

ACTUAL PLAY WEST!

BANDITI ALLO SBANDO

Quello che segue è un actual play di una one-shot a tre persone, 1 Narratore e 2 Giocatori.
L'avventura giocata è una demo con personaggi, luoghi e imput di storia già prestabiliti.

Partecipanti:

Gabriel: **NARRATORE**

Stefano: **IVY CAMPBELL**, bandita agile e dalla grande sensualità.

Marco: **ESTEBAN "IL BRUTTO" ERASMO**, bandito rude e dai modi sbrigativi.

GABRIEL: Bene signori... e signore; siete un gruppo di banditi, o almeno voi lo credete.

Avete all'attivo solo qualche furto a qualche mal capitato lungo le piste del West, ma niente di serio e remunerativo, il vostro nome ancora è sconosciuto e la mancanza di una taglia sulle vostre teste vi offende.

Un giorno venite a sapere che la Wells Fargo trasporterà una cassaforte piena di valori tramite un treno e da qui la decisione di fare il gran colpo, assaltare il treno.

Dopo una veloce indagine scoprite che la cassaforte sarà sul treno diretto a Dog City, le rotaie passano su lande desolate, lontano da centri abitati; c'è un tratto con svariate curve che si destreggia in salita lungo i pendii di una montagna, il treno lì dovrà rallentare.

Il piano concepito è semplice, salite sul treno come semplici passeggeri e passato il mulino (nome in codice Punto Di Non Ritorno) entrate in azione seguendo pochi e semplici punti.

- Uscire dal vagone passeggeri.
- Salire sul tetto del treno.
- Passare oltre il vagone merci per entrare nel vagone dal retro o dalla porta sul lato.
- Sopraffare le guardie
- Buttare giù dal treno la cassaforte
- Scapparre dal retro del treno, dove un membro della banda vi insegue con i cavalli approfittando la scarsa velocità del treno nel tratto con le curve.
- Recuperare e trascinare la cassaforte fino al campo base e aprirla con calma una volta al sicuro.

MARCO: Bene! Piano semplice a prova di stupido, basterà essere veloci.

Cosa avremmo con noi? penso poche armi visto che ci dobbiamo confondere tra i passeggeri.

GABRIEL: Sì ben detto...vediamo; tu Ivy hai una Sharps Papperbox e 2 pugnali.

STEFANO: La Papperbox la nascondo nella manica della giacca mentre i pugnali negli stivali (segna gli oggetti nella scheda).

GABRIEL: Perfetto, ora tu Esteban, porti con te una una Colt Navy e un pugnale.

MARCO: ah tutto in bella vista! Colt e pugnale nelle loro fondine sul mio fianco, pronte ad essere usate (segna gli oggetti nella scheda)

STEFANO: Per la cassaforte non abbiamo niente? cioè, come facciamo a buttarla giù dal treno velocemente? peserà un quintale!

GABRIEL: Ci avevo già pensato, tranquilli; il vostro gruppo per andar sul sicuro ha ben pensato di portarsi dietro 1 candelotto di dinamite.

MARCO: SIIII! BOOOM!

GABRIEL: qualcuno si segni l'oggetto e cominciamo.

Il treno parte, vi ritrovate in una carrozza di seconda classe; intorno a voi solo gente comune, famiglie con bambini e valigie; qua e là notate qualche rappresentante di qualche azienda non meglio definita.

Siete nel centro del treno, verso la locomotiva si trovano solo altre carrozze passeggeri, tra cui alcune di prima classe; verso la coda, dopo un'altra carrozza passeggeri, si trova lì vagone merci obbiettivo.

MARCO: direi di aspettare il "punto di non ritorno" per poi entrare in azione. Esteban è scontroso e infastidito dalle urla dei bambini, gli prudono le mani.

STEFANO: *"Calma, non ti agitare, finirai per farci scoprire"*...cerco di distrarre il mio compagno fino al mulino.

GABRIEL: Il mulino sfreccia fuori dal vostro finestrino.

STEFANO: Ivy fa un cenno a Esteban con la testa e si alza.

MARCO: mi alzo immediatamente pure io e faccio strada verso il retro del treno, scosto qualche bambino e cerco di fare velocemente, arrivato alla fine della carrozza apro la porta e entro nell'ultimo vagone passeggeri.

STEFANO: io lo seguo chiedendo scusa alle madri dei poveri bambini che incrociano la strada con questo brutto.

GABRIEL: Aprite la porta di legno e vi ritrovate nello spazio tra i due vagoni, davanti a voi una guardia vi blocca la strada, alza una mano e dice: *"mi dispiace signori, non è possibile continuare, tornate alla vostra carrozza"*.

Attraverso la finestrella della porta dietro lui notate che l'ultimo vagone passeggeri ospita altre guardie, forse una decina, intente in varie attività, fiebili rumori di gozzoviglio e caos proviene da dentro la carrozza.

MARCO: cerco di avvicinarmi per buttarlo giù dal treno senza far tanto rumore.

STEFANO: appena Esteban fa un passo lo aiuto, con la mia bellezza cerco di distrarre la guardia e attirare la sua attenzione su di me mentre Esteban si avvicina per prenderlo.

GABRIEL: Ok perfetto, facciamo una prova di abilità contrapposte.

La guardia farà una prova di *Osservare* per notare Esteban, mentre Esteban farà una prova di *Furtività* supportata da una prova di *Sotterfugio* di Ivy.

Gabriel mescola il suo mazzo e pesca 6 carte, le prime cinque le prende in mano, la sesta la mette davanti a lui coperta; osserva le carte in mano e cambia una delle sue 5 carte in mano con quella coperta davanti a lui.

STEFANO: allora Ivy ha 2 in persuasione che aggiunto a 4 di Carisma e 1 per il pregio Sex Appeal fanno 7 carte.

Stefano pesca 7 carte, le prime 5 le prende in mano e 2 le posiziona coperte davanti a lui; osserva la sua mano.

STEFANO: io sto bene così.

MARCO: cavolo ho solo 2 di Agilità e 1 in Furtività, pesco 3 carte.

Marco pesca 3 carte le guarda.

MARCO: confido in te Ivy...Coppia di 10

Marco scopre le sue 3 carte.

STEFANO: io ho fatto Full!

Stefano scopre le carte.

GABRIEL: bene, il Full in alza il risultato di Esteban di due punti quindi da la Coppia diventa Tris...siete fortunati...io ho solo una Doppia Coppia.

Gabriel mostra le carte; tutti rimescolano le proprie carte nei propri mazzi.

MARCO: SIII!

STEFANO: bene! Ivy si avvicina alla guardia con fare seducente e comincia a parlare, "*mi scusi guardia forse potrebbe aiutarmi, vede ho un piccolo problema...*"

MARCO: Piano piano percorro il poco spazio che mi separa dalla guardia senza dare nell'occhio, appena è a portata di braccio lo afferro e lo butto giù dal treno senza tanti complimenti.

GABRIEL: La giovane guardia non è abituata alla compagnia delle donne, se poi la donna in questione è una Bella donna si agita a dismisura; la giovane guardia arrossisce all'avvicinarsi di Ivy e il suo sguardo vaga verso il panorama per non cadere nella sua scollatura .

Esteban raggiunge la guardia che continua a parlare con Ivy, lo afferra, lo alza sopra il parapetto e lo spinge giù dal treno, il tutto accade molto velocemente.

la guardia cade rovinosamente per terra e lo vedere rotolare in malo modo mentre si allontana velocemente.

MARCO: AHAHAHAHAH, "*hasta la vista amigo*"

STEFANO: non perdiamo tempo, prima che si accorgano di noi dobbiamo superare questa carrozza..."*Sul tetto presto!*"

MARCO: Andiamo!

GABRIEL: salite sul tetto tramite la scaletta posta sul lato della carrozza...il vento soffia forte contro i vostri corpi, il tetto della carrozza tremola sotto i vostri piedi, ma niente vi impedisce di avanzare, il treno procede lentamente mentre si arrampica lungo la fiancata della montagna; presto vi ritrovate dall'altra parte del vagone.

MARCO: siamo arrivati al vagone merci?

GABRIEL: è il vagone che segue.

MARCO: direi di non scendere dal tetto, ma saltare sul prossimo e percorrerlo tutto per entrare nel vagone merci con la cassaforte dal "retro"...non vorrei rimanere intrappolato tra 2 fuochi.

STEFANO: concordo...saltiamo e proseguiamo.

GABRIEL: il salto non è impegnativo, ma all'atterraggio potreste sbilanciarvi...facciamo un test su *Atletica* per vivacizzare l'ambiente.

MARCO: Ho solo 3 carte...speriamo per il meglio

Marco pesca 3 carte dal proprio mazzo, le guarda...9, J e Q

MARCO: Uso un punto fortuna, alzo il J a Q e faccio Coppia di Q.

Marco segna l'utilizzo del punto fortuna.

STEFANO: AH...io ho 5 carte, 3 punti di agilità più due di *Atletica*...

stefano pesca 5 carte, le guarda...

STEFANO: Tris di J

I giocatori rimescolano le carte.

GABRIEL: come detto in precedenza il salto non è impegnativo e il treno percorre la via a bassa velocità...la prova è banale quindi una coppia è sufficiente.

Esteban salta e atterra in malo modo sul tetto del carro merci, sbilanciato su un piede, cerchi di riprenderti ma cadi e finisci con sbattere il muso, se non fosse stato per il cinturone che si è impigliato su un chiodo sporgente probabilmente saresti volato giù dal vagone.

MARCO: Wow che culo! mentre mi rialzo guardo il cinturone e poi subito dopo sbircio il volo che avrei dovuto fare..."*Gracias A Dios*" faccio il segno della croce e bacio il piccolo crocefisso di legno che porto appeso al collo.

STEFANO: Spostati idota e lasciami passare, salto e atterro sul tetto senza fatica..."*vedi Esteban...è così che si fa*"

MARCO: ti guardo con aria di sfida e poi ti faccio segno di proseguire "*si certo Ivy, come dici tu, ora andiamo*"

GABRIEL: percorrete senza difficoltà pure questo tetto arrivando alla fine della carrozza.

MARCO: Scendiamo e irrompiamo nella carrozza.

STEFANO: NO ASPETTA! pianifichiamo meglio.

MARCO: Naaaa, entriamo e spacchiamo tutto...guardo Ivy, sorrido e mi fiondo dentro il carro merci con le armi in bella vista.

STEFANO: ecco perché non siamo ancora qualcuno.

MARCO: Esteban spalanca la porta con un calcio, entra urlando.

STEFANO: ho poca scelta, Ivy si muove con Esteban, ma cerca subito di mettersi al riparo appena entra nel vagone merci.

GABRIEL: Esteban, spalanchi la porta e entri...la scena che si presenta davanti ai tuoi occhi è la seguente
Gabriel posiziona mappa, gettoni e descrive la scena.

GABRIEL: il vagone merci è pieno di sacchi, barili e casse, tutte le merci sono ben organizzate e stipate lungo i muri del vagone lasciando un ampio spazio aperto al centro.

Alcuni barili davanti alla porta da dove entrate vi offrono del riparo; a pochi metri da voi, sulla vostra destra notate la cassaforte della wells fargo, sorvegliata da due guardie.

Visto che siete entrati senza sapere come era la disposizione degli oggetti e delle persone non prendete alla sprovvista le guardie perché anche voi perdetevi qualche istante per fare mente locale, ma avete le armi già estratte.
Controlliamo le *Iniziative* e procediamo a turni.

Le Guardie hanno iniziativa 2

MARCO: Esteban ha 4!

STEFANO: Anche Ivy ha 2

GABRIEL: Stefano estrai una carta per vedere chi agisce prima tra Ivy e le Guardie.
Gabriel e Stefano pescano una carta dal mazzo.

STEFANO: 10

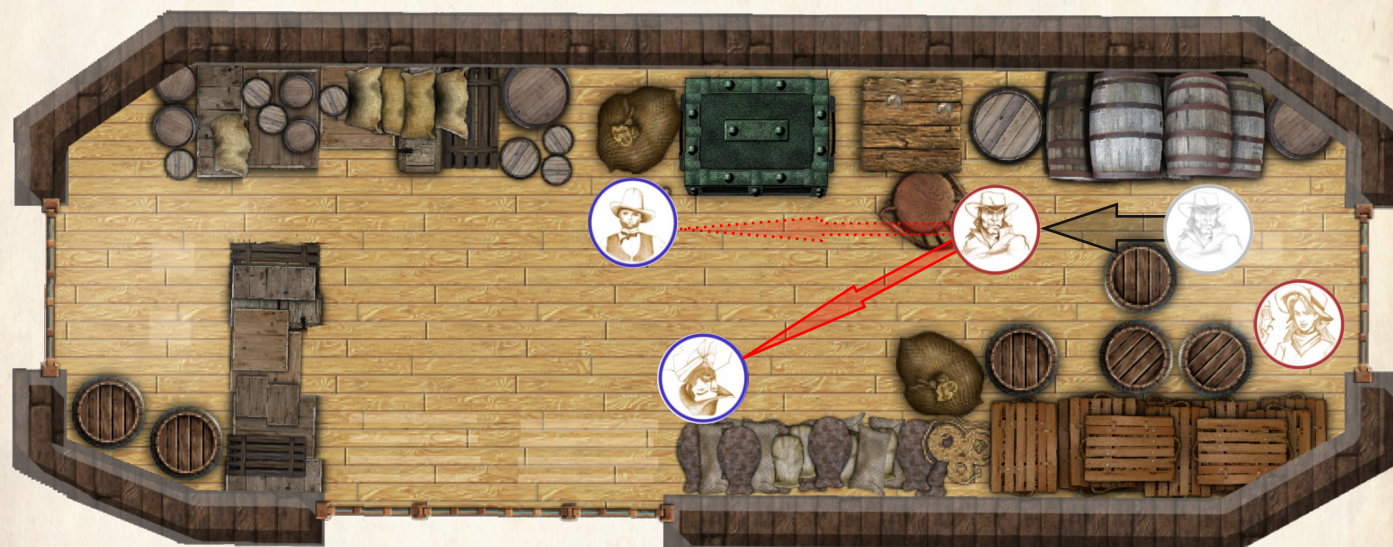
GABRIEL: K

La sequenza di azione è quindi Esteban, le 2 guardie e infine Ivy.
I giocatori rimescolano le carte.



1° TURNO

MARCO: avanzo fino alla sedia, 1 Punto Azione, lancio il pugnale alla guardia sulla mia sinistra, 2 Punti azione e con l'ultimo punto azione comincio a sparare alla guardia sulla destra concludendo l'azione nel prossimo turno.



MARCO: Allora su Lanciare Oggetti ho solo la X, quindi per colpire la prima guardia vado solo di destrezza...5 carte.

Marco pesca 5 carte e le guarda.

MARCO: solo Doppia Coppia, quindi sono 1 danno più un danno del pugnale più 2 della mia forza...4 danni...l'ho colpito...

Marco pesca una carta dal mazzo.

MARCO: 10... nella Gamba Destra

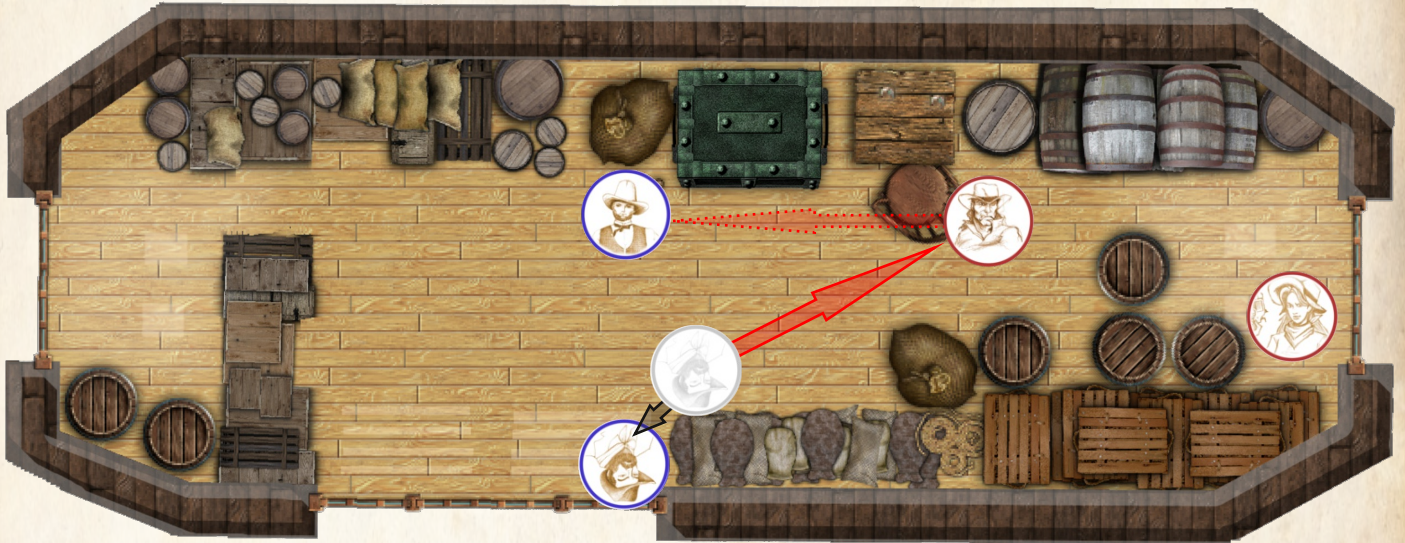
Marco rimescola le carte nel proprio mazzo.

GABRIEL: bene 4 danni nella gamba destra.

Gabriel segna i danni subiti dalla guardia.

GABRIEL: le guardie si difendono.

Quella ferita estrae la pistola, 1 Punto Azione, spara verso Esteban, 2 Punti Azione, e infine scivola dietro i sacchi cercando un po' di copertura, un altro Punto Azione.



GABRIEL: la guardia ha 2 in Destrezza e 3 in Armi Pistole, quindi ho 5 carte per colpirti.

Gabriel pesca 5 carte e le guarda.

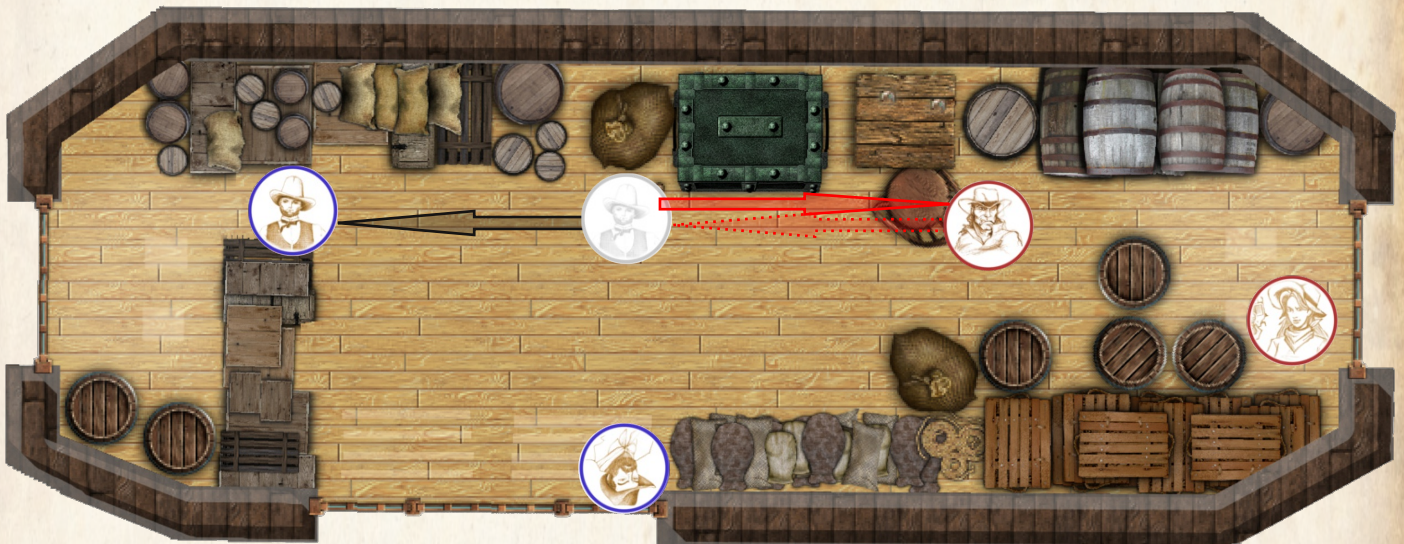
GABRIEL: Tris...sono 2 danni per la combinazione più 3 danni bane della pistola.

sono in totale 5 danni nel...

Gabriel estrae una carta, J di Picche; rimescola le carte.

GABRIEL: 5 danni nel braccio Destro.

Seconda guardia, anche lei ha solo 4 Punti Azione, 1 Punto per estrarre la Colt, 2 Punti per sparare a Esteban e un punto per correre dietro le casse, anche se non riesce ad arrivarci.



GABRIEL: Anche questa guardia ha 5 carte per colpirti con la Colt.

Gabriel pesca 5 carte.

GABRIEL: Un altro Tris di 10.

MARCO: e no! ora basta! uso un Punto Fortuna e scalo un tuo 10 a 9...così ora hai fatto Coppia.

GABRIEL: Perfetto, vediamo dove ti colpisce.

Gabriel pesca una carta, K di Quadri. Rimescola le carte.

GABRIEL: La guardia estrae la pistola e mentre cerca di raggiungere le casse dietro di lui spara contro esteban, nella fretta inciampa e sbaglia mira, il colpo della Colt esplode, il proiettile percorre in un lampo la poca distanza tra la

guardia e Esteban colpendolo di striscio su un fianco.

MARCO: ah un graffio appena sotto le costole...niente che esteban non possa sopportare.

STAFANO: ora tocca a ivy.

Ho 5 Punti Azione quindi, prima sparo alla guardia che cerca di nascondersi dietro le casse.

Ho destrezza 3 e Armi Pistole Acquisita, quindi sono solo 3 carte.

Stefano pesca 3 carte.

STEFANO: Coppia di K e un J, uso 2 Punti Fortuna e trasformo il J in K...Tris.

Stefano estrae una carta per vedere dove colpisce la guardia...Asso, rimescola le carte.

STEFANO: sì Asso...in TESTA! 5 punti di danno in testa!

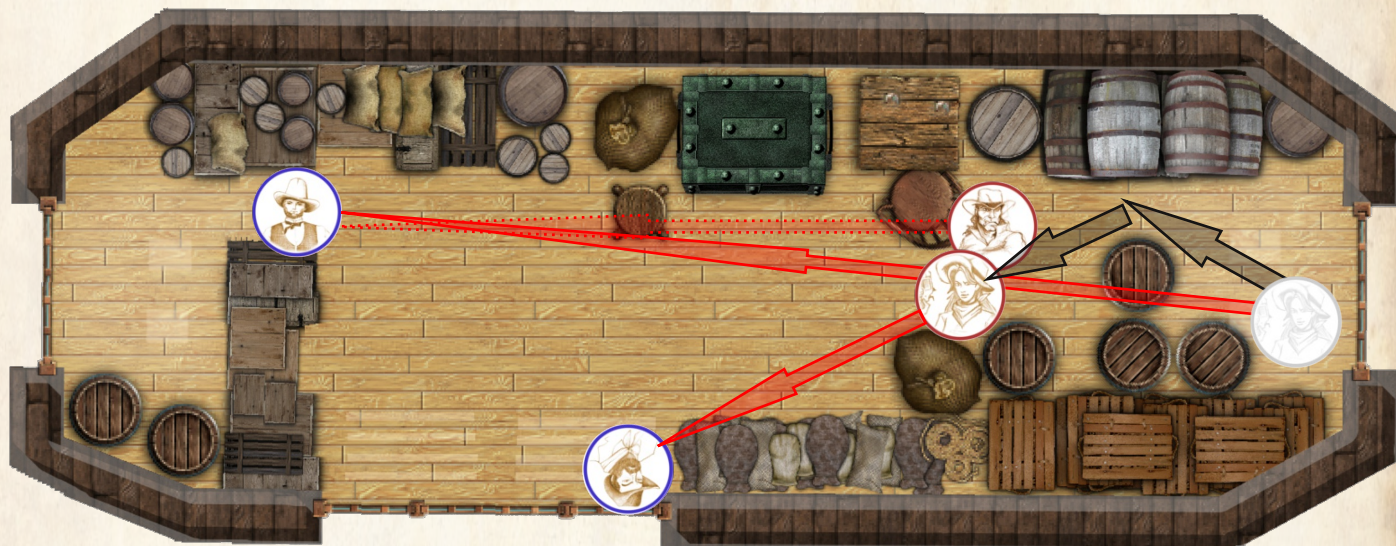
Con i restanti 3 Punti Azione raggiungo Esteban e lancia il pugnale contro la guardia dietro i sacchi.

GABRIEL: Ok, non hai la visuale libera, i sacchi e le casse danno un po di copertura, hai un malus di 1.

STEFANO: Ok, destrezza 3, Lanciare Oggetti 2, meno il malus fanno 4 carte.

Stefano pesca 4 carte e le osserva.

STEFANO: niente di fatto.



2° TURNO

MARCO: esteban ha il pregio "Resistenza al danno" quindi la ferita al braccio destro è meno grave di quello che sembra, sebbene abbia raggiunto la X nella tabella dei danni.

GABRIEL: sai cosa significa questo...ricordati che devi concludere l'azione del turno prima.

MARCO: sì sì, non mi sono dimenticato.

Uso il mio primo punto Azione per concludere l'azione di sparare, ho destrezza 5, Armi Pistole 2, la ferita al braccio mi impone un malus di 3 giusto?

GABRIEL: giusto.

MARCO: allora 4 carte.

Marco pesca 4 carte.

MARCO: Doppia Coppia!lo colpisco in...

Marco pesca una carta, Asso di cuori.

MARCO: ANCORA TESTA! ALTRI 4 DANNI IN TESTA!

Esteban stava per sparare quando viene colpito al braccio con cui impugnava la pistola; il dolore gli fa perdere la mira, ma la sua ira aumenta! nonostante il dolore rialza il ferro a fatica, se prima puntava alle gambe ora la mira è ben più alta; il grilletto viene premuto e la testa della guardia va in frantumi...il braccio fa male, viene lasciato cadere sul fianco senza forza, le dita si rilassano e il revolver fumante finisce a terra.

Ora con un altro Punto Azione mi sposto sulla guardia rimasta e con gli ultimi 2 unti Azione gli do un calcio. Destrezza ho sempre 5, in Lotta 2.

Marco pesca 7 carte, le prime cinque le prende in mano e le ultime 2 le posiziona coperte davanti a lui.

GABRIEL: La guardia ha diritto a provare a schivare il calcio.

Gabriel pesca 4 carte.

Marco guarda le sue carte e scambia una delle carte in mano con una delle 2 coperte davanti a lui.

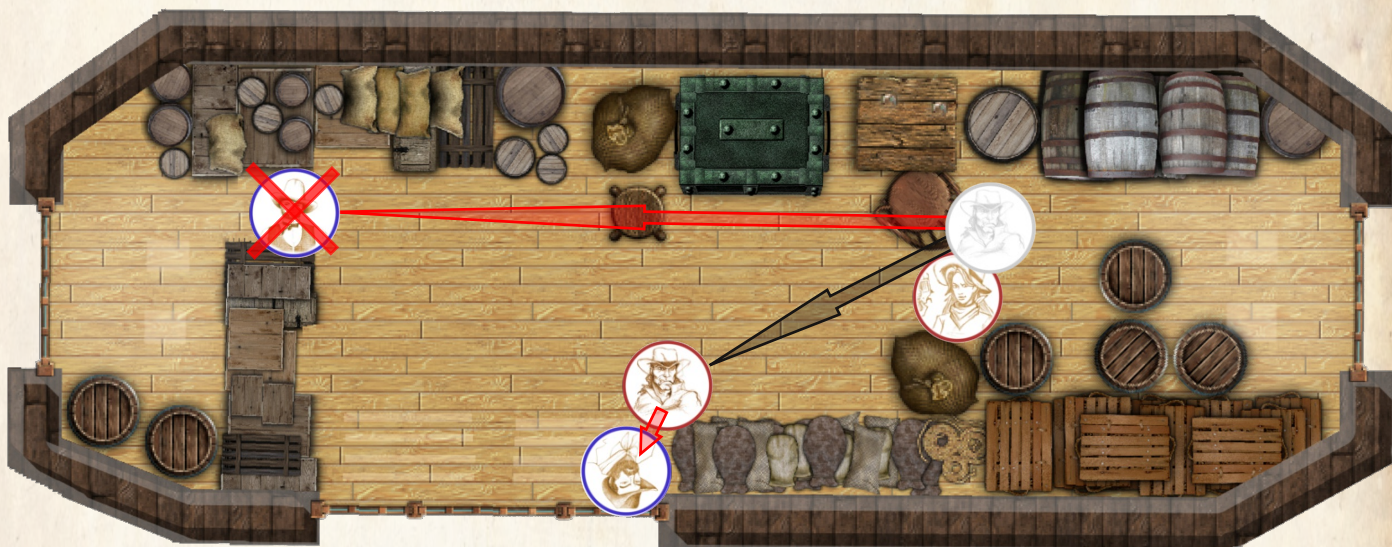
MARCO: Full.

GABRIEL: Coppia.

MARCO: COLPITO

Marco gira la prima carta del suo mazzo...K, rimescola il mazzo.

MARCO: colpito in pieno torso, sono 7 danni! 5 per la combinazione e 2 della mia Forza.



GABRIEL: la guardia subisce un brutto colpo alla bocca dello stomaco, il colpo lo fa traballare e la gamba ferita cede; caduto per terra e ferito la Guardia si arrende.

Mi arrendo! basta!

La guardia getta lontano la sua pistola.

"Sono dissarmato, ecco vedete, non posso farvi del male, prendete ciò che voletee lasciatemi in pace".

STEFANO: siamo ancora in combattimento? seguiamo ancora l'iniziativa?

GABRIEL: No, siete liberi di agire come volete.

MARCO: che ne facciamo di questo cane?

STEFANO: non lo so Esteban, legghiamolo e imbavagliamolo, non vorrei che chiamasse rinforzi.

MARCO: giusto, le altre guardie avranno sentio i colpi di pistola? facciamo veloce!

STEFANO: posiziona la dinamite io penso a questo bastardo.

MARCO: esteban si precipita verso la cassaforte senza badare ad altro, prende il candelotto di dinamite e lo posiziona sotto la parte anteriore della cassaforte, esplodendo dovrebbe spingerla verso fuori, o alla peggio aprirla.

Accendo la corta miccia e SCAPPO!

"Presto Ivy mettili al riparo!"

GABRIEL: fate appena in tempo a mettervi dietro i barili che la porta si apre, una guardia entra nel vostro vagone:

"Hey tutto bene? abbiamo sentito dei rumori" ...BOOOOM!

La guardia non fa in tempo a finire che la corta miccia della dinamite finisce, l'esplosione vi lascia storditi e fate fatica a capire quello che succede.

Nel vagone c'è un grosso buco dove prima c'era la cassaforte, sacchi, barili e scatole sono ribaltate e rotte, varie merci sparse per terra.

Vi alzate a fatica, vi riprendete dall'esplosione e sentite varie voci e rumori provenire dal vagone con le guardie; capite che stanno arrivando.

STEFANO: Presto scappiamo!

MARCO: Esteban si alza tramortito per via dell'esplosione, aiuta Ivy nel rialzarsi, *"andiamo e speriamo che quel bastardo sia pronto con i cavalli e non ci tradisca"*.

STEFANO: usciamo dal vagone fiondandoci nel prossimo fino a raggiungere la fine del treno.

GABRIEL: scappate da vagone in vagone, feriti e malconci cercate di farvi strada tra casse e sacchi e la poca illuminazione nei vagoni merci non vi aiuta, è una fottuta corsa ad ostacoli.

Come se non bastasse le guardie vi stanno alle calcanie e sparano nel intento di fermarvi.

Prendete le carte, un test contrapposto tra Armi Pistola delle guardie contro un vostro Atletica, vediamo se riuscite a ripararvi dietro le casse mentre correte circondati da proiettili.

Gabriel controlla la sceda delle guardie e pesca 5 carte; le guarda e sorride.

MARCO: Solo 3 carte, ecco che Esteban ci lascia la pelle.

Marco pesca 3 carte, le guarda e le mostra al gruppo, Coppia di J e un Q.

STEFANO: io 5 carte.

Stefano pesca le carte le guarda e le mostra al gruppo con vigore.

STEFANO: Poker di 10!

GABRIEL: le guardie hanno fatto Doppia Coppia.

MARCO: ultimo Punto Fortuna! trasformo la mia coppia in un tris.

GABRIEL: la scelta è tua.

MARCO: tris sia...fortuna finita.

GABRIEL: correte nella penombra cercando di farvi strada tra le varie merci trasportate, abbassandovi, scivando e saltando tutto quello che vi si para davanti; Ivy apre la strada, sembra quasi conoscere la via per quanto veloce e sicura di se si muove, mentre Esteban avanza a fatica inciampando di tanto in tanto, sentite proiettili sfrecciarvi attorno e colpire le casse a pochi centimetri da voi, le scegge vi graffiano il volto e l'adrenalina aumenta nelle vostre vene.

Aperte una porta e la vostra corsa termina, fine del treno.

L'ambiente spoglio della montagna e i binari sono davanti a voi, come stabilito il vostro compagno è lì, con i cavalli

che vi aspetta; un ultimo balzo.

STEFANO: che aspettiamo, saltiamo sopra i cavalli!

MARCO: in che missione mi sono andato a cacciare! Esteban sa essere molesto non saltare!

GABRIEL: le guardie sono stanno arrivando, qualche secondo e saranno alle vostre spalle: "FERMI!"

MARCO: Esteban fa il segno della croce e salta.

STEFANO: Ivy prende una breve rincorsa e salta.

GABRIEL: saltate e cadete in sella ai vostri cavalli!

MARCO: ah ah! via! giro il cavallo e mi allontanano!

STEFANO: tirando le redini del calavvo Ivy da l'ordine al cavallo di fermarsi; da un ultima occhiata al treno che si allontana si gira e si allontana.

GABRIEL: il treno si allontana da voi continuando la sua corsa, notate le guardie raggiungere la fine del convoglio, un paio di ultimi spari precedono imprecazioni.

Seguendo i binari ritrovate la cassaforte riversa non troppo lontano dalla via ferrata, la legate e la trainate fino al vostro campo base dove non vi rimane altro che aprirla e bere alla vostra riuscita.

Qualche giorno dopo comincia a girare la voce sul vostro furto sul treno e Ivy e Esteban si beccano una taglia di 100\$ per furto e omicidio.

I giocatori continuano divertiti discutendo su come spendere il bottino, su quanto wishky bevono la notte e sul essere meno irruenti nei prossimi crimini punzecchiandosi a vicenda.

Marco e Stefano concludono la serata con commenti positivi sul regolamento e le loro buone impressioni sul gioco, ancora eccitati lasciano il tavolo chiedendo a Gabriel "a quando la prossima giocata?"

WWW.IDEENOOMAC-GAMES.COM

