

RE MORTO

Regole

Per giocare questo racconto hai bisogno di un mazzo di carte (un comune mazzo di carte francesi da 52: dall'Asso al 10, Fante, Donna, Re e senza Jolly) e di due dadi a 6 facce (D6).

Il tuo personaggio, Wayne Johnson, ha 23 Punti Vita (PV), punteggio che potrà cambiare durante l'avventura ma che non potrà essere superato.

Fondamentale per lo svolgimento della storia è la conoscenza delle regole del "Re Morto". Ogni giocatore lancia 2D6, dopo di che ognuno riceve due carte, una coperta che non può essere guardata e una scoperta. Una volta distribuite le carte, ogni giocatore deve dichiarare l'azione che intende compiere:

- 1) STARE: il giocatore tiene le carte che ha e scopre la carta coperta, oppure
- 2) BALLARE: il giocatore cambia la carta coperta con una carta dal mazzo, che viene servita scoperta, oppure
- 3) SPARARE: il giocatore cambia la carta scoperta e scopre quella coperta.

ATTENZIONE: non è consentito cambiare entrambe le carte. Quando i giocatori hanno dichiarato il loro gioco si valutano i punteggi. Lo scopo del gioco è ottenere il punteggio più basso o raggiungere esattamente i 23 punti (i punti sono detti Corone). Le carte dal 2 al 10 valgono il punteggio indicato sulla carta stessa, il Fante vale 11 e la Donna vale 12. L'Asso vale 1 se abbinato a qualunque carta tranne il Re. Asso e Re abbinati formano la combinazione del Re Morto:

- 1) Re Morto di Picche dà la vittoria automatica della partita a chi lo ottiene
- 2) qualunque altro Re Morto azzera il punteggio di chi lo ottiene.

Il Re in altre combinazioni ha i seguenti comportamenti:

- 1) abbinato a una carta da 2 a Donna ha valore di jolly (può essere liberamente scelto il suo valore, da 1 a 12)
- 2) coppia di Re rossi vale tanto quanto il risultato del lancio di dadi
- 3) coppia di Re neri porta il numero di Corone di chi ottiene la combinazione a 24 e fa terminare la partita (non conta il lancio dei dadi).
- 4) Re rosso e Re nero abbinati portano il numero di Corone di chi ottiene la combinazione a 22 (non conta il lancio dei dadi).

Una volta contati i punti ottenuti o valutate le combinazioni effettuate con le carte, si confronta il punteggio delle carte con quello del lancio dei dadi:

- 1) se il risultato del lancio dei dadi è maggiore o uguale a quello delle proprie carte, si ottengono 0 Corone
- 2) se il risultato del lancio dei dadi è minore di quello delle proprie carte si ottiene un numero di Corone pari alla differenza fra il punteggio delle carte e quello dei dadi.

Alla fine di ogni mano tutte le carte usate vengono scartate, ma il mazzo non viene rimescolato a meno che qualcuno non abbia ottenuto Re Morto o non siano terminate le carte nel mazzo.

Introduzione

Dopo 23 felici anni di regno del glorioso re Giorgio IV, lo scettro è passato nel 1799 al contestato Guglielmo IV. Già a partire dai primi anni di regno di re Guglielmo - detto dai suoi detrattori "lo Schiavo" - si diffuse fra i contestatori un gioco di carte chiamato "Re Morto"; questo gioco, nato con tutta probabilità in Tennessee e praticato sottobanco sia come puro e semplice gioco che come gioco d'azzardo, fu proibito col Cards Act del 1812. La proibizione non ottenne però l'effetto sperato, anzi, più il regno si espandeva e più il Re Morto veniva praticato: addirittura, un gruppo di cospiratori repubblicani si diedero il nome di "Carders", in spregio alla legge emanata da re Guglielmo.

Bloomfield, Kentucky, Regno Libero d'America, 1835

"No, non avrete mai la mia approvazione!"

Lawrence Johnson, Re di Cuori del locale Mazzo di Carders esce dalla sede sociale sbattendo la porta. Il tragitto fino a casa non è brevissimo, ma nemmeno tanto lungo da doverlo percorrere a cavallo. Male, perché questo significa che ha più tempo per pensare a ciò che è successo alla riunione: i Capi Mazzo sembrano decisi a compiere un attentato ai danni del Re. Naturalmente a nessun carder piace il Re, ma l'idea di Lawrence è che con la diffusione della società e la crescita del Partito

Democratico-Repubblicano si possa arrivare alla fine della detestata monarchia in modo pacifico.

Lawrence, ancora immerso nei suoi pensieri, raggiunge casa. Come entra, sua moglie Louise non può fare a meno di notare la sua espressione preoccupata.

"Sì Lou, abbiamo avuto una piccola discussione alla riunione. Ma non pensiamoci adesso, è pronta la cena?"

"Sì Larry, ma volevo aspettare Wayne."

"Non è ancora tornato?"

"No, avrà avuto un contrattempo."

"Non importa, ho fame, mangiamo senza di lui. Mangerà da solo quando torna."

Lawrence e Louise si mettono a tavola coi loro altri quattro figli. L'atmosfera non è certo delle migliori, nonostante i tentativi di Richard di risollevarne l'umore di suo padre con delle battute di spirito. Nel bel mezzo della cena si sente bussare alla porta.

"Chi sarà?", domanda Anne

"Non so, qualcuno di voi aspetta visite?", chiede Lawrence, ma nessuno ne aspetta, in realtà. "Ho capito, vado a vedere chi è."

Lawrence si avvicina alla porta e apre. Rimane interdetto nel vedere chi ha davanti.

"Sei sorpreso, Re di Cuori?", gli chiede Alexander Smyth, Gran Mazziere del Mazzo di Carders di Bloomfield.

Insieme a Smyth ci sono Joseph Merrifield e Mark Nelson, rispettivamente Re e Asso di Picche. Il Consiglio dei Tre al completo.

Lawrence non fa in tempo a rispondere, che Smyth ha già impugnato la pistola e sparato un colpo fatale. Subito dopo i tre entrano in casa, e senza sprecare neppure una pallottola uccidono Louise e i quattro figli. Per terminare la loro opera buttano una lampada a olio su della paglia e lasciano che il fuoco cancelli del tutto l'esistenza di Lawrence Johnson e della sua famiglia.

Poi si allontanano a piedi. Tutta la città finge di non vedere.

È stata una lunga giornata per te, le trattative d'affari ti hanno impegnato fino a tarda ora. Adesso torni a casa, soddisfatto dei risultati che hai ottenuto e desideroso di raccontarli ai tuoi genitori e ai tuoi fratelli e sorelle. Entrando in città vedi i tre Capi Mazzo, i migliori amici di tuo padre, che dalla piazza vanno verso le loro case. Vorresti salutarli, ma non ti hanno notato.

Continui a cavalcare verso casa, e solo allora noti la grande nuvola di fumo che proviene proprio dalla direzione verso cui ti stai muovendo.

"Chissà cos'è successo?", pensi.

Mentre ti avvicini, un dubbio comincia a assalirti, dubbio che si tramuta in timore e poi in certezza: a bruciare è casa tua. Tutta la cittadinanza sembra essere lì a cercare di domare le fiamme, e oramai l'incendio sembra essere quasi estinto. Sproni il cavallo e arrivi sul luogo dove poco prima sorgeva casa tua: vorresti aiutare, ma sei pietrificato. Dov'è tuo padre? Tua madre? Dove sono Richard, Anne, Matt e Carol? Poco alla volta capisci cos'è successo e ti lasci andare alla disperazione. I tuoi vicini provano a consolarti, ma nulla può lenire il tuo dolore. Perché? Cosa avevano fatto di male? Chi poteva essere stato così crudele, chi? Quest'ultima domanda è quella che più ti tormenta, e la risposta a cui arrivi è quella che non ti aspetteresti e che mai vorresti accettare. Perché i Capi Mazzo stavano andando nella direzione opposta a quella dell'incendio? E perché, con un incendio in città, sembravano così allegri e soddisfatti? No, non può essere. Eppure...

Decidi che devi sapere, e se è come pensi sai già chi sarà a pagare. Controlli la pistola e sali a cavallo, destinazione casa Nelson. Sfondi la porta della casa dell'Asso di Picche con un calcio, e lo cerchi per tutta la casa, pistola in pugno. Lo trovi in camera da letto, alle prese con una donna ben nota a tutta la comunità maschile della città. Cacci la donna, intimidendole di non fare parola con nessuno del tuo arrivo in questa casa e poi ti dedichi a Mark Nelson. Non è difficile farlo cantare, con una pistola puntata in fronte. Ti dice che il Consiglio dei Nove, col solo voto contrario di tuo padre, ha approvato una mozione che non ti può rivelare. Ti dice che tuo padre ha lasciato la riunione sbattendo la porta, e che gli altri membri del Consiglio temevano che potesse denunciarli; per questo motivo avevano dato mandato al Consiglio dei Tre di risolvere la situazione. Hai sentito abbastanza. Spari, e mandi Mark Nelson in quell'inferno che merita.

È poi il turno di Joseph Merrifield, il Re di Picche. Probabilmente non è rientrato subito a casa quando l'hai incrociato, dal momento che lo vedi aprire la porta proprio mentre stai arrivando. Scendi da cavallo e lo spingi in casa, tenendolo sotto tiro con la pistola. Gli racconti quello che hai scoperto e gli chiedi se è vero. Nel momento in cui te ne dà conferma premi il grilletto. Addio Merrifield.

E adesso è giunta l'ora del Gran Mazziere. Sei stato decine di volte nella tua vita a casa di Alexander Smyth, ma mai prima d'ora in questo stato d'animo. Prima che gli sparassi Merrifield ti ha detto che è stato Smyth a uccidere tuo padre. Che sia vero o no, ora tutta la tua persona è un concentrato di odio verso colui che fino a poche ore prima consideravi quasi il tuo secondo padre. Arrivi a casa di Smyth, bussii con una forza tale che la porta per poco non cede sotto i tuoi colpi. Chiami il Gran Mazziere con tutto il fiato che hai in corpo, poi spari alla porta ed entri. Smyth è davanti a te, con le pistole in mano ma visibilmente terrorizzato. Senza dire una parola lo disarmi con un solo colpo ad una mano, che lo costringe a lasciar cadere anche l'altra pistola per l'istinto di tenere la mano ferita con quella sana.

"Sei tu che hai ammazzato mio padre?", gli urla in faccia.

"No, io..."

"Bugiardo! Sei tu che hai ammazzato mio padre?"

"Sì... sono stato io... ho dovuto... perdonami..."

"Perdonarti? Perdonarti? Sappilo Smyth, del Consiglio dei Tre sei rimasto solo tu, ma non per molto! E adesso dimmi, perchè hai ammazzato mio padre, mia madre, i miei fratelli, le mie sorelle?"

"Tuo padre... era diventato un pericolo per il nostro Mazzo... ma la tua famiglia... non li ho uccisi tutti io..."

"Taci, ti ho già detto che Merrifield e Nelson sono già morti, quindi non serve cercare di scaricare su di loro le tue responsabilità! Cos'ha fatto mia madre per essere uccisa? E Richard, Anne, Carol, Matt? Cos'hanno fatto?"

"Niente..."

"Perchè li hai uccisi?"

"Non potevamo lasciare test..."

Non lo lasci finire. Un colpo e anche Alexander Smyth crolla senza vita.

Rimani un momento a guardare quella scena, con la pistola che ancora ti fuma in mano, poi esci e sali sul cavallo. Lo sproni a galoppare, veloce quanto può. Non sai se le lacrime che ti rigano il volto siano generate dall'aria fredda della sera che ti sferza il viso o dal dolore dovuto alle perdite e al tradimento, ma tutto sommato ti interessa poco, e le lasci scendere copiose quanto sono. Via via che la tensione si allenta cominci a ricordare che non hai cenato. Hai fame. E sei stanco. Adesso però è il momento di andare più lontano possibile da Bloomfield, dai Carders, da tutto ciò in cui hai creduto fino a oggi e che da oggi hai deciso di abbandonare. Quando sarai abbastanza lontano ti fermerai, mangerai e riposerai. Poi andrai ancora più lontano.

Vai all'1

1

Fontenelle's Post, Territorio non organizzato oltre il fiume Missouri, 1837

Non appena lo raggiungi, vedi che il cartello recita "Fontenelle's Post". Questa maledetta nebbia ti ha fatto perdere la cognizione del tempo e dello spazio e ti penetra nelle ossa facendoti tremare come una foglia. Anche il cavallo è stanco e infastidito dal freddo e dall'umidità, quindi decidi di fermarti qui per la notte, sperando di trovare una locanda poco costosa con una stalla.

Dopo un tempo probabilmente breve ma che il clima avverso fa sembrare terribilmente lungo trovi un saloon con un ricovero per i cavalli. Leghi il tuo animale all'esterno del locale, promettendogli che presto lo porterai al coperto, quindi entri e ti dirigi al bancone.

"Un Kentucky Bourbon, un piatto caldo e un letto per me e una notte al caldo con biada e acqua per il mio cavallo", dici al proprietario, che neppure ti ha visto entrare ed è ancora voltato di spalle a ritirare delle stoviglie.

L'uomo si gira verso di te e ti squadra per capire se puoi pagare, poi ti versa un bicchiere di bourbon e un piatto di zuppa della casa e ordina a un ragazzo di portare il tuo cavallo al coperto. Inizi a consumare il tuo pasto, quando un tipo ti si affianca appoggiandosi di schiena al bancone.

"Grazie.", ti dice il nuovo arrivato.

"Prego", rispondi "anche se non so a cosa devo questa gratitudine."

"Ma come, non vorrai bere da solo! Sam, il nostro nuovo amico mi offre la stessa cosa che beve lui."

Il proprietario del saloon gli versa senza fiatare un bicchiere di Old Jake e torna ai suoi affari.

"Allora, brindiamo.", dice il tuo nuovo amico con un sorriso falso "Al nostro re!"

Se rispondi "Lunga vita a re Guglielmo!" vai al **7**

Se rispondi brindando a un altro pretendente al trono vai al **40**

Se rispondi "Alla repubblica!" vai al **42**

Se brindi senza dire nulla vai al **37**

2

Non appena Sam finisce di parlare ti volti nuovamente verso Josh. È la sua vita o la tua, senti che se non spari tu a lui sarà lui a sparare a te.

Premi il grilletto.

Subito dopo anche Sam preme il grilletto del fucile, nonostante la cosa non gli faccia piacere: ora dovrà ripulire il locale dalla macchia lasciata dal tuo sangue e da quello di Josh.

3

Corri verso le stalle e trovi subito il tuo cavallo; monti in groppa e lo sproni a partire e poco dopo sei di nuovo per le strade di Fontenelle's Post. Il tuo cavallo passa tra la gente della città, travolgendo talvolta qualcuno che si trova lungo la sua traiettoria; cerchi di ricordare la strada per uscire dalla città, e dopo alcuni tentativi riesci a ritrovarla.

Uccidere e fuggire. Da quando due anni fa la tua famiglia è stata crudelmente sterminata questo sembra il tuo destino. Il tuo vantaggio sugli abitanti di Fontenelle's Post è sufficientemente largo da darti la certezza che non ti inseguiranno, ma dell'altro sangue pesa sulla tua coscienza e un'altra città è depennata dalla lista di quelle in cui puoi trovare accoglienza; ciò che più ti riempie di rabbia è che la ragione di tutto questo sangue e di tutte queste fughe è sempre la stessa, quel dannato fanatismo che trasforma gloriosi ideali in mostruosità.

Ora fuggi verso ovest. Il Messico è per te l'unica speranza di serenità, lontano dai Carders e dal re.

Ma la strada è ancora lunga

4

"Pessima idea, Wayne."

Conosci bene i Carders e sai che per ognuno di loro il proprio mazzo è qualcosa di sacro e inviolabile. Buttarlo a terra è un atto gravissimo, che può avere conseguenze molto spiacevoli.

Josh ti afferra improvvisamente per il collo, togliendoti il respiro.

"Ascolta bene, cane: se non ti è chiaro, io non volevo sapere se ti andava o no una partita a Re Morto. Quando un Carder propone una partita, quella partita si gioca. Purtroppo tu hai pensato diversamente, e hai mancato di rispetto a me e al mio mazzo, quindi sono costretto a rimandare la partita. Prima c'è un'onta da lavare."

Ti butta a terra e ti porta a calci verso l'esterno del locale (perdi 6PV) per sfidarti a duello.

Vai al **35**

5

La nebbia e la scarsa luce della strada non vi aiutano, e il duello si conclude sostanzialmente con un nulla di fatto. Jacob annuncia la parità e vi invita ad avvicinarvi. Una volta che vi siete avvicinati vi rende le munizioni, con le quali ricaricate le pistole e invita a stringervi la mano. Riluttanti fate come dice l'arbitro, ma quella stretta sembra durare un secondo di troppo.

Se vuoi aggredire Josh vai al **19**

Se vuoi rientrare vai al **50**

6

Con un abile colpo fai volare via l'arma di Josh. Rimani per un momento fermo sul posto con la pistola ancora fumante in mano, poi la riponi nella fondina e ti avvii per rientrare nel saloon. Nessuno dei presenti osa proferire parola.

"Wayne!" È Jacob Cooper che ti chiama. "I tuoi proiettili."

Raggiungi Jacob, recuperi le tue munizioni e ne metti una nella pistola; le altre per il momento le metti in tasca.

Se fingi di rientrare e spari a Josh vai al **20**

Se ringrazi Jacob e rientri vai al **50**

"Lunga vita a re Guglielmo!"

Il tuo nuovo amico solleva in silenzio il bicchiere senza toccare il tuo, poi, mentre stai bevendo il tuo bourbon, ti sferra con l'altra mano un pugno che ti getta sul bancone e per poco non ti spezza il collo (perdi 4PV).

"E così brindi al re? Sia dannato lui e tutti suoi figli, quel maledetto schiavo usurpatore!"

Detto questo estrae la pistola, ma Sam è rapido quanto lui ad imbracciare un fucile che teneva sotto il bancone e a puntarglielo addosso.

"Josh, sai che la penso come te sul re, ma sai anche che non voglio sparatorie dentro il mio locale." - indica la porta del saloon con la bocca del fucile - "Fuori avete tutto lo spazio che vi serve per chiarirvi."

"Certo Sam, perdonami, è stato un momento di debolezza."

Josh ti solleva dal bancone e ti butta per terra verso l'entrata. Sei ancora stordito per il pugno e non riesci a opposti, nonostante l'idea di tornare fuori con la nebbia e l'umidità che ti penetrano nelle ossa non ti entusiasmi.

"E ora vediamo come te la cavi a duello, monarchico!"

Vai al **35**

8

Tieni la mano più ferma che puoi e fai partire un colpo. Il tuo proiettile raggiunge Jacob Cooper ferendolo a una spalla. Sei riuscito a rallentare il tuo avversario ma non l'hai dissuaso dal suo intento, anzi, il tuo gesto gli ha messo ancora più rabbia in corpo.

Se gli spari di nuovo vai al **46**

Se lo aggredisci vai al **10**

Se fuggi vai al **41**

9

Scarti l'8 di Quadri e peschi il 10 di Quadri. Scopri la tua carta coperta, che è l'Asso di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

10

Corri verso Jacob e lo butti facilmente a terra. Lo sceriffo perde la pistola, ma non perdi tempo a raccoglierla. Purtroppo, però, non ti sei reso conto che correndo verso Jacob ti saresti diretto verso il pubblico. Gli avventori del saloon ti circondano senza difficoltà e ti malmenano. Poco dopo Jacob Cooper si rialza da terra e recupera la pistola, con la quale vendica la morte di suo fratello.

La tua vita termina a Fontenelle's Post, nel 1837, per mano dello sceriffo.

11

Scarti il 10 di Quadri e peschi il Re di Picche. Scopri la tua carta coperta, che è il 10 di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

12

"Mi spiace Wayne, non è facile battermi a Re Morto."

"Sono solo un po' arrugginito, saranno due anni che non gioco. Nei miei tempi migliori sarebbe andata diversamente."

Josh sorride e ti porge la mano; tu gliela stringi e gli prometti che se tornerai a Fontenelle's Post lo cercherai per giocare la rivincita.

Ora si è fatto veramente tardi, la stanchezza si fa sentire e domani dovrai ripartire.

Vai al **50**

13

Ti rialzi con difficoltà e dolorante in ogni punto del tuo corpo. Lanci un ultimo sguardo carico d'odio a Josh che è ancora per terra, poi incroci gli occhi di Jacob e quelli di ogni persona lì presente. Ti reggi in piedi a malapena, ma tutti gli abitanti di Fontenelle's Post sembrano terrorizzati da te. Cercando di dissimulare le tue difficoltà fai per rientrare nel saloon.

Se ti fermi e spari a Josh vai al **20**

Se rientri vai al **50**

14

Scarti il 6 di Fiori e scopri dal mazzo il Re di Fiori. Volti la tua carta coperta, che è l'8 di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al **17**)

Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al **31**)

Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al **34**)

15

Scarti la carta coperta e scopri un Re di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al **17**)

Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al **31**)

Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al **34**)

16

Ti rialzi con difficoltà e dolorante in ogni punto del tuo corpo. Lanci un ultimo sguardo carico d'odio a Josh che è per terra senza vita, poi incroci gli occhi di Jacob e quelli di ogni persona lì presente. Ti reggi in piedi a malapena, ma tutti gli abitanti di Fontenelle's Post sembrano terrorizzati da te. Cercando di dissimulare le tue difficoltà fai per rientrare nel saloon.

"Maledetto, l'hai ammazzato!"

La voce di Jacob Cooper è rotta dal pianto. Ti volti verso lo sceriffo e lo vedi avvicinarsi a passi rapidi, impugnando la pistola con mano tremante ma non abbastanza da non costituire una minaccia.

Se aggredisci Jacob vai al **10**

Se gli spari, lancia un dado; se ottieni 1 o 2 vai al **22**, se ottieni 3 o 4 vai al **8**, se ottieni 5 o 6 vai al **46**

Se scappi vai al **41**

17

La sua carta coperta è un 3 di Fiori. Segna le corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisi tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**
Se balli vai al **48**
Se spari vai al **29**

18

Scopri la tua carta coperta, che è il 10 di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**
Se hai perso vai al **12**
Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

19

Ti avventi verso Josh e cominciate ad azzuffarvi.

I vostri PV sono quelli residui dopo il duello. La scazzottata va gestita come una serie di mani di Re Morto; quando uno di voi due rimane con 4PV o meno la scazzottata finisce (è necessario però che uno dei due abbia almeno 1PV più dell'altro). Se uno di voi due ottiene Re Morto di Picche uccide l'avversario. Se uno di voi due ottiene un numero di Corone superiore ai propri PV residui muore.

Se uccidi Josh vai al **16**
Se vinci senza uccidere Josh vai al **13**
Se Josh ti sconfigge vai al **49**

20

Il tuo colpo è incredibilmente preciso, viste le condizioni di luce e clima, e il proiettile passa attraverso l'occhio destro di Josh per uscire dalla sua nuca. Il tuo avversario crolla al suolo senza emettere neppure un gemito.

"Maledetto, l'hai ammazzato!"

La voce di Jacob Cooper è rotta dal pianto. Ti volti verso lo sceriffo e lo vedi avvicinarsi a passi rapidi, impugnando la pistola con mano tremante ma non abbastanza da non costituire una minaccia. La tua pistola è scarica.

Se aggredisci Jacob vai al **10**
Se scappi vai al **41**

21

"È incredibile, non è una cosa che mi è capitata spesso."

Josh non pare essere soddisfatto del risultato, sembra confuso sul da farsi.

"Dai Josh, ora abbiamo un motivo in più per sperare di rivederci. Dovremo giocare una rivincita."

Josh ti guarda cercando di capire se lo stai prendendo in giro o se dici sul serio.

Lancia un dado.

Se ottieni da 1 a 3, Josh si alza di scatto e ti spintona; la sua chiara intenzione è di far decidere alle pistole chi è il vincitore della partita di Re Morto. Vai al **35**
Se ottieni da 4 a 6, Josh ti sorride e ti porge la mano, accettando la tua proposta. Vai al **50**

22

Sei stanco e dolorante in mezzo alla nebbia, non certo la condizione migliore per sparare un colpo preciso. Manchi completamente il tuo bersaglio e sei troppo debole per sostenere il rinculo della tua arma. Perdi la pistola e vedi avvicinarsi Jacob Cooper. Lo sceriffo non commette il tuo stesso errore e ti spara solo quando è sicuro di riuscire a mirare correttamente.

I tuoi giorni e la tua fuga verso il Messico finiscono qui.

23

Scarti la carta coperta e peschi il Re di Picche. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

24

La tua carta coperta è l'Asso di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

25

La partita durerà 2 mani, a meno che uno dei due giocatori non vinca prima. Nella prima mano distribuisce Josh, quindi la prima decisione è tua.

La tua carta scoperta è un 6 di Fiori, la sua è un 4 di Quadri. Josh ottiene 9 dal suo lancio dei dadi; decidi cosa fare.

Se stai, vai al **45**

Se balli, vai al **15**

Se spari, vai al **14**

26

"Complimenti, amico."

Josh ti porge la mano, ma mentre gliela stringi ti torce il polso (perdi 2PV).

"Peccato che tu non sapessi che odio perdere. Vieni con me."

Ti trascina fuori dal locale e ti sfida a duello.

Vai al **35**

27

Josh è un abile pistolero, e con il suo colpo ti disarmo. Dolorante e sanguinante cadi in ginocchio, mentre il tuo avversario ti si avvicina.

"Pensavi forse di riuscire ad avere la meglio? Povero illuso...", e ti atterra con un pugno (perdi 5PV).

"Josh, fermati, hai già vinto!" È la voce di Jacob a parlare, ma Josh non ha alcuna intenzione di dargli retta e ti solleva di peso. "Non farti mai più vedere nella mia città." Ti butta a terra "E se provi a rimettere piede nel saloon sei un uomo morto."

Ferito, pieno di lividi, stanco e infreddolito, non te la senti di ribattere a Josh o di sfidare la sua minaccia. Mentre tutti rientrano cerchi di raggiungere carponi un angolo in cui rannicchiarti a dormire. Hai passato molte brutte notti negli ultimi due anni, ma questa è sicuramente la peggiore. Ti svegli ai primi raggi del sole, il volto tumefatto, la ferita della mano che pulsa e le ossa a pezzi per la scomodità del tuo improvvisato giaciglio e l'effetto dell'umidità. Ti alzi e con passo malfermo raggiungi la stalla. Recuperi il cavallo, lo selli come riesci e con grande difficoltà gli sali in groppa. Cercando di evitare le vie principali ti dirigi verso il punto da cui sei entrato in città la sera prima. Senza voltarti indietro e senza spronare il cavallo al galoppo ti allontani per sempre da Fontenelle's Post.

La tua meta è l'Ovest, quel Messico in cui il Re di Potomac non ha potere e dove potrai dimenticare i Carders e la loro follia.

28

Scarti la carta coperta e peschi un 10 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

29

Scarti il 10 di Cuori e peschi il 10 di Quadri. Scopri la tua carta coperta, che è l'8 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

30

Josh non fa in tempo a finire la frase e tu già sobbalzi.

"Carders?" ti lanci verso di lui, lo afferra per il bavero e gli punti la pistola in mezzo alle orbite "Ascoltami bene, e ascoltatevi bene tutti. Io non voglio avere nulla a che fare con voi feccia, perché questo siete. Avete mai sentito parlare del pistolero che in una sera uccise i Capi Mazzo di Bloomfield? Bene, è qui davanti a voi. Ho giurato a me stesso che non avrei mai perdonato la vostra congrega fuorilegge per quello che fece alla mia famiglia e che avrei fatto tutto ciò che è in mio potere per assicurarvi alla giustizia. Quindi ora le cose andranno così: io me ne vado da questo posto - e voi naturalmente non farete nulla per fermarmi - e domani stesso parlerò con lo sceriffo..."

"Lo stai già facendo, amico.", dice una voce dietro di te "Molto piacere, Jacob Cooper, sceriffo di questo posto e fratello di Josiah." Ti volti. L'uomo che sta parlando ti sta tenendo sotto tiro. "Vuoi denunciare un'intera città? Consideralo fatto, domani stesso chiederò il registro anagrafico al sindaco e lo porterò al procuratore. Purtroppo tu non mi potrai accompagnare."

Uno sparo.

Il proiettile dello sceriffo ti attraversa la testa, ponendo fine in un solo momento alla tua fuga, ai tuoi propositi e alla tua vita.

31

Josh scarta la carta coperta e pesca un 2 di Cuori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisce tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Quadri, la sua l'8 di Quadri. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è l'Asso di Cuori, quindi ottiene 5 Corone.

Se stai vai al **18**

Se balli vai al **23**

Se spari vai al **11**

32

Sogghignando sollevi il tuo nuovo bicchiere di bourbon e brindi con Josh senza parlare. Josh beve, posa il bicchiere con calma sul bancone e ti passa un braccio attorno alle spalle.

"Sai amico, mi stai simpatico, però il tuo silenzio comincia a innervosirmi. Non è difficile, ti ho anche suggerito come brindare; il fatto che tu non abbia detto nulla mi fa pensare che la pensi diversamente da me. Niente di male, intendiamoci" - e ti sorride guardandoti in tralice - "ma se così è dovremo chiarirci alla vecchia maniera, oppure fare una partitina. Sai, il Re Morto è un gioco che piace molto a noi Carders..."

Josh estrae un mazzo di carte e due dadi.

Se vuoi giocare a Re Morto, lancia 2D6 per te e vai al **25**

Se vuoi sfidare Josh a duello vai al **35**
Se minacci Josh vai all'**30**
Se ordini un altro giro di bourbon e brindi alla repubblica vai al **4**

33

Josh scarta il 4 di Quadri e pesca un Re di Fiori; scopre la carta coperta, che è il 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi (dando alla combinazione di Josh il punteggio più conveniente per lui) e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisce tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**
Se balli vai al **48**
Se spari vai al **29**

34

Josh scarta il 4 di Quadri e pesca un 2 di Cuori; la sua carta coperta è il 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisce tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Quadri, la sua l'8 di Quadri. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è l'Asso di Cuori, quindi ottiene 5 Corone.

Se stai vai al **18**
Se balli vai al **23**
Se spari vai al **11**

35

Uscite dal locale e con voi escono tutti gli avventori. Uno di questi si fa avanti a fare da arbitro.

"Josh, tu già mi conosci. Wayne, mi presento: sono Jacob Cooper, sceriffo di questo posto e fratello del tuo avversario. Non so in cosa tu creda, ma se sei battista puoi scambiare qualche parola con il Reverendo Merrill."

"Non serve, ho abbandonato la fede da tempo. Cominciamo."

"Come preferisci. Ora controllerò le vostre pistole, avrete a disposizione un solo colpo. Vi disporrete schiena contro schiena e farete undici passi seguendo il mio conteggio; al dodici vi volterete e sparerete."

Date le pistole a Jacob, il quale le svuota, ricarica un colpo e vi rende l'arma e gli altri proiettili. Fatto il controllo delle armi vi guardate un momento negli occhi: se gli sguardi potessero bruciare sareste entrambi ridotti in cenere. Vi disponete quindi schiena contro schiena, le vostre rispettive destre pronte a impugnare la pistola. Inizia il conto.

Uno.

Due.

Tre.

Quattro.

Cinque.

Sei.

Sette.

Otto.

Nove.

Dieci.

Undici.

[Il duello è da gestire come un'unica mano di Re Morto. Josh ha 23PV, il tuo punteggio potrebbe essere differente nel caso in cui tu abbia perso Punti Vita in precedenza. Il numero di Corone ottenute è il numero di Punti Vita persi durante il duello, quindi se parti da un numero di Punti Vita inferiore a 23 potresti perdere il duello nonostante tu ottenga un risultato migliore; se uno di voi due ottiene un numero di Corone uguale o superiore ai propri Punti Vita, muore.]

Dodici.

Se vinci e Josh rimane vivo vai al **6**

Se vinci e uccidi Josh vai al **20**

Se il duello finisce in parità vai al **5**

Se perdi (senza morire, naturalmente) vai al **27**

36

Scopri la tua carta coperta, che è l'8 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

37

Sollevi il bicchiere, lo batti contro quello del tuo nuovo amico e bevi. Lui sembra divertito dal tuo comportamento e beve con te.

"Non ti sbilanci, eh? Bravo, non sai mai chi puoi avere davanti. Ma non abbiamo ancora fatto le presentazioni: molto piacere, sono Josiah Cooper, ma qui tutti mi conoscono come Josh. Ah, sono un Carder, come tutti in questa città. Ora riproviamo. Sam, versane un altro, lo straniero ha la gola secca e non riesce a parlare."

Sam versa un altro bicchiere di bourbon per ciascuno di voi due.

Se nonostante ti trovi in una città di Carders vuoi brindare a re Guglielmo, vai al **7**

Se vuoi brindare a un altro pretendente al trono vai al **40**

Se vuoi brindare alla repubblica vai al **42**

Se taci ancora vai al **32**

38

"No grazie, amico, non gioco da due anni."

Josh, visibilmente ubriaco, ti guarda in tralice.

"Ehi Wayne, forse non sono stato chiaro. Ti trovi in una città abitata soltanto da Carders, rifiutare una mano di Re Morto è un atto molto pericoloso. O forse hai brindato alla repubblica per evitare problemi?"

"Ma come avrei potuto sapere che avrei evit..."

Josh estrae da una tasca un mazzo di carte e lo sbatte violentemente sul bancone.

Se lo asseconi e giochi, lancia 2D6 per te e vai al **25**

Se rifiuti e butti a terra il mazzo vai al **4**

39

Corri con tutto il fiato che hai in corpo cercando di lasciare Fontenelle's Post, ma presto ti accorgi che è un'idea stupida: tu sei stanco e i tuoi inseguitori conoscono la città meglio di te. Presto vieni raggiunto e malmenato da tutti coloro che erano presenti

al duello. A porre fine al tuo dolore pensa Jacob Cooper con un colpo di pistola fra i tuoi occhi.

40

Capisci che re Guglielmo non rientra nelle simpatie del tuo nuovo amico, quindi decidi di brindare nominando un altro pretendente al trono. Lo sconosciuto sembra apprezzare il fatto che tu non abbia nominato il re, ma dopo aver sollevato il bicchiere invece di bere lo appoggia di fianco a sé sul bancone.

"Vedo che abbiamo tra noi una persona ragionevole. O quasi. Sai, sono d'accordo con te: Guglielmo lo Schiavo non merita la corona, il suo posto è nelle piantagioni che piacciono tanto a quelli del Sud. Però, vedi, io penso che quella corona non dovrebbe stare in testa a nessuno."

Noti che porta la mano alla fondina ed estrai più in fretta di lui. Immediatamente, però, ti rendi conto che con la stessa rapidità Sam ha imbracciato un fucile che probabilmente teneva sotto il bancone e ti tiene sotto tiro.

"Straniero, sei qui da poco e stai già dando problemi. Josh è una persona un po' ruvida e ha le sue idee, che sono anche le mie, ma se volete discutere con le pistole questo non è il posto giusto. Fuori avete spazio a sufficienza."

Guardi fuori, continuando a tenere la pistola puntata su Josh. È buio e c'è nebbia, non certo l'ideale per un duello, nonostante alcuni punti siano debolmente illuminati da lampioni a olio.

Se accetti il consiglio di Sam e esci per sfidare Josh a duello vai al **35**

Se spari a Josh vai al **2**

Se lasci perdere e riponi la pistola vai all'**47**

41

Ti volti e cominci a correre col favore della nebbia. Senti i colpi della pistola di Jacob, ma nessuno ti raggiunge. Poco dopo ti accorgi che tutti gli avventori del saloon ti stanno rincorrendo e il tuo vantaggio comincia a ridursi.

Se ti dirigi alle stalle vai al **3**

Se cerchi di fuggire a piedi dalla città vai al **39**

42

Il tuo amico ti fa un sorriso soddisfatto, batte il bicchiere contro il tuo e beve di gusto insieme a te.

"Sam versane un altro, stavolta offro io!" - torna a voltarsi verso di te - "Così sei dei nostri! Molto piacere amico, io sono Josiah Cooper, ma puoi chiamarmi Josh."

Josh inizia un lungo discorso su perchè re Guglielmo sia in realtà un usurpatore, sul fatto che nessuno degli altri pretendenti possa veramente aspirare al trono, su quanto sarebbe meglio se il Regno Libero d'America fosse in realtà la Libera Repubblica d'America, e mentre parla ti offre tre bicchieri di bourbon.

"Sento di potermi fidare di te, Wayne, non tradire mai la mia fiducia: qui a Fontenelle's Post siamo tutti Carders. A proposito, ti va una partita?"

Se vuoi fare una partita a Re morto, lancia 2D6 per te e vai al **9**

Se non vuoi vai al **38**

Se te ne vai dicendo che li denuncerai vai all'**30**

43

Josh scarta la carta coperta e pesca un Re di Fiori. Segna le Corone di entrambi (dando alla combinazione di Josh il punteggio più conveniente per lui) e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisi tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**
Se balli vai al **48**
Se spari vai al **29**

44

La sua carta coperta è un 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisi tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è l'8 di Quadri, la sua il 2 di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh balla e pesca un 10 di Cuori, ottenendo così 8 Corone.

Se stai vai al **24**
Se balli vai al **28**
Se spari vai al **9**

45

La tua carta coperta è l'8 di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al **44**)
Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al **43**)
Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al **33**)

46

Prendi la mira e spari. Nonostante la tua debolezza riesci a mettere a segno un colpo preciso e Jacob Cooper crolla a terra morto; la popolazione di Fontenelle's Post è sconvolta e ammutolita. Raccogliendo le poche forze che ti rimangono ti dai alla fuga, vuoi lasciare il prima possibile questo inferno.

Se vuoi dirigerti alle stalle per recuperare il tuo cavallo vai al **40**
Se decidi di non perdere tempo e di fuggire a piedi dalla città vai al **39**

47

Rimetti la pistola nella fondina guardando Sam con la coda dell'occhio. Appena il proprietario del saloon vede che la tua arma è tornata al suo posto punta il fucile in direzione di Josh. Questi allontana la mano dalla fondina, e dal taschino della camicia estrae un mazzo di carte e due dadi e li posa senza fretta sul bancone. Sam ritira il fucile.

"Ti va una partita?", ti chiede Josh

Se vuoi giocare a Re Morto lancia 2D6 per te e vai al **25**
Se rifiuti e butti a terra il mazzo vai al **4**

48

Scarti la carta coperta e peschi un 10 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**
Se hai perso vai al **12**
Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

49

Josh si rialza, tu sei troppo debole e dolorante per fare altrettanto. Provi a metterti carponi, ma dopo esserci riuscito senti il freddo del metallo sulla tua tempia. Ti volti e vedi Josh che ti guarda, carico di odio. L'ultima immagine che si imprime nei tuoi occhi è quella del dito di Josh che preme il grilletto, l'ultimo suono che sentono le tue orecchie è quello dello sparo della pistola

del tuo avversario.

50

Sam manda via gli avventori e invita gli ospiti a ritrarsi nelle loro stanze. Sei ben contento di questo invito e ti avvii. La stanza non è certo la più comoda in cui tu abbia mai dormito, ma negli ultimi due anni ti è capitato talmente di rado di dormire con un tetto sopra la testa e un materasso sotto di te che la povera stanza che il saloon ti ha offerto ti sembra la camera di un re. Sorridi a questo pensiero, è paradossale che ti sia venuto proprio in questa città.

Dormi profondamente, facendo sogni che il mattino dopo non ricordi, pur ricordando che sono stati piacevoli. Al risveglio, dopo esserti preparato, scendi e consumi un'ottima colazione. A differenza della notte precedente, ora il locale è quasi vuoto, se si fa eccezione per i pochi ospiti delle sue stanze e per alcuni pittoreschi personaggi, i quali però non cercano di attaccare briga con te o con gli altri stranieri. Terminata la colazione paghi Sam, lo ringrazi e lo saluti. Dentro di te ti chiedi cosa staranno facendo in questo momento Josh e tutte le altre persone che la scorsa notte popolavano il saloon.

Esci e con piacere constati che la nebbia se ne è andata, lasciando il posto ad una magnifica giornata di sole. Ti dirigi verso le stalle e recuperi il cavallo, che Sam ha già fatto sellare. Lo trovi in gran forma, riposato e pronto a galoppare.

"Si parte, bello!"

Dopo avergli fatto un'affettuosa carezza sul muso monti in sella ed esci, portandolo al passo fino al cartello che ti aveva fatto scoprire l'esistenza di questo luogo. Ti fermi un momento e riguardi la scritta: "Fontenelle's Post". Porti una mano al cappello in segno di saluto, sproni il cavallo e parti verso l'Ovest, verso quel Messico che per te significa serenità.