4, Vigore d12

Abilità: Combattere d12, Fegato d8, Intimidire d12, Percezione d6, Sparare d10

Carisma: -2; **Grinta:** 5; **Parata:** 8; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 11

Svantaggi: Meschino, Obeso, Sanguinario

Vantaggi: Energumeno, Lottatore, Più Duro del Ferro

Equipaggiamento: Abiti eleganti.

Con Mulinski si trovano anche due Automi di Hellstromme.

Uno è stato istruito affinché attacchi l'Hotel Excelsior un'ora prima dell'inizio della conferenza. Il secondo aspetta il momento giusto per venire a dare manforte a Mulinski nella sala delle conferenze.

Automi (2): *Vedi Deadlands - La Legge.*

LA GRANDE BARAONDA FINALE

A questo punto è tutto abbastanza facile, no?

I giocatori devono "solo":

a. sconfiggere gli automi

b. raggiungere la sala della conferenza con Warburton/Blutarski

c. capire cosa diamine stia succedendo

"Un altro?! Ma quanti diavolo ce ne sono?!"

d. impedire a Mulinski di portare a termine il piano di Hellstromme

FARE LA FRITTATA SENZA ROMPERE LE UOVA

Certo, c'è da considerare che nella sala si trovano anche:

- due diplomatici messicani, e se questi dovessero morire, sarebbe poi davvero davvero difficile spiegare al governo del Messico che è stato un incidente (trattare come "Cittadini" ai fini delle statistiche)
- un picchetto d'onore di sei soldati messicani che sarebbe bello restituire al mittente senza troppe ammaccature (trattare come "Soldati" ai fini delle statistiche)

- un picchetto d'onore di sei soldati confederati, e questi sono i nostri ragazzi, non possiamo fargli del male, davvero (trattare come "Soldati veterani" ai fini delle statistiche)
- i due ufficiali in comando dei due picchetti d'onore, un americano e un messicano, che in fondo sono solo due tizi che fanno il loro lavoro (trattare come "Soldato, ufficiale" ai fini delle statistiche)

È importante notare che nella sala della conferenza NESSUNO è autorizzato a portare armi e neanche Mulinski può riuscire a farne entrare una di straforo.

Lo scontro fra i presenti si svolgerà quindi principalmente a suon di ceffoni, e usando armi improvvisate e non letali…

… e poi per ultimo arriva il secondo automa.

La situazione è così confusa e volatile, che possiamo tranquillamente considerare che lo scontro sia tutti-contro-tutti.

TUTTO QUESTO MI RICORDA QUALCOSA…

È auspicabile che una botta in testa ben assestata restituisca la memoria a Warburton ("sì, l'ho sentito dire anch'io") che, pur essendo un pacifista, potrebbe decidere di unirsi alla baraonda finale, solo per il gusto di alzare il volume a undici.

CONSEGUENZE, AMICI E NEMICI, E UN UOMO CHE CAVALCA SOLO VERSO IL TRAMONTO

Riuscire a portare a termine le trattative fra le macerie della sala delle conferenze è lo scopo fondamentale di questa avventura.

Perché ciò avvenga, è necessario che Warburton ritrovi la memoria, o in alternativa che il suo segretario Mr Flywheel sopravviva all'ordalia.

Considerando lo scontro finale, la presenza sul campo dei resti degli automi di Hellstromme e la cattura del bieco Mulinski, non sarà difficile convincere i - probabilmente tumefatti - inviati messicani che qualcuno sta lavorando contro il processo di pace.

Al di là dei punti esperienza ricevuti a fine partita (il cui ammontare sarà lasciato alla discrezione del Marshal), la squadra ha acquisito un potente alleato nella figura del senatore Warburton, ma ha anche un nemico: il generale Payne è infatti riuscito a cavarsela senza essere smascherato, e il misterioso "Mr P." potrebbe un giorno decidere di rivalersi sui personaggi.

Resta il fatto che, alla fine della fiera, Thomas "Bigfoot" Blutarski si è reso irreperibile: ha svuotato la cassa dell'Hotel Excelsior, ha rubato un cavallo, e se ne è andato verso il tramonto.

Nubi di guerra si addensano sul confine
fra Stati Confederati e Messico.

Il senatore Warburton era l'unica speranza per scongiurare il conflitto - ma ora è scomparso, da qualche parte fra Houston e Dallas, mentre si recava alla conferenza di pace di Roswell.

Esiste un solo uomo che potrebbe ancora riuscire a salvare due nazioni da una guerra insensata.

Ma Bigfoot Blutarski, La Terza Mano del Diavolo, è chiuso in una prigione in Arkansas, in attesa di essere impiccato per furto di bestiame.

E anche se qualcuno lo tirasse fuori, c'è chi è pronto a fare l'impossibile per impedirgli di arrivare a Roswell.

Deadlands: La Terza Mano del Diavolo è *un supplemento per* Deadlands, *ambientazione selvaggia realizzata per* Savage Worlds.

Pinnacle, Savage Worlds, Deadlands e tutti i relativi marchi e loghi sono di proprietà della Pinnacle Entertainment Group. © 2012. Tutti i diritti riservati.
Deadlands: La Terza Mano del Diavolo è prodotto sotto licenza da GG Studio. Il logo GG Studio è proprietà di GG Studio. © 2013. Tutti i diritti riservati.