

Giustizia, legge o vendetta? La morte incombe, al confine con il Messico.

RETROSCENA

Catarina Springs: 500 anime, una trentina di case, saloon-albergo, emporio, chiesa e camposanto. E miniere di sale, dove i ricchi bianchi fanno sgobbare i messicani.

Sindaco e sceriffo sono in combutta: i due farabutti "arrestano" o fanno sparire le messicane più belle, per rivenderle a Gregory, un mulatto che le porta in catene ai postriboli di San Antonio e New Orleans. In tanti lo sanno, ma tacciono: i soldi e i contatti del sindaco Trump faranno arrivare in città la ferrovia.

Tre settimane fa arrivò uno straniero, Tom Buckley, che si innamorò della bella Isabel dalle trecce nere. Peccato che poche sere dopo la ragazza finì nelle celle sotterranee della casa del sindaco. Buckley non si arrese, scoprì cosa c'era sotto e cercò di liberarla. Finì con una pallottola alla gamba e, ancor peggio, con una corda al collo.

Ma Buckley non ha finito di dire la sua: la notte dopo l'impiccagione il suo corpo ha ricominciato a vivere. Il primo dei tirapiedi del sindaco è finito schiacciato sotto un carro; il secondo, impiccato dentro una stalla; il terzo, trafitto da un forcone. Oggi è il quarto giorno, il sole sta per calare all'orizzonte, ed ecco che arrivano i nostri.

BEN ARRIVATI

A Catarina Springs la gente ha paura. I messicani hanno paura di essere frustati o uccisi senza motivo; i bianchi hanno una paura più grande: la vendetta di Buckley.

L'arrivo degli eroi non passa inosservato e lo sceriffo William Coen si affretta a informarli che c'è un assassino a piede libero:

Sembrate gente in gamba! Che ne dite di 1500 dollari facili? Offre il sindaco! Questo cane ha fatto fuori quattro onesti cittadini, e merita tutto il piombo che vorrete offrirgli.

E affigge su un pilastro del saloon il poster con il ritratto di *Thomas Buckley, Ricercato Vivo o Morto*.

CHI È BUCKLEY?

Le informazioni che si possono raccogliere su di lui sono diverse a seconda di chi risponde alle domande.

PNG con cui parlare: Prendi ispirazione da questo elenco per permettere ai giocatori di afferrare retroscena e atmosfera generale.

Nel saloon ci sono il barista ciccione, lo sceriffo Coen, il vecchio becchino Zack, i quattro damerini che giocano a poker (tutti bianchi), e due messicani taciturni che bevono tequila:

Paquito e Jesús. Fuori dal saloon, si può parlare con il reverendo Padre O'Riley, la signora Parsley dell'emporio e sua figlia nubile Mary Ann, Timmy Trump, figlio del sindaco con l'hobby di angariare tutti i messicani.

Il punto di vista dei bianchi: Buckley è un vagabondo arrivato in città tre settimane fa. Ha cercato di rapire una ragazza, ha ucciso un vicesceriffo e ha ferito altre persone. Per questo è stato impiccato, ma evidentemente quel diavolo non era morto quando l'hanno tirato giù, perché è strisciato fuori dalla fossa e ora sembra voler uccidere tutta la città: *dopo l'impiccagione ha ucciso altri tre uomini onesti.*

I messicani raccontano che: Arrivato in città, Buckley si innamorò di una ragazza messicana, e quando questa sparì, andò a cercarla. La mattina dopo finì appeso per il collo. Adesso è morto, ma il suo fantasma sta uccidendo i suoi assassini. Buckley ha ucciso quattro uomini: tirapiedi del sindaco. I messicani sono convinti di non essere in pericolo, ma hanno paura a dire di più.

Occhi che ti seguono: Gli eroi possono fare un tiro di Percezione per notare che un ragazzino messicano li segue e li spia. Se avvicinato e tranquillizzato (con un tiro di Persuasione e/o un regalo o simili), il ragazzino (Pedro) dice che non ha paura del "fantasma", e non vuole che gli eroi lo uccidano, perché lui aveva chiesto allo straniero di ritrovare sua sorella Isabel, e anche se l'hanno ucciso, è convinto che sia tornato per continuare a cercarla.

CALA LA SERA

La notte arriva presto. Nel buio risuonano due colpi di pistola e poi un grido rauco, provenienti dall'ufficio del sindaco: Buckley ha appena pugnalato il vicesceriffo.

Se gli eroi accorrono: Buckley alza le mani come per arrendersi, e con la testa storta indica la ragazza messicana chiusa in cella, legata e imbavagliata. Se glielo lasciano fare, la libera con le chiavi che sono sul tavolo. Se non lo fermano, il suo piano è andare a casa del sindaco e farla finita. Buckley è pronto a spiegare che "deve liberare Isabel prima che la portino via". Se tentano di fermarlo o attaccarlo, scappa verso la casa del sindaco.

Se invece non vanno a controllare all'ufficio del sindaco: Vedono la ragazza uscire gridando (e finire nell'abbraccio di sua sorella), e vedono il "fantasma" dirigersi a nord, verso la casa del sindaco.



APPUNTAMENTO CON LA MORTE

Nella villa del sindaco ci sono i suoi mandriani e tirapiedi, che non ci tengono a fare la fine degli altri e hanno organizzato dei turni di guardia: 5 sono pronti ad agire, e 5 arrivano dopo 1d3 round.

Se gli eroi tentano di fermare Buckley: il "fantasma" lancia un grido infernale e dalla dura terra emergono i tre uomini che ha ucciso nelle notti precedenti, come Morti Viventi.

Se gli eroi decidono di aiutare Buckley: devono vedersela con gli uomini del sindaco e con lo sceriffo Coen. Eliminati questi, il sindaco esce dalla casa tenendo Isabel in ostaggio con la sua colt. Buckley non esita a ucciderlo con un colpo in fronte, e libera così Isabel.

Come si uccide un uomo morto? Dopo aver visto che Buckley sembra immortale, gli eroi possono ricordarsi, con un tiro di Conoscenze Comuni, le storie e leggende che dicono chi è già morto, può essere ucciso di nuovo da ciò che lo ha ucciso o ferito quand'era vivo.

EPILOGO

Se gli eroi sconfiggono Buckley, possono incassare la taglia. Se lo aiutano, assistono alla sua morte, e ricevono la gratitudine del piccolo Pedro e della sua famiglia. Meritano un Benny Leggendaro. E ora sono Ricercati...

TIRAPIEDI DEL SINDACO (5+5)

Questi uomini non ci tengono a morire. Se capiscono che Buckley è "immortale" o comunque subiscono 4 perdite, devono superare un tiro di gruppo di Spirito o se la danno a gambe.

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

Abilità: Cavalcare d6, Combattere d6, Fegato d4, Furtività d4, Percezione d4, Seguire Tracce 4, Sparare d6

Grinta: 0; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

Equipaggiamento: Coltello (For+d4); Colt Navy singola azione (30/60/120; 2d6; CdT 1; Colpi 6; PA 1); 3 dei cinque presenti all'inizio hanno invece un fucile Winchester '73 (60/120/240; 2d8; CdT 1; Colpi 6; PA 2).



SCERIFFO COEN

Usa le stesse caratteristiche dei Tirapiedi, ma ha Grinta 3 e Fegato d8, e il Vantaggio Rock and Roll.

Equipaggiamento: Fucile a pompa Gatling (30/60/120; 1-3d6 danni; CdT 2; Colpi 12), pistola (vedi Tirapiedi). Stella da sceriffo. La sua pistola è l'unica arma che può ferire e uccidere Buckley, ma non lo sa. Userà prima i colpi del fucile a pompa.



TOM BUCKLEY

Tom ha il collo spezzato e la mandibola rotta, la camicia strappata e i pantaloni sudici. Sulla testa si è messo un vecchio Steson scuro. Si sta, lentamente, decomponendo, e per questo ha deciso di coprirsi il volto con un fazzoletto, come un bandito. Nascosta sotto il fazzoletto, penzola la corda del cappio che ha ancora intorno al collo.

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

Abilità: Arrampicarsi d6, Cavalcare d6, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d4, Persuasione d4, Seguire Tracce 4, Sparare d8

Parata: 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 8

Svantaggi: Brutto, Giuramento (Liberare Isabel)

Vantaggi: Arma Personale (la sua Colt), Estrazione Rapida, Tiratore Scelto

Equipaggiamento: Colt Peacemaker doppia azione, stregata (30/60/120; 2d6+1 danni; CdT 1; PA 1; finché usata da Buckley per vendicarsi, non finisce mai i proiettili); coltello (For+d4).

Capacità Speciali:

- **Invulnerabile:** Buckley non può essere ucciso. Gli attacchi normali possono solo renderlo Scosso. Anche se smembrato, o fatto saltare in aria, il suo corpo si riforma la notte successiva nella fossa dove è stato gettato.
- **Non Morto:** +2 Robustezza; +2 a riprendersi da Scosso; immune a veleni e malattie; i colpi mirati non infliggono danni aggiuntivi.
- **Paura:** Chi sa che Buckley è morto, o comunque ne vede il volto senza il fazzoletto, deve fare un tiro di Fegato.
- **Punto Debole (Già Ucciso):** Buckley non può essere ucciso se non con la pistola dello sceriffo Coen, che gli infligge i danni normali, o con la corda che lo impiccò, con la quale può essere strangolato. Se gli eroi recuperano la corda dalla forca, serve un tiro di Agilità a -2 per mettergliela intorno al collo, e poi un tiro contrapposto di Forza. Con un successo, Buckley è Scosso; con un Incremento, la corda gli spezza il collo e lo uccide.
- **Punto Debole (Isabel):** Isabel, se dovesse attaccarlo, può danneggiarlo e ucciderlo. Inoltre, se Isabel ritorna dalla sua famiglia, Buckley ritorna integro come se fosse stato vivo e vegeto in quel momento, sorride, e poi si accascia e muore.
- **Senza Paura:** Immune a Paura e Intimidire.

MORTI VIVENTI DI BUCKLEY (4)

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d10

Abilità: Combattere d8, Furtività d4, Percezione d4

Parata: 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 9

Capacità Speciali:

- **Animati da Buckley:** Se Buckley muore, si accasciano e muoiono.
- **Artigli:** For+d4.
- **Non Morto:** +2 Robustezza; +2 a riprendersi da Scosso; immune a veleni e malattie; i colpi mirati non infliggono danni aggiuntivi.
- **Paura:** Chi li vede deve fare un tiro di Fegato.
- **Senza Paura:** Immune a Paura e Intimidire.

