

1870 Western Roads

Powered by Keystone Project. Autore: Mirko Biagiotti.

1870 Western Roads è un Gioco di Ruolo che si ispira a film come "il buono il brutto e il cattivo", "per un pugno di dollari", "Django unchained", "c'era una volta il west", "balla coi lupi".

L'obiettivo è far giocare un'esperienza simile a un film di azione western.

I giocatori potranno interpretare pionieri, esploratori, cowboy, banditi, criminali, sceriffi, militari, cercatori d'oro, pellegrini, ecc.

Il gioco è ambientato nel Nord America all'inizio del 1870, in una piccola cittadina di fantasia chiamata "Coal Town" ai piedi di un altopiano roccioso, vicino al deserto.

L'altopiano accoglie un canyon sul cui fondo scorre un fiume non navigabile, ma ricco di minerali. Le montagne vicine accolgono delle miniere. A valle si estendono i pascoli dove i mandriani conducono il bestiame. Lungo il profilo dell'altopiano si estende la ferrovia che da nord-ovest scende a sud-est, usata principalmente per il trasporto di minerali e merci pesanti.

Coal Town è una cittadina in sviluppo, molta gente ogni anno si insedia attratta dalla miniera, dai vicini pascoli e dall'apparente vita tranquilla.

Le insidie maggiori sono procurate dalle persone, dall'avidità e dalla esterofobia. La gente insediata non vede di buon occhio i forestieri, spesso con avveduta ragione, e tende a farsi gli affari propri, non facendo domande, non indagando e lasciando correre la maggior parte delle stranezze degli sconosciuti. Hanno imparato che se lasciati ai propri affari, una volta usciti dalla città, ogni guaio che li perseguitava se ne va con loro. Quindi hanno appreso l'arte della pazienza e in caso quella di saper maneggiare abilmente una rivoltella.

Le armi da fuoco più comuni sono le rivoltelle (revolver), i fucili, le fruste e i pugnali. Le armi alternative più economiche usate dai popolani sono forconi, bastoni e vanghe. Più raramente si trovano archi e balestre.

L'esplosivo è un'arma improvvisata, nonostante la ben nota mortalità, poiché è usata soprattutto per scavare le miniere.

Culture

Nativa, Immigrata, Coloniale, Oppressa.

Attitudini Sugerite

Mandriano, Banchiere, Bandito, Becchino, Locandiere, Mecenate, Latifondo, Parroco, Medico, Minatore, Allevatore, Contadino, Maniscalco.

Sinossi Avventura

1870 Western Roads è un Gioco di Ruolo che si ispira a film come "il buono il brutto e il cattivo", "per un pugno di dollari", "Django unchained", "c'era una volta il west", "balla coi lupi", ecc.

Coal Town è una cittadina in sviluppo, molta gente di anno in anno si insedia attratta dalla miniera, dai vicini pascoli e dall'apparente vita tranquilla.

Trama (solo per il regista)

Siamo a inizio maggio. I fratelli Cammow, noti in città come cercatori d'oro un po' sfigati, dopo un fruttuoso ritorno da una spedizione nel canyon sono spariti e, guarda il caso, da quel giorno un gruppo di forestieri si è insediato in città: gozzovigliano facendo baccano al saloon del vecchio Wesley. Lo sceriffo sembra non aver intenzione di far nulla: gli ha lanciato qualche avvertimento e poi se ne è fregato. Adele dice che gli hanno ingrassato le tasche, ma quello è un uomo di legge tutto d'un pezzo e Adele si fa sempre un sacco di fantasie. Donald, il fratello di Wesley, ha già montato due casse da morto, sicuro che i fratelli Cammow siano passati a miglior vita.

I fratelli Cammow avevano trovato l'oro, sì, ma non nel fiume. Una banda di furfanti aveva nascosto il bottino del loro ultimo colpo in un'ansa prosciugata del fiume. Dentro una piccola alcova protetta da sguardi indiscreti. I due fratelli vi erano incappati per caso, scivolandoci dentro a causa della loro stupidità. Avevano creduto di poterla passare liscia e tenere per sé il bottino. Bonny Brave e i suoi però stavano tornando a prendere il malloppo quando i due fratelli uscivano carichi di sacchi d'oro dal canyon. Non hanno avuto scampo. Dann è riuscito a fuggire solo dopo che il fratello era riverso a terra con il cervello sulle scarpe.

Adele per una volta ha ragione sullo Sceriffo: è corrotto marcio. A dire il vero non è neppure un vero sceriffo, il suo vero nome è Nick Brave ed è il fratello di Bonny. Ha rubato l'identità a uno sceriffo che si stava dirigendo a Coal Town per sostituire il vecchio, morto di vecchiaia. Lo ha ammazzato e ha preso i suoi averi, spacciandosi per lui.

Regia

Immaginatevi di essere un'aquila che vola in cerca della sua preda. Dall'alto vedete questa cittadina che si estende intorno a una piazza centrale, a uno dei lati c'è un vecchio pozzo e nei pressi una locanda. A nord-est le case in costruzione si disperdono verso l'altopiano che precipita sul grande canyon e più a nord, tagliata dal fiume, la valle. Tutto intorno solo deserto. Rocce, sterpaglie e polvere. Un sacco di polvere rossastra. Il colore della terra è colpa delle miniere, per lo più di ferro e carbone. Una ferrovia solitaria tocca di striscio Coal Town da nord-ovest a sud-est.

Cambia l'inquadratura, siete a cavallo. Chiave di volta. *Eravate diretti a Coal Town, scendevate da nord e all'altezza della valle avete incontrato una famiglia che dalla prateria viaggiava verso la cittadina. Dopo un primo scambio freddo di informazioni, il giovane uomo*

alla guida del carro, Ector, vi ha chiesto di accompagnarli in carovana fino alla città, così da far desistere bestie e uomini dal tentare la borsa degli uni o degli altri. Vi avrebbero ricompensato con cibo, acqua e un posto dove stare una volta arrivati a Coal Town. Il carro degli O'Neill era pieno di scorte alimentari: frutta, miele, frumento e carne essiccata. Non è stato difficile accettare l'invito. Dopo alcuni giorni di cavallo i vostri occhi hanno intravisto spuntare all'orizzonte la croce del campanile della chiesa di Coal Town; a meno di un chilometro, la strada di terra battuta è bloccata da un corpo riverso a pancia in giù. Si tratta di un'uomo emaciato, con la pelle cotta dal sole.

L'uomo a terra è uno dei fratelli Cammow, Dann, riconosciuto da Ector. Si trova in condizioni critiche. Disidratato e tumefatto dalle botte. Non sopravviverà a lungo.