



# Verso La Frontiera

Gioco di ruolo Western

Di Roberto Grassi





## LICENZA D'USO

**Condividere** - riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato.

**Modificare** - remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere Il licenziante non può revocare questi diritti fin tanto che tu rispetti i termini della licenza.

### Alle seguenti condizioni:

**Attribuzione** - Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

**NonCommerciale** - Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

**StessaLicenza** - Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

**Divieto di restrizioni aggiuntive** - Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Questo testo è una sintesi del testo completo della licenza disponibile a questo link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

Immagine di copertina: [https://it.123rf.com/profile\\_seita](https://it.123rf.com/profile_seita)

# INTRODUZIONE

Quello che avete tra le mani (o state leggendo in forma digitale) è il terzo “framework” di Levity, il nome che sto dando alla serie di giochi che vogliono celebrare ed emulare i generi narrativi per consentire di giocare storie di ruolo e dar loro un “tocco” particolare.

“Magia e Acciaio” è stato il capostipite e consente di giocare avventure e campagne fantasy, con il suo mondo di eroi leggendari e magia. “Lux et Umbra”, invece, rappresenta il risultato che vi consentirà di giocare avventure e campagne del cosiddetto “orrore cosmico” alla Cthulhu.

Questo terzo volume, “Verso la Frontiera”, è pensato per permettervi di ambientare le vostre storie nel lontano West, quello selvaggio ed ostile, in cui dominava lo scontro di culture e la mancanza di legge e giustizia.

A differenza dei due framework precedenti, questo framework si spinge ancora più in là, con una leggera focalizzazione che gestisce la conclusione degli archi narrativi dei singoli personaggi e del gruppo, consentendo inoltre alcuni topoi classici come il Duello contro la propria Nemesis o la possibilità di perseguire obiettivi personali e di gruppo.

Credo di aver fatto un buon lavoro.

Come sempre, grazie.

*Roberto Grassi*

# FILOSOFIA DI GIOCO

“Verso la Frontiera” è un gioco di ruolo “western” che riprende alcune strutture fondamentali dei giochi di concezione anni '80: bipartizione fra giocatori e Game Master, costruzione dei personaggi tramite classi e durata da campagna; tuttavia, le espande con meccanismi e logiche proprie dei giochi anni '00 e '10, come il conflitto a obiettivi, creando un impianto ibrido, che potrebbe piacere sia ai vecchi sia ai nuovi giocatori.

**In “Verso la Frontiera”, i Giocatori ed il Master sono due facce della stessa medaglia: nessun partecipante può fare a meno degli altri, perché nessuno è più importante degli altri. Il gioco è sempre trasparente e la conduzione del gioco non necessita di “schermi” del Master. I lanci dei dadi devono sempre essere pubblici e nulla viene deciso di autorità (tranne quando previsto dal gioco stesso).**



Il Master presenterà le situazioni di gioco attraverso la narrazione e poi chiederà ai Giocatori cosa fanno i loro personaggi. I Giocatori dichiareranno la propria intenzione, in maniera più estesa di come farebbero giocando ad un gdr tradizionale. Il Master valuterà la mossa dei Giocatori e risponderà di conseguenza, seguendo le regole. Non ci dovrebbero essere situazioni che le regole non coprano. Il Master non sarà mai lasciato solo.

Ciò nonostante, questo non significa che non ci sia spazio per la fantasia. Come vedrete, anzi, più efficienti sono le regole, più la fantasia è libera di essere messa alla prova.

**Il tipo di storie giocabili con “Verso la Frontiera” è quello di un gruppo di personaggi che si trovano a dover vivere sulla Frontiera americana, nel periodo della grande espansione verso ovest.**

Si trattava di dover interagire e di tentare una mai realizzata integrazione con i nativi e con le popolazioni migranti in cerca di fortuna, o con gli schiavi che venivano lì condotti e sfruttati nella costruzione di ferrovie, strade, miniere e linee telegrafiche. La legge e la giustizia, se mai potessero essere utili, erano lontane e non potevano seguire la velocità dell'espansione verso ovest, e così ognuno doveva provvedere per sé.

**I personaggi dovranno quindi decidere per cosa vale la pena affrontare i pericoli di questo mondo. Alcuni, invece, preferiranno affrontare la propria Nemese e concludere la partita con un Duello. Spetterà ai giocatori decidere come portare a compimento il viaggio del proprio personaggio.**

Il framework si presta, inoltre, con i dovuti adattamenti, per poter giocare qualunque storia in cui ci siano scontri di culture in cui una cultura “dominante” si trova a contatto con mondi e filosofie diversi dalla propria ed i personaggi dovranno decidere “da che parte stare”.

Il Master potrà impostare il suo ruolo in due modi diversi: presentare moduli di avventura singoli o campagne di gioco, fatte di avventure collegate, esattamente come farebbe con un sistema “classico”, oppure preparare situazioni iniziali molto essenziali ed elaborarle a improvvisazione, come in molti giochi "moderni".

I Giocatori desiderano sempre ottenere gli obiettivi dei loro personaggi, e per raggiungere questo risultato sono disposti anche a consumare le loro risorse, quando lo ritengono opportuno. Il Master, invece, dovrà ostacolare i successi dei giocatori, ma non troppo. Solo quel tanto che basta per rendere l’avventura indimenticabile e far sì che la si possa ricordare con piacere. Avrà il potere di farlo, come vedrete. E potrà fare anche di più, volendo, ma dovrà auto-limitare il potere di cui dispone.

Come sempre: grandi poteri, grandi responsabilità.

## **INDICE**

<b>PARTE 1:PREPARAZIONE</b>	<b>7</b>
<b>PARTE 2:ELEMENTI PRINCIPALI</b>	<b>17</b>
<b>PARTE 3:ALTRI ELEMENTI</b>	<b>53</b>
<b>PARTE 4:CLASSI E PNG</b>	<b>91</b>
<b>PARTE 5:LA FRONTIERA</b>	<b>105</b>
<b>RINGRAZIAMENTI E CREDITI</b>	<b>121</b>

# PARTE I

## PREPARAZIONE

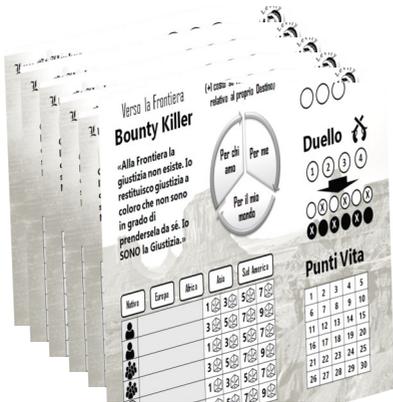


*“Ci vogliono mille voci  
per raccontare una sola storia.”*

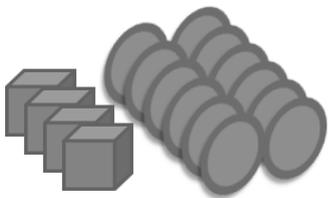
**- Citazione Tribù Apache**

# COMPONENTI DEL GIOCO

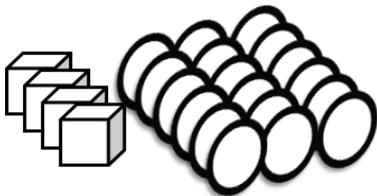
(\*) I componenti con asterisco sono in PDF sul sito di Verso la Frontiera



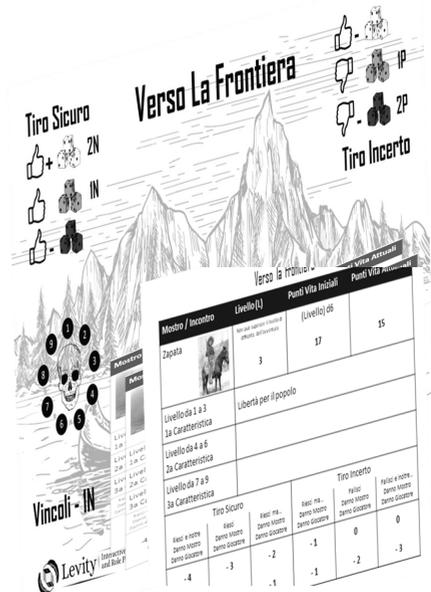
1 Scheda Personaggio (\*) per ogni Giocatore      12 dadi per i Giocatori e 12 per il Master



4 Segnalini e 12 gettoni per ogni giocatore



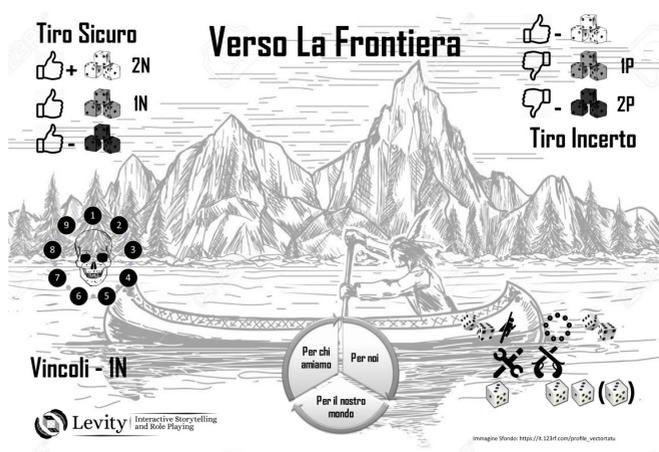
Master: 4 Segnalini e 6 gettoni per ogni giocatore



1 Plancia Centrale (\*)  
Schede degli Incontri (\*)

# PREPARAZIONE AL GIOCO

Posizionate la plancia al centro del tavolo: servirà per aiutarvi a gestire la partita e per visualizzare rapidamente le regole ed i gettoni spesi dai Giocatori e dal Master.



La plancia è personalizzabile e quindi potrete adattarla alle vostre ambientazioni ed avventure senza alcun problema. Scegliete un'immagine rappresentativa della vostra ambientazione e preparatela. Le parti non personalizzabili sono quelle che fanno riferimento al nome “*Verso La Frontiera*” ed a “*Levity*”.

È inoltre meglio non modificare le parti che fanno riferimento al regolamento, perché sono utilizzate nel manuale e servono come guida per interpretare le azioni di gioco.

I giocatori prendono 12 gettoni e 4 contatori a testa. Il Master prende 6 gettoni per ogni giocatore e 4 contatori. *(Nota: se state continuando una avventura già iniziata, ovviamente, continuerete con i gettoni che avevate quando la sessione è stata interrotta e posizionerete i gettoni sulla plancia come erano al termine della sessione).*

Verso la Frontiera  
**Bounty Killer**

«Alla Frontiera la giustizia non esiste. Io restituisco giustizia a coloro che non sono in grado di prendersela da sé. Io SONO la Giustizia.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo Per me Per il mio mondo

**Bonus**

○○○

**Duello**

① ② ③ ④

○○○○○○

× × × × × ×

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America	
			1	3	5	7
			3	5	7	9
			1	3	5	7
			3	5	7	9
			1	3	5	7
			3	5	7	9

I giocatori prendono la scheda del proprio personaggio. In questo manuale troverete 10 classi di personaggi già pronte per l'uso, ma potrete ovviamente crearne di personalizzate. La

figura in alto mostra un esempio di scheda.

Nella parte bassa della scheda ci sono sei abilità descrittive del personaggio. Tutte le abilità sono liberamente descrivibili ed hanno una icona associata. Troverete una descrizione più dettagliata degli archetipi nel capitolo dedicato.

Le icone hanno il seguente significato:

-  Questa icona è associata ad una caratteristica che vale per il singolo personaggio.
-  Questa icona è associata ad una caratteristica che vale per il personaggio all'interno del gruppo.
-  Questa icona è associata ad una caratteristica che lega il personaggio alla Natura, in senso lato.

Nella altre porzioni della scheda compaiono, oltre a una breve descrizione della classe (molto utile al Master nel caso in cui non ci siano altri elementi per poter prendere decisioni durante il gioco), altri elementi come la Ruota del Destino, gli slot per gli Oggetti Bonus, il Duello ed i Punti Vita.

**Ruota del Destino:** il Giocatore determina che il Destino del Personaggio sarà indirizzato verso sé stesso, verso chi ama o verso il mondo che rappresenta.

**Oggetti Bonus:** Vantaggi derivanti dal possedere oggetti speciali. Si tramutano in dadi aggiuntivi da lanciare, sino ad un massimo di tre.

**Duello:** Il Personaggio chiuderà il proprio arco narrativo con un Duello all'ultimo sangue contro la propria Nemesi.

**Punti Vita:** Attivi solo nella modalità di gioco mortale, servono per tenere traccia dei punti vita residui del Personaggio.



Le 10 classi fornite da questo manuale di gioco rappresentano archetipi utilizzabili come personaggi ben delineati per la Frontiera americana e dovrebbero coprire tutte le necessità ‘standard’ dei personaggi.

**Avventuriero:** “La Frontiera, terra di occasioni e di opportunità. Sono qui per lasciarmi il passato alle spalle. Il futuro dipenderà da me...”

**Bounty Killer:** “Alla Frontiera la giustizia non esiste. Io restituisco giustizia a coloro che non sono in grado di prendersela da sé. Io SONO la Giustizia.”

**Capo Tribù:** “Questi invasori non capiscono che possiamo vivere in pace senza sfruttare le risorse di questa Frontiera. Noi siamo più deboli, la guerra va evitata, se possibile.”



**Colono:** “Qui c’è la mia proprietà. Qui c’è la mia vita. All’interno di questi labili confini, alla Frontiera, c’è tutto quello che devo preservare.”

**Predicatore:** “La Parola del Signore non può non arrivare in queste terre lontane e dimenticate di Frontiera. Anche questi selvaggi ne trarranno beneficio.”

**Ranger:** “Queste terre non possono essere lasciate in mano all’anarchia. La Legge e la Giustizia sono quello che serve, su questa Frontiera.”

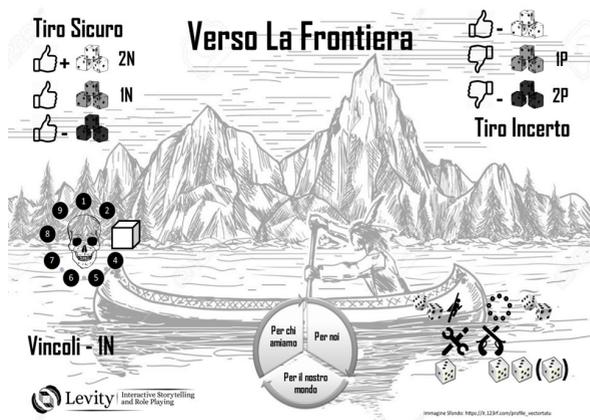
**Sceriffo:** “Proteggere i miei concittadini che mi hanno consegnato questa stella. Questa è l’unica cosa importante per sopravvivere sulla Frontiera.”

**Sciamano:** “Gli spiriti del mio popolo mi dicono di diffidare dell’uomo bianco e di coloro che sono arrivati in queste terre di Frontiera come dei conquistatori.”

**Soldato:** “Difendo il diritto di proprietà sulle terre e le risorse di questa Frontiera.”

**Trapper:** “Cacciare e vivere con il frutto del mio lavoro. Questo mi consente di vivere alla Frontiera. Questa è la mia terra.”

Da parte sua, invece, il Master deciderà se preparare un'avventura pronta o improvvisare, magari usando qualche altra avventura di altri sistemi come spunto, oppure improvvisando dall'inizio alla fine. “*Verso la Frontiera*” potrà anche essere utilizzato per costruire lunghe campagne narrative: il gioco prevede infatti la crescita dei personaggi ed è strutturato per poter consentire facilmente la gestione di questi aspetti. In ogni caso, all'inizio di ogni avventura, il Master dovrà fare due cose:



(1) - **Dichiarare il livello di difficoltà dell'avventura** posizionando un segnalino sulla ruota numerata. Nell'esempio a sinistra, l'avventura avrebbe livello di difficoltà 3.

Il livello di difficoltà è relazionata a (vedere dettagli nei capitoli successivi):

(i) il numero massimo di dadi che il Master lancia nei tiri contrapposti con i giocatori;

(ii) i punti Vita e le abilità dei Nemici. In poche parole, maggiore è il livello di difficoltà, più difficile sarà battere i Nemici.

(iii) Il tempo di “spesa” dei gettoni del Master quando fa giocare Tiri Incerti (più è alto il livello, più tempo ci mette).

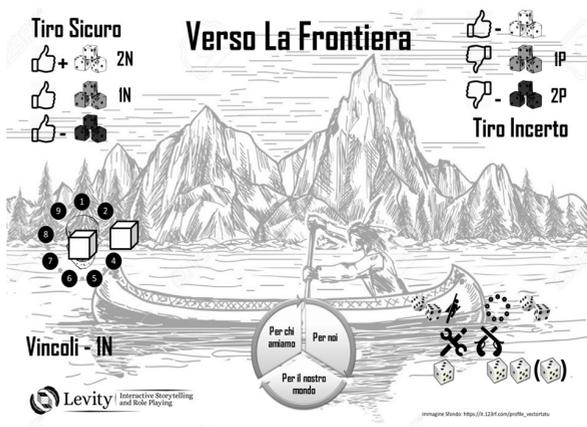
(2) – Dichiarare se l’avventura è mortale o meno. Se i personaggi rischiano di morire il Master posiziona il contatore sull’immagine del teschio, altrimenti lascerà l’immagine

libera. In questo secondo caso potrete non considerare , per l’intera durata dell’avventura, le meccaniche della gestione dei punti vita.

Nel caso in cui i giocatori debbano affrontare degli incontri con “creature” o personaggi non giocanti di cui tenere nota, il Master predisporrà schede simili a quella sottostante. La scheda dei personaggi non giocanti è costituita da:

(A) - Una immagine (se necessario) e il livello di difficoltà del mostro (che non può superare quello dell’avventura).

(B) - I punti vita iniziali determinati dal lancio di tanti dadi quanto è il livello dell’avventura (oppure decisi arbitrariamente dal Master, senza superare il valore massimo ammesso, dato dal numero



di dadi del livello di difficoltà per 6) e il valore di Punti Vita durante la partita.

(C) - Le abilità particolari del personaggio, da usare come descrittore durante gli incontri o gli attacchi. Un personaggio possiede una caratteristica particolare ogni tre livelli di difficoltà.

(D) - Una sezione in cui vengono esposti i danni in punti vita, sia per il personaggio non giocante sia per i personaggi, per ognuno dei risultati possibili usando i tiri “Sicuro” o “Incerto”.

Verso la Frontiera 

Mostro / Incontro		Livello (L)		Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali		
A	Zapata 	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura		(Livello) d6		B		
		3		17				15
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Libertà per il popolo						C
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica								
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica								
D	Tiro Sicuro			Tiro Incerto				
	Riesci e inoltre Danno Mostro anno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore		
	- 4	- 3	- 2	- 1	0	0		
	0	0	- 1	- 1	- 2	- 3		

## PARTE II

# ELEMENTI PRINCIPALI



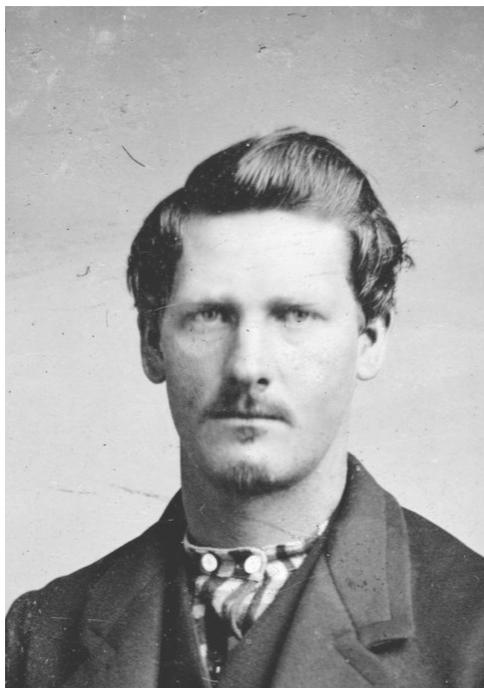
*“Non è come nasci, ma come muori,  
che rivela a quale popolo appartieni.”*

**- Alce Nero, capo tribù Sioux**

## GIOCARE A “VERSO LA FRONTIERA”

Ogni gioco di ruolo è, nella sua essenza, un gioco di narrazione. Per questo motivo, ricordate sempre che ogni volta che giocate a "Verso la Frontiera", **non state facendo nient'altro che raccontare una storia insieme**. Ed è esattamente questo il "focus" di questo regolamento: cercare di regolare la narrazione tra i giocatori.

**Non troverete lunghe tabelle e statistiche**. Per questo modo di giocare, semplicemente non servono. Ricordate che, anche nel più complicato dei casi, quello che dovrà essere preso in considerazione è sempre **"quello che i giocatori si stanno dicendo esplicitamente"**.



Questa semplice frase è il fondamento di questo gioco: l'aspetto più importante non è quello che il giocatore sta pensando o quello che il suo personaggio può fare, basandosi sulla scheda.

**In "Verso la Frontiera" ogni giocatore può dichiarare e rendere vero quello che desidera, anche se la cosa non riguarda il suo personaggio. Solo dopo l'af-**

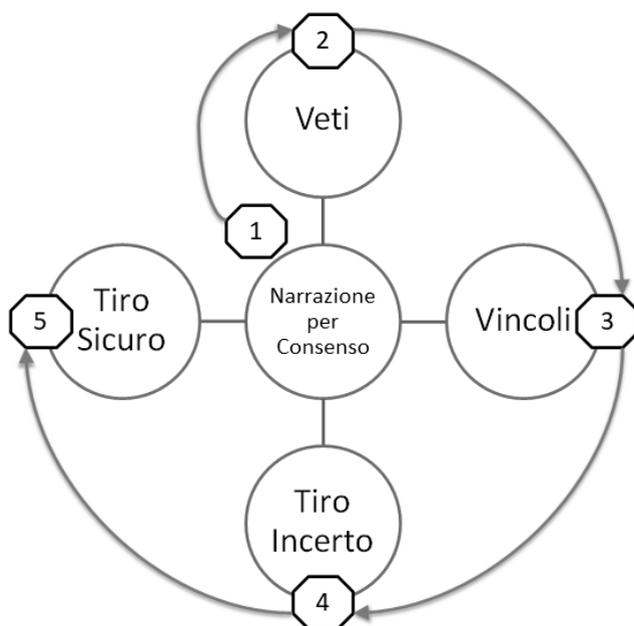
fermazione potrà essere rifiutata, **se incoerente o esteticamente brutta**, o messa in dubbio dal Master passando per le apposite meccaniche.

Per poter giocare a "Verso la Frontiera", avete quindi bisogno di comprendere gli strumenti della Narrazione Condivisa, che sono riportati nei seguenti capitoli.

---

## IL FLUSSO DI GIOCO IN SINTESI

È molto importante, per il Master, memorizzare il flusso logico di gestione degli eventi durante la partita, rappresentato nel seguente diagramma.



**Narrazione per consenso (pag.22):** i Giocatori ed il Master narrano azioni ed esiti senza interrompere il flusso. Tutti i giocatori gradiscono quello che viene narrato e non si oppongono. Quando qualcosa non passa per consenso, gli altri elementi di gioco vengono considerati.

**Veti (pag.27):** qualcuno non gradisce quello che viene detto (Veto Estetico) o non torna la coerenza della storia (Veto di Coerenza). I Veti vanno risolti a votazione. In caso di parità decide il Master.

**Vincoli (pag.30):** il Master può imporre un Vincolo forzando un evento nella fiction. Il costo di questa azione è gratuito se state giocando un'avventura pre-generata, oppure di due gettoni. In alcuni casi, i giocatori possono proporre un Vincolo al Master. Se il Master accetta ha diritto a riprendere un gettone dalla plancia.

**Tiro Incerto (pag.36):** il Master chiede un Tiro perché non considera ovvia la riuscita positiva di una azione e/o di un suo esito. Per comprare un Tiro Sicuro i Giocatori devono spendere due gettoni. Se i giocatori non comprano un tiro Sicuro, l'esito favorevole è a rischio e si lancerà per eseguire un tiro incerto. In questo caso il Master muove il gettone sulla ruota dei livelli di difficoltà, sino a quando non lo deve spostare al centro della plancia. L'acquisto del Tiro Sicuro richiede generalmente due gettoni (o tre, se l'ambito del Tiro ricade nella Ruota del Destino del Giocatore o del Gruppo). Quando si gioca un Tiro Incerto i Giocatori possono recuperare gettoni.

**Tiro Sicuro (pag.47):** il risultato positivo non è in discussione, ma il Master vuole introdurre qualche elemento che possa rendere più interessante la riuscita dell'azione. Quando si gioca subito un Tiro Sicuro nessuno spende gettoni. Quando si gioca un Tiro Sicuro il Master ha la possibilità di recuperare gettoni.



## LA NARRAZIONE PER CONSENSO

**Lo strumento principale con cui giocherete è la Narrazione: il fondamento di un gioco di ruolo, per l'appunto, è che ciascuno dei partecipanti racconti una parte della storia, diversa a seconda del suo ruolo.**

Poiché questo gioco vuole riprodurre un modo di giocare classico, il Master controllerà, principalmente, i personaggi non giocanti, l'ambientazione e lo sviluppo dell'arco narrativo. I giocatori controlleranno essenzialmente i propri personaggi e i loro pensieri, parole, azioni e reazioni.

Il Master presenterà ai giocatori una situazione di gioco e poi chiederà cosa intendono fare: dovrà offrire ai giocatori un palcoscenico interessante su cui muoversi, composto da situazioni complicate e piene di dilemmi morali, in cui le scelte da fare sono sempre difficili ed avranno sempre delle conseguenze. La Frontiera americana ha numerose situazioni di questo tipo, in cui i protagonisti delle storie dovevano trovare il modo di sopravvivere in ambienti ostili ed in cui l'ingiustizia e la prepotenza la facevano da padroni.

I giocatori, invece, dovranno buttarsi a capofitto nella situazione proposta: cercheranno di perseguire l'obiettivo del proprio personaggio, di modellare la Frontiera secondo le proprie aspettative ma senza riuscirci mai sino in fondo perché la complessità della Frontiera è sempre più grande delle loro possibilità di intervento.

**Sin qui, e fino a che siete d'accordo, la narrazione avviene per consenso.**

Questo significa che, **in teoria, potreste giocare una intera sessione di gioco semplicemente raccontando una storia improvvisando con i vostri personaggi e interagendo con quanto propone il Master.** (vedi esempio nella pagina seguente)



Ma tutti noi sappiamo che non è questo quello che rende il gioco di ruolo interessante. Ciò che lo rende interessante è quando i Giocatori fanno fare ai loro personaggi qualcosa che il Master non vuole concedergli, o viceversa quando il Master fa agire ambiente e antagonisti contro gli interessi dei protagonisti.

**Master, talvolta, quando lo ritieni opportuno e se i giocatori non lo fanno in autonomia, fermati e chiedi ai giocatori cosa intende fare il loro personaggio. Non accettare che i tuoi giocatori stiano sul vago** o che dicano “Provo a cercare un indizio” oppure “Provo a convincerlo che sono innocente”. Spingili a dire: “Trovo un indizio” oppure “Lo convinco che sono innocente”. Fai dire loro sempre esplicitamente cosa vogliono. Questo ti aiuterà a prendere una decisione, proponendo un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto.



*(Nota: alcuni giocatori, specie inizialmente, hanno difficoltà a dichiarare gli obiettivi della loro azione. In questo caso, non forzateli e semplicemente proseguite valutando quello che il giocatore dice esplicitamente.*

*Si abitueranno con il tempo a giocare nel nuovo modo.)*

Al contrario, **Giocatori**, voi **non abbiate paura di narrare ciò che volete diventi vero per il vostro personaggio; inoltre ricordate che avete controllo assoluto su ciò che il vostro personaggio pensa, prova, dice e fa, potete spingervi senza problemi a raccontare ciò che percepisce con i sensi e, se volete, potete addirittura dichiarare cose del tutto estranee al personaggio.** In tal caso saranno il Master e gli altri Giocatori ad accettare la vostra narrazione o a modificarla con Vincoli o a negarla con Vetì, come previsto dalle regole.

Poste queste basi, ogni volta che viene detto qualcosa che non trova il consenso di tutti, ricadrete in uno dei casi esposti nei capitoli seguenti, **che dovranno essere considerati in sequenza**, come raffigurato nel diagramma di pagina 19.

---

## ESEMPIO - NARRAZIONE PER CONSENSO

---

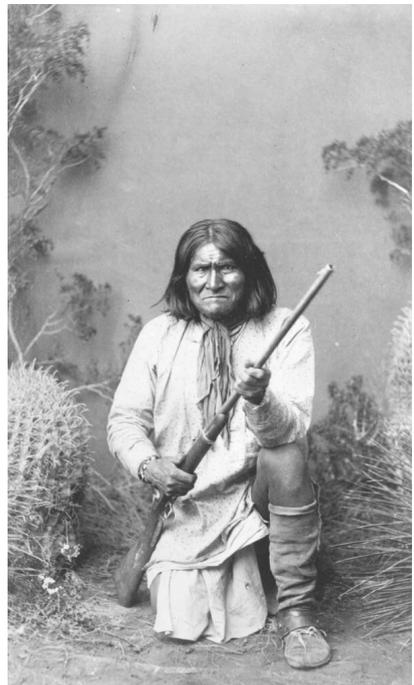


**Master:** Arrivate nei pressi di una stazione abbandonata. Un treno a vapore è fermo ad un centinaio di metri. Per terra vedete alcuni cadaveri. Una decina di condor e qualche coyote si stanno dividendo la cena (chissà da quanto tempo)...

**Giocatore A:** “E’ una cosa orribile”. Porto la mano alla fondina e guardo distrattamente la stazione abbandonata. In lontananza, sulle colline rocciose, non si vede nulla di particolare. Grido qualcosa verso le bestie, che fuggono via, spaventate. Scendo dalla sella ed osservo quella carneficina. “Deve essere opera della banda di Forrester”.

**Master:** Dalla stazione sentite arrivare un lamento. Sembra una voce camuffata. Come se qualcuno avesse un bavaglio sulla bocca.

**Giocatore B:** “Stai lì. Vado io.” Dico. E mi dirigo verso la stazione ferroviaria abbandonata. Per terra, noto subito alcuni



corpi che sono stati crivellati di colpi. Ma vedo anche immediatamente una giovane donna apache, legata e con un bavaglio sulla bocca. Al collo ha un cartello tenuto con uno spago, con scritto: "Non seguiteci".

**Master:** Mi piace, continuate.

**Giocatore C:** "E' un avvertimento per noi", dico, dopo aver seguito Mike nella stazione.

**Master:** Dietro il bancone sentite anche qualcuno che si lamenta. E' un rantolo. Probabilmente qualcuno che sta esalando gli ultimi respiri.

**Giocatore B:** Bello. Andiamo avanti.



**Master:** C'è un ferito, il volto verso il pavimento. Sulla sua spalla spicca una vistosa ferita, verosimilmente mortale.

**Giocatore A:** "Ragazzi, venite qui. Forse c'è qualcosa."

**Giocatore C:** "Anche noi!", vieni prima tu.

**Giocatore A:** "D'accordo, ma quello che vedrete lì fuori vi lascerà sbalorditi.

*E così via*

## I VETI

Durante tutta la partita tutti hanno **sempre** (quindi, anche quando non è il loro turno) il diritto di dire se qualcosa non piace (Veto Estetico) o se qualcosa non torna (Veto di Coerenza). **Nessun gettone viene speso per utilizzare i Vetì.** I Vetì vanno risolti a votazione. La maggioranza vince. In caso di parità decide il Master.



---

## ESEMPIO - VETO ESTETICO

---



*Ricordate che i Vetì Estetici e di coerenza sono sempre attivi.*

**Giocatore A:** “Vieni fuori, maledetto!”. Estraggo con la forza il killer dal nascondiglio improvvisato e lo sbatto contro la parete.

**Giocatore B:** Prendo la pistola e gli sparo subito, senza pensare. Un colpo secco al cervello. Cade per terra. Sulla parete rimangono schizzi di sangue misti a materia cerebrale. L'odore della polvere da sparo riempie le narici....



**Giocatore C:** Veto Estetico. Possiamo migliorare la cosa?

**Master:** Ai voti.

*I giocatori votano. Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate che ogni giocatore può sempre sollevare Vetì Estetici, anche quando non è il suo turno. Anche quello che dice il Master è soggetto a Veto Estetico.*

---

## ESEMPIO - VETO DI COERENZA

---



**Master (al giocatore A):** Sbatti il bounty killer contro la parete. Lui cerca di divincolarsi e ti colpisce all'addome.

**Giocatore B:** Lo colpisco con il calcio della pistola alla testa e cade per terra.

Master: Si rialza prontamente, spostandosi rapidamente verso la porta.

**Giocatore A:** Ma non ci avevi detto che era ferito e faceva fatica a muoversi?

**Master:** Davvero? Non ricordavo.

**Giocatore A:** Certo. Veto di Coerenza.

*Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate tutti possono sollevare Veti di Coerenza, anche quando non è il proprio turno. Anche quello che dice il Master è soggetto a Veto di Coerenza.*



## I VINCOLI

I Vincoli sono lo strumento con cui il Master guida la partita e “confina” quanto può essere detto dai giocatori. Ci sono due tipi di Vincoli, per il Master. Gratuiti e a Pagamento.

I **Vincoli gratuiti** sono quelli per i quali il Master non paga gettoni. Valgono solo nel caso in cui si stia giocando con un'avventura o un'ambientazione pre-generata. Ad esempio, durante la partita uno dei giocatori dice che il suo personaggio esplora la stanza e trova un passaggio segreto: ma l'avventura già pronta non contempla un passaggio segreto in quella stanza; a quel punto il Master ha la possibilità di imporre, **gratuitamente**, un Vincolo, giustificandolo con il fatto che quanto si vuole raccontare non è previsto dalla storia o dalla ambientazione.



---

## ESEMPIO - VINCOLO GRATUITO

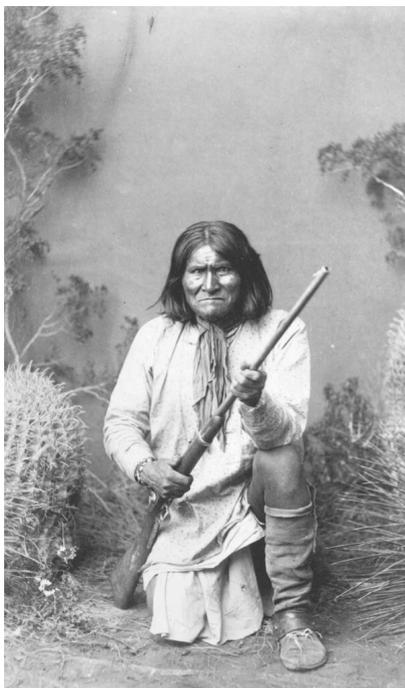
---



*Ricordate che il Vincolo Gratuito vale solo se state giocando avventure e campagne pronte. Potete scriverne voi o scaricarle dal sito di Verso la Frontiera, oppure adattarle da altri sistemi.*

**Master:** Era una trappola! I Cherokee vi circondano e sono pronti ad ad attaccarvi dall'alto!

**Giocatore A:** Prendo l'ostaggio e e gli punto il coltello alla gola. "Non osate avvicinarvi". Mentre dico questo, noto che c'è la possibilità di fuggire attraverso un tunnel laterale. Cosicché,



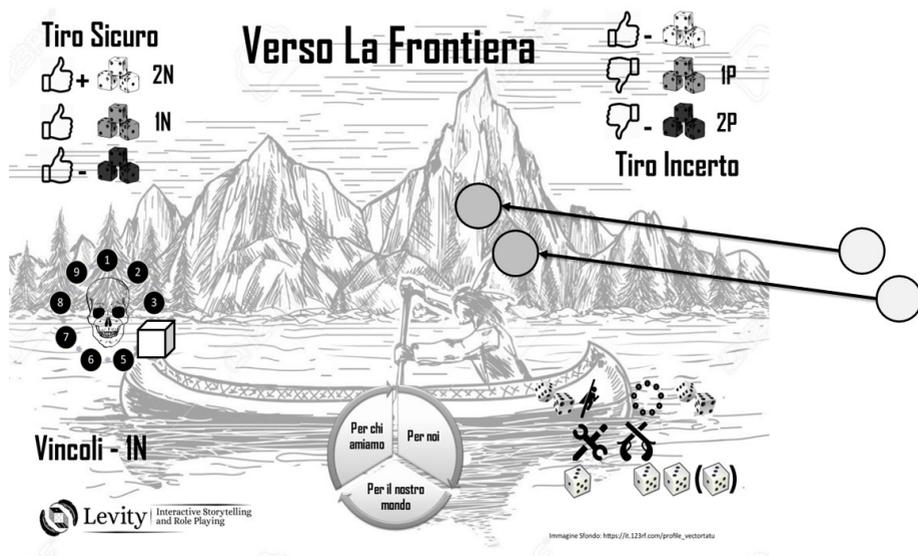
faccio un cenno a tutto il gruppo e fuggiamo fuori con il nostro ostaggio.

**Master:** No. Non potrete uscire da questa situazione, in alcun modo. L'avventura prevede che in questo luogo accadano una serie di cose importanti, in questo momento.

*Il Master dichiara il Vincolo gratuito ed il gioco prosegue.*

I **Vincoli a pagamento**, invece, sono il modo con cui il Master cerca di controllare o forzare gli eventi in modo che l'avventura proceda nel modo che lui desidera. Imporre eventi è l'arma più potente che il Master ha a disposizione.

Per farlo, deve spendere due gettoni, che posiziona sulla pianca di gioco, nella metà riservata al Master.



**Tenete a mente che può imporre qualunque cosa voglia. Anche la morte immediata dell'intero gruppo di avventurieri.** Quando il Master impone un evento nessuno può opporsi. È lo strumento principale con cui il Master può controllare la fiction nel caso di avventure completamente improvvisate al tavolo.

Con il tempo, il Master imparerà ad usarli nella modalità migliore, in modo da spendere il numero minore di gettoni per imporre i maggiori vincoli di fiction possibili.

---

## ESEMPIO - VINCOLO A PAGAMENTO

---



*Nota: ricordate che il master può imporre qualunque cosa, anche la morte di uno o di tutti i personaggi, se lo desidera.*

**Master:** Mentre siete persi a contemplare le immagini dei pitogrammi nella caverna, entra improvvisamente un branco di coyote che vi attacca, cogliendovi impreparati!

**Giocatore A:** Mi riprendo velocemente ed estraggo la pistola, sparando a bruciapelo.



**Master:** No, le creature sono più veloci di voi, vi aggrediscono e vi scagliano per terra.

**Giocatore A:** Non c'è modo di opporsi?

**Master:** No, deve accadere esattamente questo.

*Il Master spende due gettoni mettendoli al centro del tavolo ed il gioco prosegue. Ricordate che il Master può imporre eventi o fatti di qualunque tipo.*

## VINCOLI CHIESTI DAI GIOCATORI

Anche i giocatori possono proporre Vincoli ma solo se sono presenti sulla plancia dei gettoni del Master. In questo caso, i Giocatori possono chiedere al Master di accettare un Vincolo. Se il Master accetta, ha diritto a riprendersi 1 gettone.

---

### ESEMPIO - VINCOLO CHIESTO DAI GIOCATORI

---

*In questo esempio, i Giocatori chiedono al Master di rendere vero un aspetto della fiction. Il Master accetterà e si riprenderà un gettone.*



**Giocatore A:** Vorrei che ci fosse nascosto qualcosa di importante nel saloon. Ad esempio il ciondolo dello sciamano.

**Master:** Se lo volete davvero io recupero un gettone.

**Giocatori A e B:** Ci stiamo.

**Master:** Ci sono miei gettoni sulla plancia?

**Giocatori A e B:** Sì.

**Master:** Va bene, affare fatto.

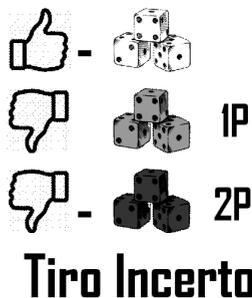
---

## I DUE TIPI DI TIRO

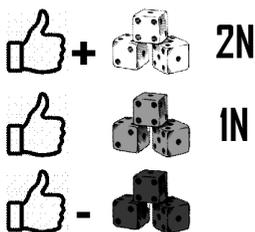
Se siete arrivati a questo punto, vuol dire che il giocatore o il Master hanno narrato qualcosa che ha superato il controllo di Vetì e Vincoli. Con ogni probabilità, si tratta di azioni richieste dai Giocatori per il proprio personaggio.

A questo punto, il Master deve pronunciarsi e dire se ciò che il giocatore desidera debba sottostare ad uno dei due tipi di Tiro che possono essere effettuati in “Verso la Frontiera”: **Tiro Incerto e Tiro Sicuro**.

Il **Tiro Incerto** non garantisce la riuscita. È quindi abbastanza evidente che i Giocatori desidereranno Tiri Sicuri per poter ottenere sempre quello che desiderano. Tuttavia, questo desiderio si dovrà scontrare con alcune particolarità del sistema di gioco, che porteranno i giocatori a non desiderare sempre di riuscire, come vedrete.



### Tiro Sicuro



Il **Tiro Sicuro** garantisce la riuscita dell'azione e il conseguimento del suo obiettivo con gradazioni riguardo l'esito.

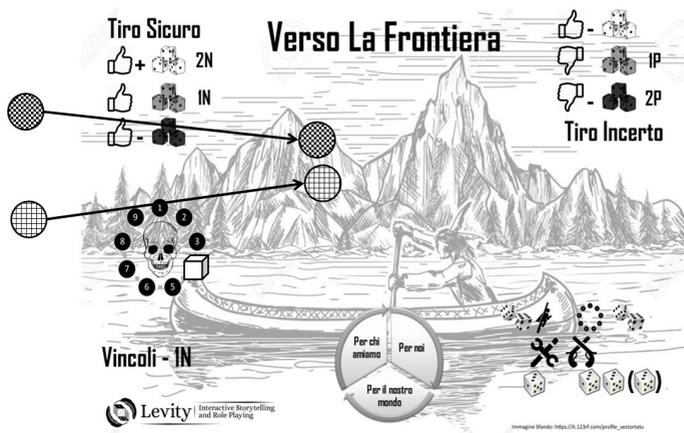
## IL MASTER CHIEDE UN “TIRO INCERTO”

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia non banale e particolarmente difficile, indipendentemente dalle abilità che ha il Personaggio, chiederà di eseguire un Tiro Incerto, **Ma la prima cosa che dovrà fare un attimo dopo sarà chiedere se i giocatori vogliono comprare un Tiro Sicuro.** I Giocatori hanno sempre il diritto di comprare un Tiro Sicuro, a patto che abbiano i gettoni sufficienti per pagarlo. Valgono i seguenti due casi:

- A. **Se i giocatori decidono di comprare il Tiro Sicuro** devono spendere due (o tre, vedere capitolo dedicato alla Ruota del Destino) gettoni, **che devono essere pagati dal Giocatore che vuole ottenere l’esito positivo e da un altro Giocatore qualsiasi** (a meno che non ci sia un solo Giocatore, che in questo

caso pagherà tutti i gettoni).

La figura a sinistra mostra un esempio di acquisto di un Tiro Sicuro sulla plancia di

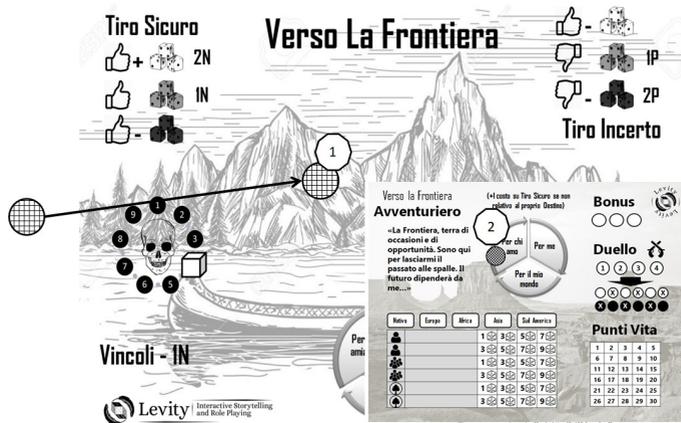


gioco da parte dei Giocatori con due gettoni. A questo punto bisogna verificare i seguenti casi:

(A) Se il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro ha almeno una abilità che si adatta all'azione, oppure l'azione non richiede il possesso di abilità particolari perché è una azione banale, i giocatori pagano solo i gettoni e poi si procede all'esecuzione del Tiro Sicuro, come descritto nel capitolo ad esso dedicato (pag. 47).

(B) Se, invece, il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro non ha alcuna abilità che si adatta al Tiro, oltre a pagare i gettoni come previsto, il Master ed il Giocatore concorderanno se quello che il personaggio sta cercando di ottenere sia particolarmente importante per lo sviluppo narrativo del Personaggio o del Gruppo. **In caso positivo, il giocatore,**

**anziché posizionare entrambi i gettoni sulla Plancia ne metterà uno sulla Plancia ed uno sulla sua scheda, nella Ruota del Destino**



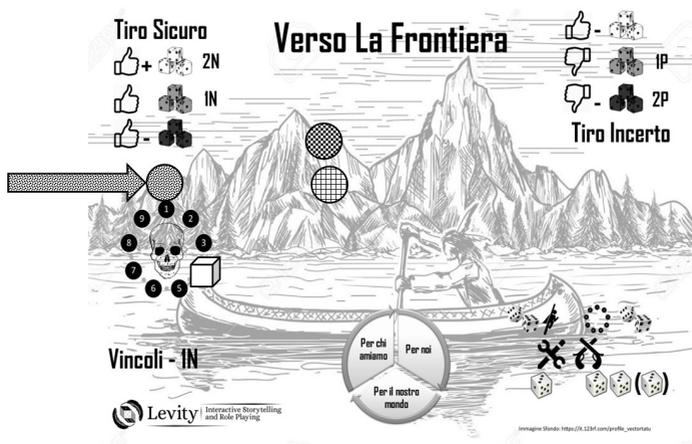
del proprio personaggio, o sulla plancia, nella ruota del Destino del gruppo (vedere spiegazioni nel capitolo dedicato).

La figura precedente mostra un esempio di questa regola.

Dopo aver seguito queste regole, e quindi aver comprato il Tiro Sicuro, si procede come descritto nel capitolo ad esso dedicato. (pag. 47).

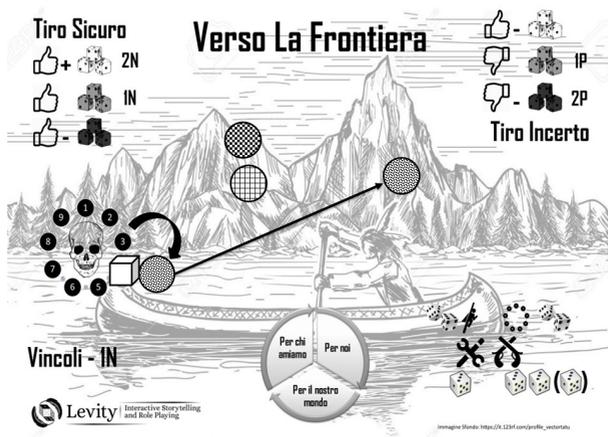
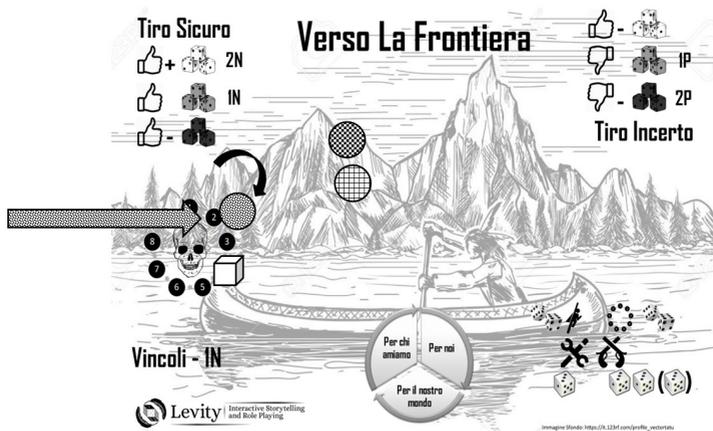
B. Se, invece, i giocatori decidono di non comprare il Tiro Sicuro allora si seguono le regole del Tiro Incerto, qui descritte.

Il Master posiziona un gettone sulla griglia dei livelli di difficoltà (vedi figura nella pagina successiva), partendo dal livello più basso libero.



Per ogni Tiro incerto successivo, se ci sono spazi liberi sulla griglia, può decidere se posizionare un nuovo gettone nella casella iniziale (se libera) o se farne avanzare uno già posizionato lungo la griglia. In breve, più di un gettone può essere presente contemporaneamente sulla griglia.

Quando un gettone raggiunge il **livello di difficoltà dell'avventura** deve essere spostato verso il centro della plancia e viene



**considerato speso dal Master.**

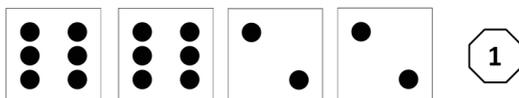
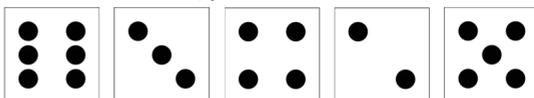
A questo punto bisogna considerare se i personaggi hanno una abilità che si applica oppure no.

**(ABILITÀ SI) - Nel caso in cui i personaggi abbiano alme-**

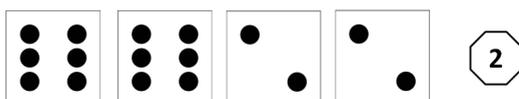
**no una abilità che si applica al tiro** i giocatori hanno diritto a lanciare il numero di dadi segnati sulla scheda del loro personaggio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il numero di dadi più alto. Il Master lancia sempre un numero di dadi pari al livello di difficoltà dell'avventura. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola.

Il Giocatore ed il Master lanciano i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. In caso di parità vince il dado del giocatore. Qui a destra un esem-

Lancio del Giocatore, prima dell'ordinamento.

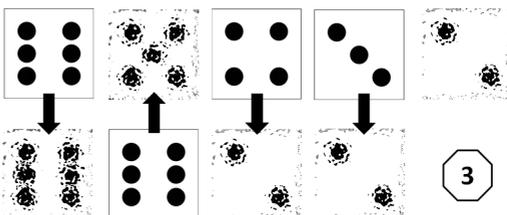


Lancio del Master, prima dell'ordinamento.



Lancio del Master, dopo l'ordinamento.

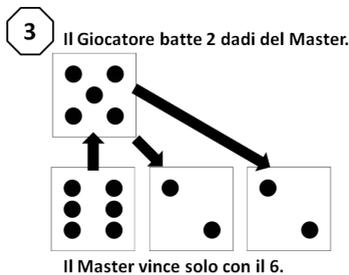
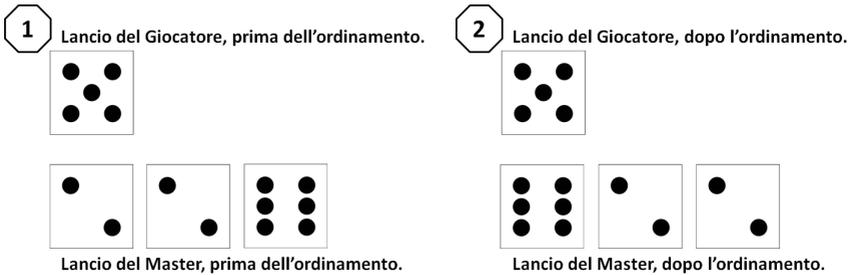
Il Giocatore vince con tre dadi. Il dado in eccesso non viene considerato.



Il Master vince con un dado.

pio di “Tiro Incerto” in cui un Giocatore, che ha l’abilità applicabile, lancia 5 dadi ed il Master 4.

**(ABILITÀ NO)** – Nel caso in cui i personaggi non abbiano alcuna abilità rilevante, i giocatori lanciano un dado contro tre dadi del Master. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola. Il secondo esempio mostra un “Tiro Incerto” in cui un Giocatore non ha un’abilità applicabile e lancia 1 dado contro tre del Master. **Quando si confrontano i risultati del tiro senza abilità, si confronta il risultato del giocatore contro tutti i dadi del Master.** Non ci sono dadi in eccesso.



I risultati possibili, per il Tiro Incerto, sono visibili sulla plancia:

(1) - Tutti i dadi del giocatore battono i dadi del Master. L'esito è **“Riesci ma...”**.



(2) - Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master. **“Fallisci”**.

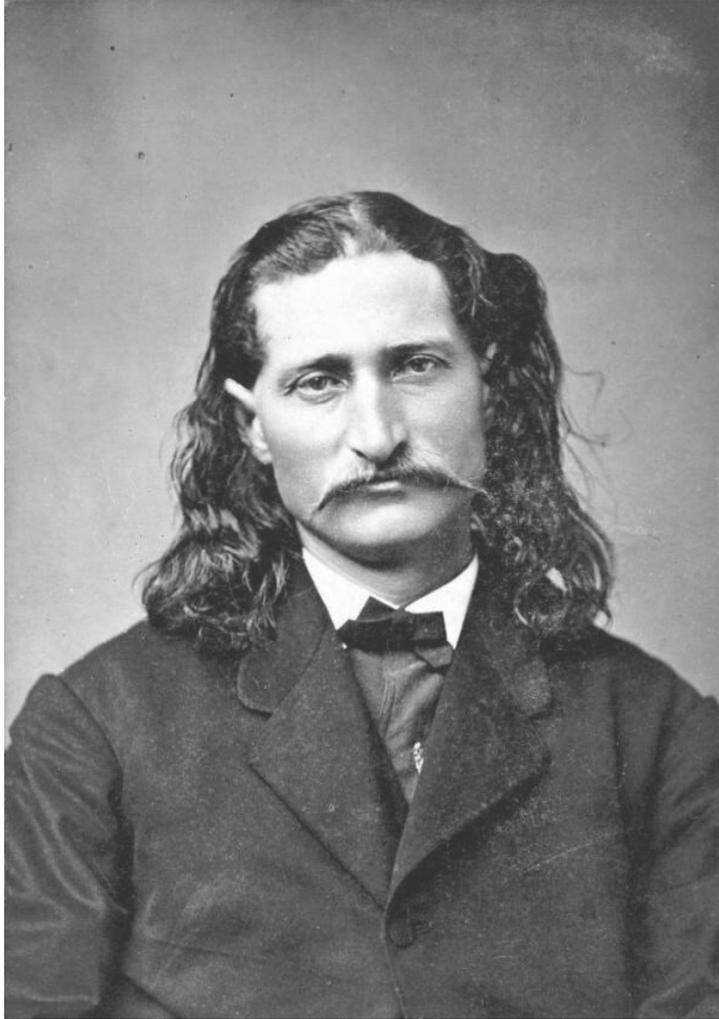


(3) - Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. **“Fallisci e inoltre...”**



**Sulla base del risultato i Giocatori avranno diritto a prendere uno o due gettoni sulla plancia. Non è obbligatorio che li prenda il giocatore che ha lanciato. I giocatori devono trovare un accordo.** La narrazione degli esiti dopo il Tiro Incerto spetta di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.





---

## ESEMPIO - TIRO INCERTO CON ACQUISTO DEL TIRO SICURO

---



**Master:** Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto!

**Giocatore A:** Con una breve rincorsa salto nel vuoto. Mentre sono in volo, lancio il rampino e si incastra in una sporgenza.

**Master:** Per me è un tiro incerto. Comprate un Tiro Sicuro?

**Giocatore A:** Ragazzi, per comprare il Tiro Sicuro dobbiamo spendere 2 gettoni. Uno lo devo mettere io. L'altro chi me lo dà?



**Giocatore B:** Ecco il mio.

**Master:** Molto bene. Hai abilità che si applichino alla situazione?

**Giocatore A:** Punterei su "Atletica".

*Il Giocatore A posiziona due gettoni sulla plancia. Ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete la sezione dedicata.*

---

## ESEMPIO - TIRO INCERTO CON ACQUISTO DEL TIRO SICURO E RUOTA DEL DESTINO

---



**Master:** E' troppo tardi. Il comandante Burton ordina di suonare la carica. I soldati si dirigono verso la tua tribù, decisi a sterminarli.

**Giocatore A:** "Fermi. Prendete me!", dico. E metto il mio corpo tra i soldati e la mia tribù. I soldati si fermano.

**Master:** Mmm... mi sembra davvero improbabile. Potrei mettere un Veto di Coerenza, ma proviamo a non bloccarlo. Per me è Tiro Incerto, la cosa mi sembra molto difficile.



**Giocatore A:** Compro il Tiro Sicuro. Ecco i gettoni.

**Master:** Mi sembra un passaggio narrativamente importante. Lo metti nella ruota del destino?

**Giocatore A:** Sì. Nello spicchio "Per il mio mondo".

*Il Giocatore A posiziona un gettone sulla plancia ed uno sulla ruota del destino. Ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete la sezione dedicata.*

---

## ESEMPIO - TIRO INCERTO

---



**Master:** Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo profondo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto perché le giubbe blu si stanno avvicinando!

**Giocatore A:** Con una breve rincorsa salto nel vuoto. Mentre sono in volo, lancio il rampino verso l'alto sperando che si incastrino in qualche sporgenza.

**Master:** Mmm... Per me è un Tiro incerto. Compri un Tiro Sicuro?



**Giocatore A:** Che facciamo, ragazzi? Lo compriamo?

**Giocatore B e C:** Non abbiamo molti gettoni. Non possiamo spenderli tutti qui. Magari ci va bene. E poi non è detto che anche non agganciandosi non si riesca a trovare qualche soluzione.

**Master:** Ottimo. Allora Procediamo con il Tiro Incerto.

## IL MASTER CHIEDE UN “TIRO SICURO”

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia banale e non particolarmente difficile, ma vuole introdurre qualche elemento casuale interessante chiederà di eseguire un “Tiro Sicuro”. Nel caso di Tiro Sicuro i giocatori otterranno quello che vogliono, ma qualcosa potrebbe andare storto. Nel caso peggiore potrebbero raggiungere solo parzialmente l’obiettivo. **Quando si gioca direttamente il Tiro Sicuro nessuno spende gettoni.**

Dopo la richiesta del Master bisogna considerare se i personaggi abbiano una abilità che si applica alla situazione oppure no.

**(ABILITÀ SÌ)** -

Nel caso in cui i personaggi abbiano almeno una abilità che si

applica al tiro, i Giocatori hanno diritto a lanciare il numero di dadi segnati sulla scheda del loro personaggio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il numero di dadi più alto. Il Master lancia sempre il numero di dadi pari al livello di difficoltà dell’avventura.

Giocatori



Master



**(ABILITÀ NO)** - Nel caso in cui i personaggi non abbiano alcuna abilità che si applica, i giocatori lanciano un dado contro due dadi del Master.

Il Giocatore ed il Master lanciano i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. Fare riferimento

agli esempi visti in precedenza. In caso di parità vince il dado del giocatore. I risultati possibili sono:

(1) - Tutti i dadi battono i dadi del Master. L'esito è "Riesci e inoltre..."  +  2N

(2) - Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master. "Riesci".   1N

(3) - Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. "Riesci ma..."  - 

**Sulla base del risultato il Master avrà diritto a prendere uno o due gettoni dalla plancia.**

La narrazione degli esiti del Tiro Sicuro spetta sempre di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.



---

## ESEMPIO - TIRO SICURO

---



**Master:** Nell'ufficio non sembra esserci nessuno ed il corridoio è silenzioso, che fai?

**Giocatore A:** Mi avvicino alla cassaforte e la apro. Dentro trovo banconote e titoli di credito.

**Master:** Sei un bandito, vero?

**Giocatore A:** Sì.

**Master:** Allora, ti concedo un Tiro Sicuro.

**Giocatore A:** Ottimo.



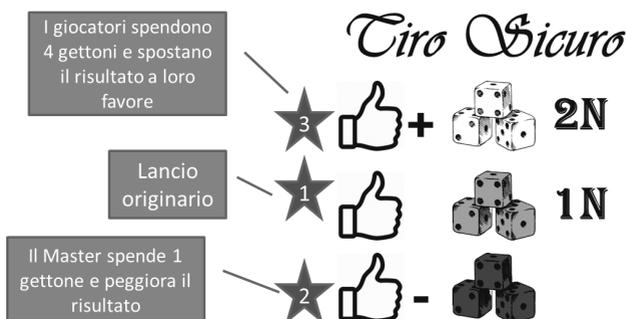
*A questo punto giocatori ed il Master lanciano i dadi considerando se siano utilizzate abilità o meno, come descritto nel manuale.*

## LA CORREZIONE DOPO IL TIRO

Questa regola dovrà essere applicata solo per avventure dal livello 6 di difficoltà in poi.

**Dopo il lancio**, il Master ha la possibilità di spendere un gettone per modificare l'esito di un lancio cambiandolo di una gradazione.

**Dopo la decisione del Master** (anche se decide di non spendere gettoni) i giocatori hanno la possibilità di spendere due o quattro gettoni per modificarlo, rispettivamente, di una o due gradazioni. Non è possibile passare da esiti di un "Tiro Incerto" a esiti di un "Tiro Sicuro", e viceversa.



---

## ESEMPIO - CORREZIONE DOPO IL TIRO

---



*I Giocatori ed il Master stanno giocando una avventura di Livello 8. I Giocatori hanno una limitata riserva di gettoni da poter giocare e gli altri sono sulla plancia.*

Il Tiro Sicuro determina un “Riesci e inoltre...”. Il Master, sebbene gli tornino due gettoni nella riserva, non vuole favorire i giocatori ed abbassa il risultato portandolo ad un “Riesci.”

A questo punto i Giocatori possono decidere se spendere due per riportarlo indietro (Riesci e inoltre...) oppure portarlo ad un “Riesci ma...” per non far guadagnare gettoni al Master.





# PARTE III

## ALTRI ELEMENTI



*“Il nostro primo insegnante è il nostro cuore.”*

**- Alce Nero, capo tribù Sioux**

## I GETTONI E LA LORO “RISERVA”

Come spiegato nei capitoli precedenti, **il Tiro Incerto favorisce il Master e ricarica la riserva dei giocatori, mentre il Tiro sicuro favorisce i giocatori e ricarica la riserva del Master.** I giocatori devono quindi decidere quando e se sia opportuno spendere i loro gettoni o recuperarli, perché da essi dipende la loro capacità di influenzare il gioco.

**Il rapporto tra i gettoni sulla plancia è un indice qualitativo di chi stia avendo maggior peso negli eventi della partita, i gettoni del master indicano quanto sia stata resa difficile la vita dei personaggi, mentre quelli dei giocatori indicano quanto sia stata resa facile.**

---

## IL DESTINO DEI PERSONAGGI

Questi capitoli sul “Destino” ed “Il Duello” sono molto importanti perché rappresentano ciò che differenzia il framework di Verso la Frontiera dagli altri framework derivati da Levity e lo specializza nel gestire avventure “di frontiera”.

L’obiettivo della Ruota del Destino è quello di tenere traccia e pilotare, in qualche modo, l’arco narrativo dei personaggi, indirizzandoli verso alcuni esiti possibili e tenendo conto delle loro scelte personali durante alcuni eventi particolarmente importanti.

Innanzitutto è importante localizzare la posizione della Ruota

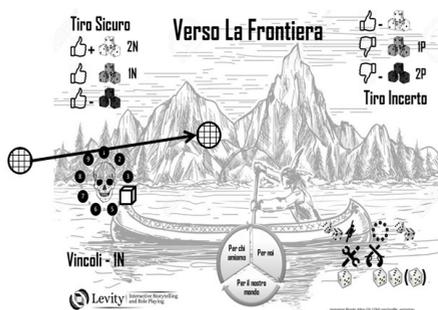
del Destino e sapere che le Ruote sono due: una compare sulla scheda del personaggio ed una compare sulla Plancia.

L'immagine nella a destra riporta la Ruota del Destino che compare sulle schede dei personaggi.



Quando i giocatori decidono di comprare un Tiro Sicuro, se l'evento è di particolare significato narrativo o drammatico per il Personaggio, valgono le seguenti regole.

- L'acquisto del Tiro sicuro costa sempre due gettoni, tuttavia, anziché essere posizionati sulla plancia, i gettoni vanno posizionati uno sulla Plancia ed uno sulla Scheda, nel quadrante desiderato. **I gettoni posizionati sulla Ruota del Destino non possono più essere ripresi.**



I quadranti sono 3:

- **Per me:** l'evento ha particolare rilievo per il Personaggio e solo per lui/lei e per i suoi interessi.
- **Per chi amo:** l'evento ha particolare rilievo per qualcuno al quale il Personaggio è particolarmente legato/a.
- **Per il mio mondo:** l'evento ha particolare rilievo per il “mondo” di cui il Personaggio crede di far parte. Ad esempio, i valori ideali in cui si riconosce, la filosofia di vita che crede che tutti debbano seguire.

Dopo aver posizionato il primo gettone inizia a prendere valore la seguente regola:

### **(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)**

Questa regola, semplicemente, rende più difficile (perché più costoso) modificare il Destino che un personaggio aveva voluto intraprendere, nel caso in cui cambiasse idea. **Non si applica nel caso in cui il giocatore non voglia posizionare i gettoni sulla ruota del Destino.**

Ad esempio, se il Personaggio avesse già un gettone nel quadrante “Per me” e volesse posizionarne uno in “Per il mio mondo”, gli costerebbe tre gettoni (due sulla plancia ed uno sulla Ruota).

A questo punto avrebbe 1 gettone nel quadrante “Per me” ed 1 gettone nel quadrante “Per il mio mondo”. In questo caso, non ha un Destino prevalente e se dovesse posizionare un gettone in futuro su uno di questi due quadranti, non pagherà un costo maggiore. Se, invece dovesse posizionarlo in “Per chi amo”, pagherà un costo maggiore.



Durante il gioco, dunque, la Ruota del Destino dei giocatori, si riempirà di gettoni. Quando la numerosità dei gettoni nella Ruota del Destino raggiunge una delle condizioni sottostanti, l’arco narrativo del Personaggio si completa ed il Personaggio racconta come esce di scena, raccontando una fine congruente con il suo Destino, dopo aver raccontato l’esito del Tiro.



### Caso 1

Un solo quadrante contiene gettoni. L’arco narrativo del personaggio si completa al posizionamento del quarto gettone.



### Caso 2

Due quadranti contengono gettoni. L'arco narrativo del personaggio si completa al posizionamento del terzo gettone in un quadrante, indipendentemente dal numero dei gettoni.



### Caso 3

Tre quadranti contengono gettoni. L'arco narrativo del personaggio si completa al posizionamento del terzo gettone in un quadrante, indipendentemente dal numero dei gettoni.



## IL DESTINO DEL GRUPPO

I principi appena esposti valgono anche per il Destino del gruppo.

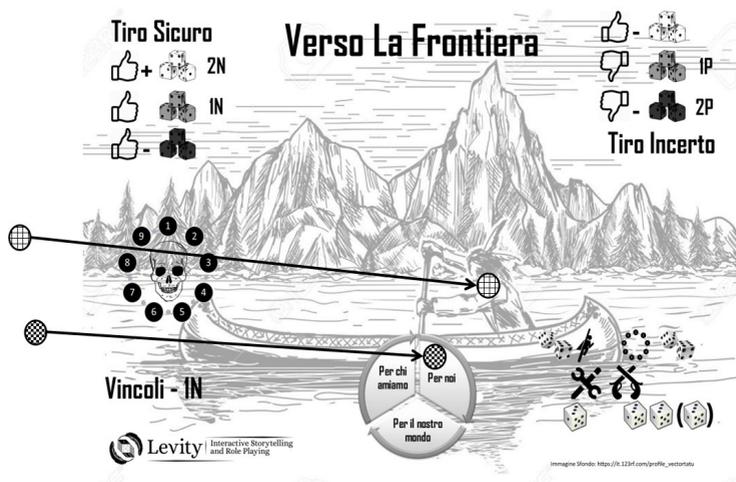
L'obiettivo della Ruota del Destino del gruppo è quello di tenere traccia e pilotare, in qualche modo, l'arco narrativo dell'intero gruppo, indirizzandolo verso alcuni esiti possibili e tenendo conto delle loro scelte di gruppo durante alcuni eventi particolarmente importanti.

**L'immagine a destra riporta la Ruota del Destino del gruppo che compare sulla Plancia.**

Quando i giocatori decidono di comprare un Tiro Sicuro, se l'evento è di particolare significato narrativo o drammatico per il Gruppo allora valgono le seguenti regole.

- L'acquisto del Tiro sicuro vale sempre due gettoni, come le regole già viste in precedenza, tuttavia, anziché essere posizionati sulla plancia, i gettoni vanno posizionati uno sulla Plancia ed uno sulla Ruota del Destino sulla Plancia, nel quadrante desiderato. **I gettoni posizionati sulla Ruota del Destino del Gruppo non possono più essere ripresi** (vedi figura nella pagina successiva).





I quadranti sono 3:

- **Per noi:** l'evento ha particolare rilievo solo per l'intero Gruppo e solo per gli interessi del gruppo.
- **Per chi amiamo:** l'evento ha particolare rilievo per qualcuno al quale il Gruppo è particolarmente legato/a.
- **Per il nostro mondo:** l'evento ha particolare rilievo per il "mondo" di cui il Gruppo crede di far parte. Ad esempio, i valori ideali in cui si riconosce, la filosofia di vita che crede che tutti debbano seguire.

Durante il gioco, dunque, la Ruota del Destino del Gruppo, si riempirà di gettoni. Quando la numerosità dei gettoni nella Ruota del Destino raggiunge una delle condizioni sottostanti, l'arco narrativo del Gruppo si completa ed il Gruppo racconta come esce di scena, raccontando una fine congruente con il suo Destino.



### Caso 1

Un solo quadrante contiene gettoni. L'arco narrativo del gruppo si completa al posizionamento del settimo gettone.



### Caso 2

Due quadranti contengono gettoni. L'arco narrativo del gruppo si completa al posizionamento del quinto gettone in un quadrante, indipendentemente dal numero di gettoni.



### Caso 3

Tre quadranti contengono gettoni. L'arco narrativo del gruppo si completa al posizionamento del quarto gettone in un quadrante, indipendentemente dal numero di gettoni.

---

## ESEMPIO - DESTINO DEL PERSONAGGIO

---



*Il Personaggio ha tre gettoni in “Per chi amo” e non ha altri gettoni in altri quadranti.*

**Master:** L'orso si volta improvvisamente e attacca tuo figlio.

**Giocatore A:** “Ce l'avevamo quasi fatta! La libertà era a portata di mano.” “Mi sacrifico per il bene di mio figlio, in modo che lui possa continuare il viaggio.”

**Master:** Tiro Incerto.



**Giocatore A:** Compro Sicuro e metto il gettone in “Chi amo.”

**Master:** Si chiude il tuo arco narrativo, così. Vuoi farlo davvero?

**Giocatore A:** Sì

*Il Giocatore spende i gettoni, posiziona il gettone finale su “Chi amo” e chiude la sua storia.*

---

## ESEMPIO - DESTINO DEL GRUPPO

---



*Il gruppo ha quattro gettoni sulla plancia in “Per chi amiamo” ed altri gettoni solo in un altro quadrante..*

**Master:** Le Giubbe blu sono pronte alla carica.

**Giocatori:** Che dite? Ci lanciamo contro i nemici in una carica disperata in modo da uccidere il loro comandante e salvare la nostra tribù?

**Master:** Per me sarebbe un Tiro Incerto, ovviamente. Comprate un Sicuro?



**Giocatori:** Che facciamo?

**Master:** Se comprate un Sicuro, potreste mettere il gettone in “Per chi amiamo” e concludere il vostro arco narrativo come gruppo.

Giocatori: Va bene.

*I Giocatori comprano l'ultimo Tiro Sicuro, posizionano il gettone su “Per chi amiamo” e chiudono l'arco narrativo del gruppo.*

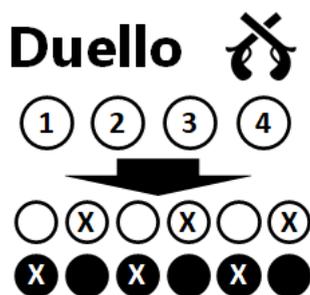
## IL DUELLO

Il Duello, insieme al Destino del personaggio o quello del gruppo (spiegato nei capitoli precedenti) costituisce il secondo tassello che caratterizza questo framework.

La particolarità del Duello consiste nel fatto che è una procedura speciale per gestire il fatto che uno dei Personaggi, durante il gioco, incontra un nemico che costituisce la sua nemesi e contro il quale accumulerà la sua voglia di vendetta e di riscatto.

Gli strumenti con i quali gestire il Duello li trovate sulla scheda del personaggio (figura a destra).

Come vedete ci sono 4 slot ed una freccia che punta verso sei altri slot bianchi e neri.



Questa rappresentazione serve per gestire due aspetti:

- A. I primi 4 slot numerati servono per gestire l'**avvicinamento al duello** e servono come contatore per far capire al giocatore se e quanto si stia avvicinando a questo momento di particolare rilievo per il suo Personaggio.
- B. Gli slot in basso servono, invece, per la gestione in dettaglio della esecuzione del Duello, dopo il suo inizio. Come vedremo, infatti, il Duello è articolato in sei micro-scene.



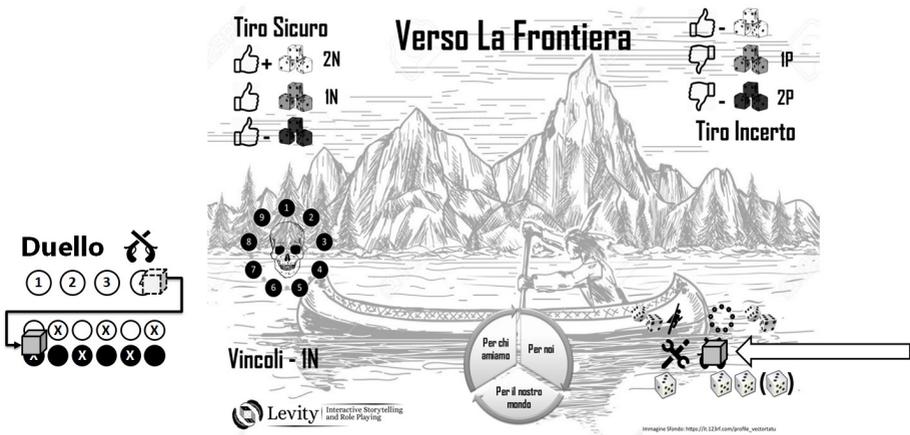
**L'avvicinamento al Duello** viene gestito in questo modo. In primis, è importante individuare quale sia, se ci sia, un Personaggio non giocante che costituisce davvero il nemico. Non deve essere un personaggio qualunque. Deve essere qualcuno che il Personaggio detesta, che odia, e che ha procurato (o minaccia di procurare) un gravissimo danno al Personaggio. Una volta identificato il Nemico, ogni volta che, nello svolgimento della fiction, viene creata una situazione per cui il Personaggio viene colpito duramente dal Nemico, si sposta il contatore in avanti.



La figura mostra un esempio di contatore del Duello, in cui è appena avvenuto il passaggio dallo step 2 allo step 3. Se dovessero verificarsi le condizioni per far scattare lo step 4, allora il contatore

arriverebbe in fondo e si attiverebbe il Duello, gestito con le regole esposte più avanti. Quando il contatore arriva allo Step 4, può iniziare il Duello.

Il Master posiziona un contatore sul simbolo del Duello sulla plancia. Il giocatore sposta il contatore sul primo segnalino sotto la freccia.



**L'ecuzione del Duello**, procede dunque in questo modo:

### A. Setup

Il Giocatore prende tre gettoni dalla sua riserva (se non ne ha a sufficienza se li farà donare, altrimenti affronterà il Duello con un numero minore di gettoni). Il Giocatore ed il Narratore definiscono insieme al gruppo la situazione dettagliata, presenza e posizione dei comprimari, elementi di “scenario” ed elementi/oggetti rilevanti.

### B. Vincoli del duello:

- Antagonista (mosso dal Master) e Protagonista (mosso dal

Giocatore) non possono morire sino alla esecuzione del sesto turno.

- Al primo e secondo turno i due non si potranno procurare ferite mortali.

- Dal terzo e quarto turno in avanti potranno essere aiutati o ostacolati da altri personaggi o da eventi esterni al duello.

- Al quinto e sesto turno

potranno essere colpiti mortalmente (tenendo conto degli **esiti del Duello**, descritti più avanti).



### C. Esecuzione del duello

I giocatori dichiarano la propria azione e reazione per la scena in gioco. **Dopo aver dichiarato gli intenti i giocatori ed il Master lanciano tre dadi a turno.** La sequenza dei tiri è come segue.

- **1° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti si esegue un **Tiro Sicuro per l'Antagonista.** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a

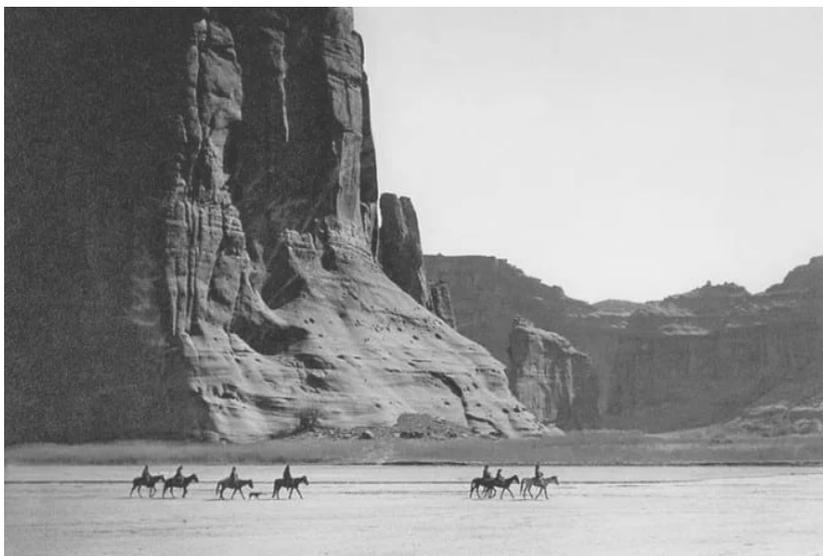
disposizione) allora può rilanciare un dado. Si narrano gli esiti del turno, sulla base delle regole di esecuzione del Tiro Sicuro a favore dell'Antagonista. **L'Antagonista prende il dado col valore più basso del lancio e lo tiene da parte.**

• **2° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti, il Giocatore deve decidere subito se voler eseguire un **Tiro Incerto (che gli darà però più chance di vincere il Duello) o un Tiro Sicuro (che gli darà però meno chance di vincere il Duello).** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a disposizione) allora può rilanciare un dado. **Se, anche dopo questo eventuale rilancio, il risultato non è gradito al giocatore, questi può comunque spendere un gettone (dai tre che aveva preso all'inizio del Duello) per rilanciare tutti i dadi con un Tiro Sicuro.** Il gettone speso viene messo sulla plancia. Alla fine del turno, se il Giocatore ha usato un Tiro Sicuro terrà da parte il dado con il valore più basso. Se ha usato un Tiro Incerto terrà da parte il dado con il valore più alto.

• **3° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti si esegue un **Tiro Sicuro per l'Antagonista.** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a

disposizione) allora può rilanciare un dado. Si narrano gli esiti del turno, sulla base delle regole di esecuzione del Tiro Sicuro a favore dell'Antagonista. **L'Antagonista prende il dado col valore più basso del lancio e lo tiene da parte.**

● **4° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti, il Giocatore deve decidere subito se voler eseguire un **Tiro Incerto (che gli darà però più chance di vincere il Duello) o un Tiro Sicuro (che gli darà però meno chance di vincere il Duello).** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a disposizione) allora può rilanciare un dado. **Se, anche dopo questo eventuale rilancio, il risultato non è gradito al giocatore, questi può comunque spendere un gettone (dai tre che aveva preso all'inizio del Duello) per**



**rilanciare tutti i dadi con un Tiro Sicuro.** Il gettone speso viene messo sulla plancia. Alla fine del turno, se il Giocatore ha usato un Tiro Sicuro terrà da parte il dado con il valore più basso. Se ha usato un Tiro Incerto terrà da parte il dado con il valore più alto.

• **5° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti si esegue un **Tiro Incerto per l'Antagonista.** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a disposizione) allora può rilanciare un dado. Si narrano gli esiti del turno, sulla base delle regole di esecuzione del Tiro Incerto. **L'Antagonista prende il dado col valore più alto del lancio e lo tiene da parte.**

• **6° Turno.** Dopo aver dichiarato gli intenti, il Giocatore deve decidere subito se voler eseguire un **Tiro Incerto (che gli darà però più chance di vincere il Duello) o un Tiro Sicuro (che gli darà però meno chance di vincere il Duello).** Giocatore e Master lanciano tre dadi. Se il giocatore ha usato almeno un oggetto rilevante nella narrazione (usando gli oggetti di particolare valore che aveva a disposizione) allora può rilanciare un dado. **Se, anche dopo questo eventuale rilancio, il risultato non è gradito al giocatore, questi può comunque spendere un gettone (dai tre che aveva preso all'inizio del Duello) per**

**rilanciare tutti i dadi con un Tiro Sicuro.** Il gettone speso viene messo sulla plancia. Alla fine del turno, se il Giocatore ha usato un Tiro Sicuro terrà da parte il dado con il valore più basso. Se ha usato un Tiro Incerto terrà da parte il dado con il valore più alto.

Dopo i 6 turni, dunque, il Master ed il Giocatore avranno tenuto da parte tre dadi a testa. Chi ottiene il totale più alto sommando i 3 dadi è il vincitore del Duello. In caso di parità il Duello è vinto dal giocatore. Sulla base dei gettoni giocati dal Giocatore si determinano i seguenti esiti.

<b>Gettoni spesi</b>	<b>Vince il Protagonista</b>	<b>Vince l'Antagonista</b>
0-1	<b>Il Protagonista vince il Duello e grazia l'Antagonista.</b>	<b>L'Antagonista vince il Duello ed uccide il Protagonista.</b>
2	<b>Il Protagonista vince il Duello e consegna alla giustizia l'Antagonista.</b>	<b>L'Antagonista vince il Duello e completa la sua vendetta..</b>
3	<b>Il Protagonista vince il Duello ed uccide l'Antagonista.</b>	<b>L'Antagonista vince il Duello ma si redime.</b>

---

## ESEMPIO - IL DUELLO

---



*Il contatore del Duello ha raggiunto il 4° step. Il Duello può avere inizio e chiuderà l'arco narrativo del proprio personaggio. Il Giocatore prende tre gettoni. Ricordate di tenere a mente i Vincoli e di seguire l'esecuzione delle Scene come previsto dal capitolo precedente. Per gli scopi di questo esempio, supponiamo che il personaggio del Giocatore abbia un medaglione con un cameo della donna che ha amato, e che è stata uccisa dall'Antagonista. L'esempio che vi mostrerò spiegherà il setup, il primo ed il secondo turno, ed il finale. I turni dal terzo al sesto mantengono*

*le stesse caratteristiche dei primi due, con la sola differenza dei tipi di tiro da effettuare.*



---

### SETUP

Master: Sta piovendo con forza e vi trovate su questo sentiero isolato, solo voi due.

Giocatore A: Sono pronto e sguaino il coltello.

Giocatore B: Mi raccomando, voglio tuoni, lampi e fulmini.

---

## ESEMPIO - IL DUELLO

---



Giocatore C: Noi dove siamo?

Master: Siete più in alto. Loro due sono caduti insieme al carro che trasportava i lingotti. Non potete agire. Sono solo loro due.

Giocatore A: Finalmente. C'è qualcosa di particolare?

Master: Sassi, arbusti, probabile che ci sia qualcosa magari per terra. In fin dei conti è una pista battuta dai cercatori d'oro.



---

### PRIMO TURNO

*Si dichiarano gli intenti e poi si esegue un Tiro Sicuro per l'Antagonista (mosso dal Master). Ricordate che nel primo turno non si possono procurare ferite mortali.*

Giocatore A: "La chiudiamo qui, bastardo. Me la pagherai per tutto."

Master: "Ne rimarrà solo uno, ti aspetto."

---

## ESEMPIO - IL DUELLO

---



Giocatore A: Vedo che il suo piede sinistro non è posizionato bene e lo attacco da sinistra cercando di colpirlo al fianco.

*I giocatori lanciano i dadi, seguendo le regole del tiro sicuro per l'Antagonista. Il giocatore lancia 6,4,3. Il Master lancia 6,5,2. Sulla base delle regole del tiro sicuro è un successo per l'Antagonista. L'Antagonista mette da parte il 2 come risultato. Il Master cede la narrazione.*

Giocatore A: "Il fianco è libero ma avevo sottovalutato la tua velocità. Arresti il colpo e mi dai un calcio allo stomaco che mi getta per terra."



Master: "Alzati, feccia! Ne ho ancora per te". Un lampo illumina la scena, seguito da un forte tuono. "Tra poco sarà finita."

---

## SECONDO TURNO

*Si dichiarano gli intenti ed il Giocatore deve decidere se eseguire un Tiro Sicuro, ma poi terrà il*

---

## ESEMPIO - IL DUELLO

---



*dado con il valore più basso, o un Tiro Incerto e poi terrà il dado col valore più alto. Poi si esegue il Tiro scelto lanciando tre dadi a testa. Ricordate che nel secondo turno non si possono procurare ferite mortali.*

Master: “Mi lancio verso di te e cerco di piantarti il coltello direttamente nel cuore.”

Giocatore A: “La luce del lampo viene riflessa dal medaglione e disturba il tuo attacco. Sollevo la gamba e devio il tuo attacco e contemporaneamente ti colpisco con la gamba libera

al polpaccio.” Scelgo un tiro incerto, così poi tengo il dado con il valore più alto che mi dà più possibilità di vincere il duello.



*I giocatori lanciano i dadi, seguendo le regole del tiro incerto per il Protagonista. Il giocatore lancia 4,2,1. Poiché ha usato l'oggetto del medaglione nella descrizione decide di rilanciare l'1 ed ottiene un 5, quindi i risultati sono 5,2,2. Il Master lancia 6,4,3. Sulla base delle regole del*

---

## ESEMPIO - IL DUELLO

---



*Tiro Incerto* è “Fallisci ed inoltre...”. Il Giocatore decide quindi di voler rilanciare tutti i dadi e spende un gettone. Rilancia ed ottiene 6,3,2. Il risultato è ora un “Riesci ma...” Il Giocatore mette da parte il 6.

---

## FINALE

*Alla fine del sesto turno la situazione è la seguente.*

*Giocatore A: Ha messo da parte 6, 4, 1 (somma 11) ed ha speso due gettoni.*



*Master: Ha messo da parte 4, 1, 3 (somma 8).*

Il Duello viene vinto dal Giocatore (11 vs 8) e, poiché il Giocatore ha speso due gettoni, l'esito è: **“Il Protagonista vince il Duello e consegna alla giustizia l'Antagonista.”**

---



# USO CONTINUO O PERIODICO DELLE ABILITÀ

Quando sarete impegnati nelle vostre partite, potrebbe nascere l'esigenza di gestire in maniera più raffinata le abilità dei vostri personaggi. **In particolare, potreste dover evidenziare come certe abilità affatichino i protagonisti e li costringano a riposarsi, o a trovare dei materiali specifici per poter essere usate nuovamente.**

In altre parole, potreste voler simulare il fatto che le abilità non siano «continue» e quindi sia necessario avere un tempo di «ricarica» (ad esempio, per la stanchezza, l'uso degli esplosivi o della possibilità di attaccare o difendere) della abilità. “Verso la Frontiera” risolve la cosa in maniera semplice e intuitiva.

Per farlo potete usare il segnalino che posizionate in corrispondenza del livello dell'abilità per quel personaggio. Nell'esempio in basso, l'Avventuriero è al primo livello per “Sentieri”. Dopo aver usato l'abilità, spostate il segnalino sul livello superiore.

**Quindi, a ogni turno (o unità di tempo fittizia che concorderete) lo sposterete verso l'esterno. Quando il segnalino uscirà dalla scheda, lo riporterete al livello iniziale e potrete finalmente riutilizzare l'abilità.**

Verso la Frontiera

**Avventuriero**

«La Frontiera, terra di occasioni e di opportunità. Sono qui per lasciarmi il passato alle spalle. Il futuro dipenderà da me...»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo Per me Per il mio mondo

**Bonus**

○ ○ ○

**Duello**

① ② ③ ④

○ (X) ○ (X) ○ (X) ○ (X)

**Punti Vita**

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	

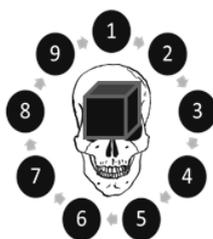
	Native	Europa	Africa	Asia	Sud America
Vista acuta	1	3	5	7	9
Resistenza	3	5	7	9	
Dialetto indiano	1	3	5	7	9
Carisma	3	5	7	9	
Ascoltare il vento	1	3	5	7	9
Sentieri	1	3	5	7	9

## COMBATTIMENTI, PUNTI VITA E TIRO CRITICO

Il combattimento (che, a differenza del Duello, non ha procedure specifiche) in Verso la Frontiera è semplice, letale e veloce. Innanzitutto, ricordate che, se state giocando in “modalità non mortale”, tutta la gestione dei punti vita non è necessaria.



Modalità non mortale



Modalità mortale

Durante il combattimento in modalità non mortale continuate a giocare descrivendo quello che accade, tenendo presente che i protagonisti potranno essere anche feriti gravemente, ma non potranno morire.

Gestirete tutto solo in modalità narrativa, e probabilmente vi piacerà parecchio. Questo non vuol dire, ovviamente, che i personaggi non potranno ferirsi o rischiare di essere ad un passo dalla morte: non subiranno mai il colpo di grazia, ma non per questo non dovranno gestire ossa rotte, menomazioni, avvelenamenti e compagnia bella. Forse **vi suonerà strano non rischiare mai di perdere il vostro personaggio, ma scoprirete che farlo andare avanti a dispetto di ferite di ogni tipo può essere molto interessante.**

Se, invece, state usando la “modalità mortale” applicate le seguenti regole:

- A. **Come prima cosa, non c'è alcun motivo per non arricchire la descrizione del vostro combattimento raccontando con precisione cosa avviene e le reazioni dei vostri personaggi, o le loro mosse per conquistare un vantaggio o colpire l'avversario.**
- B. Il combattimento segue esattamente le stesse regole degli altri momenti del gioco: il Master descrive la situazione e le azioni degli avversari, i giocatori raccontano le azioni e gli obiettivi dei loro personaggi. In particolare non si deve mai scendere in frasi tachigrafiche come "Colpisco" o "Schivo", ma entrare nel dettaglio: "Lancio il tomahawk e lo stordisco!" o "Sparo alla sua mano per disarmarlo".
- C. **In ogni caso, arriva un momento in cui il Giocatore desidera ottenere qualcosa ed il Master non è d'accordo. In questo caso, non dovrà far altro che chiedere di lanciare un “Tiro Sicuro”, se l'esito positivo dell'azione d'attacco o di difesa è plausibile, o un “Tiro Incerto”, se non lo è, esattamente come ha fatto in precedenza per qualunque cosa fat-**

Tiro Sicuro			Tiro Incerto		
Riesci e inoltre Danno PNG Danno Giocatore	Riesci Danno PNG Danno Giocatore	Riesci ma... Danno PNG Danno Giocatore	Riesci ma... Danno PNG Danno Giocatore	Fallisci Danno PNG Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno PNG Danno Giocatore
- 4	- 3	- 2	- 1	0	0
0	0	- 1	- 1	- 2	- 3

**ta dai giocatori.** Nella scheda dei Personaggi non giocanti c'è una sezione in cui vengono riportati gli esiti con il costo in punti vita per ognuno dei 6 possibili risultati.

**Dopo aver lanciato ed aver stabilito il risultato del lancio, i giocatori ed il Master sottraggono il valore corrispondente dei Punti Vita.** Naturalmente, non sempre si perdono punti vita durante un combattimento. La loro sottrazione è da effettuare solo quando una delle due parti agisce con l'intento esplicito di danneggiare l'altra e quando quello che accade in fiction lo suggerisce.

Quando i Punti Vita di un personaggio vanno a zero il personaggio muore. Per recuperare Punti Vita il Master potrà consentire l'uso di abilità di pronto soccorso o di oggetti che raggiungono questo scopo. **Nella descrizione del combattimento il Master potrà utilizzare, oltre la descrizione generica del Nemico, anche le abilità che lo rendono particolare:**

Mostro / Incontro		Livello (L)		Punti Vita Iniziali		Punti Vita Attuali	
Zapata		Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura		(Livello) d6			
		3		17		15	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica		Libertà per il popolo					
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica		Temerario					
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica							
Tiro Sicuro				Tiro Incerto			
Riesci e inoltre Danno PNG Danno Giocatore	Riesci Danno PNG Danno Giocatore	Riesci ma... Danno PNG Danno Giocatore	Riesci ma... Danno PNG Danno Giocatore	Fallisci Danno PNG Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno PNG Danno Giocatore		
- 4	- 3	- 2	- 1	0	0		
0	0	- 1	- 1	- 2	- 3		

In concreto, il Master sa che il Personaggio (o il gruppo di Personaggi) ha determinate capacità speciali e le userà come base per descriverne le azioni, che di conseguenza saranno fortemente caratterizzate e, per i giocatori, interessanti da gestire.

**Per concludere, durante il combattimento potrebbe verificarsi la possibilità di uccidere il Nemico con un Tiro Critico. Il Tiro Critico si può giocare solo dopo una vittoria «Riesci e Inoltre».**

Se il numero di Punti Vita residuo del Nemico è inferiore al numero massimo di Punti Vita che si potrebbero infliggere con il risultato peggiore per il personaggio non giocante, i giocatori possono spendere un gettone e lanciare due dadi contro uno del master. La differenza determina il danno in Punti Vita per il Nemico e la sua eventuale morte.

---

## ESEMPIO - COMBATTIMENTO E TIRO CRITICO

---



**Master:** Il generale traditore, sebbene sia stato ferito, risale velocemente le pareti della collina e si rintana in un anfratto del canyon.

**Giocatore A:** Sparo in direzione dell'anfratto sperando che un colpo di rimbalzo lo ferisca.

**Master:** È un tiro incerto. *[I giocatori seguono le regole del tiro incerto e poi vanno ai dadi. Il risultato è un Riesci ma... Il Master toglie eventuali punti vita corrispondenti dalla scheda del Nemico e dai Giocatori].*



**Master:** Spari e, con molta fortuna il colpo rimbalza su una sporgenza e colpisce l'avambraccio del nemico, che lascia cadere la pistola. La sua reazione però è del tutto inattesa. Riprende velocemente la pistola caduta e spara con una rapidità imprevedibile nella tua direzione, cogliendoti alla sprovvista.

**Giocatore B:** Mi lancio in avanti e lo spingo di lato (Il giocatore A), per spostarlo dalla traiettoria.

**Master:** Mmm... È un Tiro Incerto.

**Giocatore B:** Compriamo un Tiro Sicuro.

*I giocatori eseguono le regole del Tiro Sicuro. Il risultato è un Riesci ma... Il Master controlla la tabellina dei danni sulla scheda del Generale.*

**Master:** Sono 3 punti vita in meno per il Generale ma anche per voi. Come ve li distribuite? Per me tu dovresti perderne di più perché hai fatto scudo.

**Giocatore B:** Ok, me li prendo tutti io. Tolgo tre punti dalla scheda del mio personaggio e vado a 12.

**Master:** Non potete ancora fare il Critico. Per fare il Critico dovete vincere con un "Riesci e Inoltre..." ed il Generale deve avere meno di 7 punti vita. Se ci trovassimo in quella condizione, voi lancereste due dadi e io uno. La differenza sono i Punti Vita che toglierò al generale. Se andasse a zero, il Generale morirebbe e la descrizione della sua uccisione sarebbe vostra.

## OGGETTI SPECIALI

**Durante il gioco i Personaggi potranno entrare in possesso di Oggetti Speciali.**

Gli Oggetti Speciali potranno essere oggetti che consentono di recuperare Punti Vita e che potranno essere utilizzati durante il combattimento o durante le azioni.

Solo in questo secondo caso, **i giocatori segneranno una casella “Bonus” per ogni Oggetto Speciale, tenendo a mente di possedere quell’oggetto.**

**Bonus** ○ ○ ○

Ogni volta che quell’oggetto sarà utilizzato il giocatore avrà un dado in più per ogni suo lancio.

E il famoso “Inventario”? Il gioco presuppone che i personaggi abbiano sempre con sé oggetti ordinari come armi, corde e arnesi quotidiani, e se è in dubbio che un certo oggetto sia posseduto da qualcuno o no (ad esempio, un libro per tradurre la misteriosa iscrizione) si risolve la cosa con i Vetì Estetici e di Coerenza.

---

## ESEMPIO - OGGETTI SPECIALI

---



*L'atmosfera è tesa. Il capo tribù non vuole cedere e non vuole convincersi.*

**Giocatore A:** “Non c'è altra scelta! La città verrà sommersa!” Dico, e mostro **il sasso con la profezia incisa.**

**Master:** Mmm... Tiro Incerto. Compri un Tiro Sicuro?

**Giocatore A:** “Certo. E uso anche il sasso come oggetto speciale.”



**Master:** Va bene. Allora giochiamo un Tiro Sicuro e tu avrai un dado aggiuntivo.

---

## LA MODALITÀ SYNCHRO

**Il Master può sempre attivare o disattivare la modalità “Synchro” che consente ai giocatori di poter eseguire mosse di gruppo come se si trattasse di un unico personaggio. Questo farà guadagnare molto tempo “in fiction” ed in alcuni casi renderà le scene cinematiche.**

Per attivare la modalità Synchro il Master posiziona un contatore sulla icona corrispondente.

**Quando il Master attiva la modalità Synchro, tutti i personaggi che sono in compagnia possono essere mossi assieme e sarà sufficiente un unico lancio per svolgere azioni complesse e multiple da parte di tutto il gruppo,** con le modalità di Tiro Sicuro e Tiro Incerto viste in precedenza. Con la modalità “Synchro” attiva il Master assegna e gestisce i “Tiri Incerti” e i “Tiri Sicuri” come se si trattasse di una unica azione complessa di un singolo personaggio, che prende in considerazione tutti i valori di abilità dei personaggi coinvolti.

Il giocatore con il valore più alto tra le abilità utilizzabili lancerà i dadi corrispondenti all’abilità. Tuttavia, il Master deve ricordare che la modalità Synchro è molto conveniente per i giocatori, perché spendono pochi gettoni per muovere insieme tutto il gruppo degli avventurieri, mentre invece lui spenderà i soliti gettoni.

---

## ESEMPIO - LA MODALITÀ SYNCHRO

---



**Master:** Attivo la modalità synchro. Siete circondati dai fuorilegge su tre lati. Non ci sono molte speranze.

**Giocatore A:** Io lanciao un grido e corro verso le scale per salire al piano superiore.

**Giocatore B:** Mi lanciao verso di loro, estraggo la pistola e sparo al più vicino.

**Giocatore C:** Estraggo il fucile a canne mozze dal cappotto e faccio fuoco.



*Il Master, nella modalità synchro, valuta la totalità delle azioni e ne determina la plausibilità o meno. Dopodiché determina se sia un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto, seguendo le regole viste prima.*

**Master:** Mmm... avrei dato un tiro Sicuro. Ma volete sparare e caricare i fuorilegge allo stesso tempo... Tiro Incerto. Comprate il Tiro Sicuro?

---

## ESEMPIO - LA MODALITÀ SYNCHRO

---



**Giocatori:** SI.

Ecco i gettoni.

*I giocatori eseguono le regole viste prima, come il Tiro Sicuro e il Combattimento e poi narrano gli esiti. Ci sono molte gradazioni che si possono usare, perché la gamma di eventi da narrare è vasta. Così un “Riesci ma...” potrebbe raccontare che alcune delle azioni sono riuscite, ma un’altra no. Oppure tutte riescono ma nessuna perfettamente.*

---

## PLAYER VERSUS PLAYER

Se vorrete entrare in conflitto con un altro personaggio del vostro party, semplicemente dite cosa volete fare e pagate un gettone. Il Master determina il tipo di Tiro da eseguire (Sicuro o Incer-

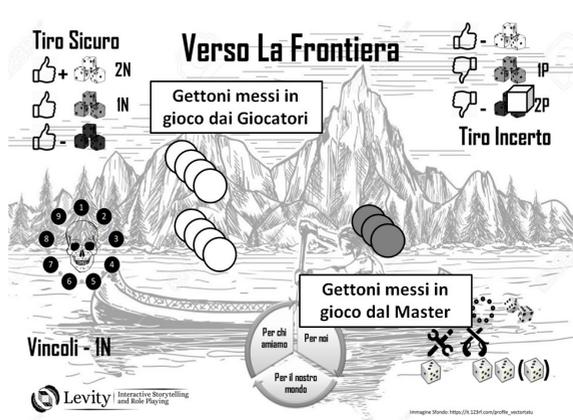
to). **In caso di “Tiro Incerto” nessuno può comprare Tiri Sicuri.**

Il gioco procede nella modalità descritta nelle pagine precedenti con la differenza che sarà il secondo giocatore a lanciare i dadi e non il Master. I Giocatori lanciano i dadi sulla base delle loro abilità, oppure 1 dado contro 2 o 3 dell’altro personaggio. La narrazione spetta a chi perde il lancio.

## EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Quando arriverete alla fine dell’avventura, sarà giunto il momento di capire se i personaggi possono evolvere. **Alla fine della partita sommate il numero dei gettoni dei giocatori ancora presenti sulla plancia e divideteli per il numero di gettoni del Master ancora presenti sulla plancia. Se il risultato è inferiore o uguale a 2 allora avete diritto a far avanzare il personaggio,** migliorando il livello di due caratteristiche per un solo valore oppure di una sola ma di due valori.

Nell’esempio a destra i giocatori rimangono con 8 gettoni sulla plancia, da dividere per i 3 gettoni del Master. Il rapporto è superiore a 2, quindi i personaggi non possono evolvere.



# PARTE IV

## CLASSI E PNG



*“Il cane che lecca una mano non vede il coltello nascosto nell'altra.”*

**- Alce Nero, capo della tribù dei Sioux**

## CLASSI

“Verso la Frontiera” mette a disposizione 10 classi di personaggio. Se voleste creare personaggi personalizzati potete ovviamente farlo, ma vi consiglio prima di fare pratica con il sistema di gioco.

Le 10 classi sono varie e permettono di poter “esplorare la frontiera” in modi diversi, affrontandola sia da parte dei ‘colonizzatori’ sia da parte dei nativi, che hanno subito l’invasione.

Le 10 classi sono: Avventuriero, Bounty Killer, Capo Tribù, Colono, Predicatore, Ranger, Sceriffo, Sciamano, Soldato, Trapper. Ogni classe ha una descrizione che la caratterizza e che la definisce.

Ogni classe è costituita da un indicatore dell’origine: “Nativo”, “Europa”, “Africa”, “Asia”, “Sud America”, che non ha alcun valore in termini di meccaniche e di fiction ed è puramente descrittivo.



Ogni classe ha inoltre sei abilità o caratteristiche liberamente **descrivibili**.

		1 	3 	5 	7 
		3 	5 	7 	9 
		1 	3 	5 	7 
		3 	5 	7 	9 
		1 	3 	5 	7 
		3 	5 	7 	9 

Le prime due riguardano il personaggio. Qui il giocatore dovrebbe descrivere caratteristiche che valgono per il personaggio in quanto tale, come individuo singolo (esempi: riflessivo, cinico, coraggioso, ...)

Le seconde due riguardano la caratteristiche che valgono per il personaggio all'interno di un gruppo (esempi: leadership, carisma, conoscenza dei dialetti nativi, valore delle tradizioni, ...).

Le ultime due riguardano caratteristiche del personaggio rispetto alla natura ed agli elementi naturali (esempi: seguire tracce, parlare con il vento, ...)

**Ricordate: in Verso la Frontiera, la Magia dovrebbe essere trattata come qualcosa di non apertamente manifesto e che oscilla tra l'irreale ed il misterioso.**

**I personaggi potranno anche usare abilità o caratteristiche all'epoca ritenute "magiche" (come Divinazione o Parlare con i Morti), ma gli effetti prodotti in gioco, per quanto sorprendenti, dovranno sempre avere una possibile spiegazione razionale.**

**I personaggi, ovviamente, potranno sempre interpretare la magia come vogliono (Es: per un cowboy, la Magia dei nativi sarà solo una "sciocca superstizione". I nativi, invece, vedranno dietro quel "segno" o quel particolare avvenimento la "Volontà del Grande Spirito").**

Chiude poi la scheda del personaggio la Descrizione, molto importante, che dovrà far capire le motivazioni del personaggio e cosa si aspetta dalla Frontiera. La parola Frontiera dovrà sempre

comparire nella descrizione, anche nel caso in cui create dei personaggi personalizzati. Ed insieme alla parola dovrà comparire la relazione e l'aspettativa di quel personaggio con la Frontiera.

## AVVENTURIERO

Gli avventurieri costituiscono uno degli archetipi dei personaggi della Frontiera americana.

Individui in cerca di fortuna, o che cercavano di fuggire da un passato da dimenticare. General-

mente solitari, cercavano di ritagliarsi un futuro in quel mondo ancora da costruire. La descrizione dell'avventuriero è la seguente:

**“La Frontiera, terra di occasioni e di opportunità. Sono qui per lasciarmi il passato alle spalle. Il futuro dipenderà da me...”.**

Ne consegue che il personaggio sarà portato a percepire la Frontiera come un luogo dove poter costantemente cercare opportunità ed occasioni, e per dimenticare il suo passato. Ci sarà ovviamente un motivo per cui si trova sulla Frontiera, terra difficile ed inospitale. Tutto ciò che il futuro potrà dargli dipenderà da lui.

Verso la Frontiera

### Avventuriero

«La Frontiera, terra di occasioni e di opportunità. Sono qui per lasciarmi il passato alle spalle. Il futuro dipenderà da me...»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo    Per me  
Per il mio mondo

	Native	Europa	Africa	Asia	Sud America
				1	3
				3	5
				1	3
				3	5
				1	3
				3	5

**Bonus**  
○○○

**Duello**

① ② ③ ④

○○○○○○○○  
X X X X X X

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

# BOUNTY KILLER

Figure misteriose e piene di fascino, i bounty killer (i cacciatori di taglie), solitamente solitari, viaggiavano nelle terre americane per catturare (o uccidere) le persone sulle quali era posta una taglia.

Verso la Frontiera  
**Bounty Killer**

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

«Alla Frontiera la giustizia non esiste. Io restituisco giustizia a coloro che non sono in grado di prendersela da sé. Io SONO la Giustizia.»

Per chi amo Per me Per il mio mondo

**Bonus**  
○○○

**Duello**   
① ② ③ ④  
○○○○  
××××

**Punti Vita**

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America	
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

In una terra in cui la Giustizia non esisteva (o viaggiava molto più lentamente della velocità della frontiera) erano figure alle quali veniva delegato il compito di assicurare i malviventi alla Legge.

Naturalmente, i Bounty Killer non si chiedevano dove fosse la Legge. Tutto quello che interessava era catturare o uccidere il ricercato e ricavarne il denaro. La descrizione del bounty killer è:

**“Alla Frontiera la giustizia non esiste. Io restituisco giustizia a coloro che non sono in grado di prendersela da sé. Io SONO la Giustizia.”**

Ne consegue che la “tensione” del personaggio lo spingerà a realizzare la giustizia, perché se ne sente portatore, in qualche modo. Sarà dunque interessante mettere in crisi questa sua ferrea convinzione, magari facendogli ricercare o uccidere la persona sbagliata.

# CAPO TRIBÙ

Figure di riferimento per un intero popolo, i Capi Tribù si trovarono nella difficile posizione di dover gestire la loro gente in una Frontiera diventata improvvisamente ostile e feroce, con una inva-

sione spietata da parte dei coloni e dell'uomo bianco. Talvolta la loro posizione fu di tolleranza ed attesa, altre volte decisero di imbracciare i fucili e le armi. La descrizione del Capo Tribù è la seguente

*“Questi invasori non capiscono che possiamo vivere in pace senza sfruttare le risorse di questa Frontiera. Noi siamo più deboli, la guerra va evitata, se possibile.”*

La Frontiera, per lui, è la possibilità di vivere pacificamente, anche perché sa che una guerra li sterminerebbe. Come sappiamo, si trattava di una utopia. Dunque i Capi Tribù dovranno essere messi in crisi con la possibilità di dover marciare in guerra, nonostante questo sia contro la loro volontà, sapendo di perderla.

Verso la Frontiera

## Capo Tribù

«Questi invasori non capiscono che possiamo vivere in pace senza sfruttare le risorse di questa Frontiera. Noi siamo più deboli, la guerra va evitata, se possibile.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

**Bonus**

○○○

**Duello**

① ② ③ ④

○ X ○ X ○ X

X ○ X ○ X ○

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

	Native	Europa	Africa	Asia	Sud America		
				1	3	5	7
				3	5	7	9
				1	3	5	7
				3	5	7	9
				1	3	5	7
				3	5	7	9

## COLONO

I Coloni incarnavano l'uomo bianco che prendeva possesso della Frontiera, un pezzo alla volta, strappandolo dalle mani dei Nativi. Si trattava di persone singole, o di famiglie intere (o anche grup-

pi di famiglie) che si spostavano a piedi o con carovane per andare a prendere possesso del proprio "pezzo di terra". Naturalmente, spesso, nascevano problemi riguardo i terreni contesi con i nativi o con gli altri coloni. La descrizione del Colono è la seguente:

***“Qui c'è la mia proprietà. Qui c'è la mia vita. All'interno di questi labili confini, alla Frontiera, c'è tutto quello che devo preservare.”***

La proprietà è tutto. Perdere la proprietà significa perdere tutto. La proprietà va difesa da chiunque, e chiunque avesse privato i coloni della loro proprietà ne avrebbe pagato le conseguenze. I coloni dovevano essere in grado di potersi difendere da soli. Nessuno sarebbe andato a portare la Giustizia nei posti lontano dai centri abitati.

Verso la Frontiera

**Colono**

«Qui c'è la mia proprietà. Qui c'è la mia vita. All'interno di questi labili confini, alla Frontiera, c'è tutto quello che devo preservare.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo  
Per me  
Per il mio mondo

**Bonus**

○○○

**Duello**

① ② ③ ④

○ X ○ X ○ X  
X ● X ● X ●

**Punti Vita**

	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America	
👤			1	3	5	7
👨👩👧👦			3	5	7	9
👨👩👧👦			1	3	5	7
👨👩👧👦			3	5	7	9
🌳			1	3	5	7
🌳			3	5	7	9

# PREDICATORE

La parola di Dio. Portare la parola di Dio era molto importante, sulla Frontiera. Come i primi martiri cristiani, alcuni predicatori si spingevano a cercare di cristianizzare anche i nativi ameri-

cani. Naturalmente, la cosa era molto complicata e rischiosa e, altrettanto naturalmente, non tutti erano davvero intenzionati a portare la parola di Dio, quanto quello di trarre situazioni di privilegio. La descrizione del predicatore è la seguente:

*“La Parola del Signore non può non arrivare in queste terre lontane e dimenticate di Frontiera. Anche questi selvaggi ne trarranno beneficio.”.*

Ne consegue che il Predicatore dovrà essere messo in crisi facendogli perdere la fede, oppure facendo in modo che fallisca nel suo obiettivo di evangelizzare i nativi.

Verso la Frontiera  
**Predicatore**

«La Parola del Signore non può non arrivare in queste terre lontane e dimenticate di Frontiera. Anche questi selvaggi ne trarranno beneficio.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo Per me Per il mio mondo

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America
			1	3	5
			3	5	7
			1	3	5
			3	5	7
			1	3	5
			3	5	7

**Bonus**

○○○

**Duello**

1 2 3 4

○ × ○ × ○ ×

× × × × × ×

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

# RANGER

Figura archetipica della Frontiera, i Ranger erano dei militari o ex-militari volontari o retribuiti che perlustravano la Frontiera viaggiano da soli, o in squadra. Avevano (o si davano) obiettivi di controllo del territorio e di polizia. Svolgevano anche compiti di difesa della popolazione. La descrizione del Ranger è la seguente:

Verso la Frontiera  
**Ranger**  
 «Queste terre non possono essere lasciate in mano all'anarchia. La Legge e la Giustizia sono quello che serve, su questa Frontiera.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo      Per me  
 Per il mio mondo

**Bonus**  
 ○ ○ ○

**Duello**

1 2 3 4  
 ○ (X) ○ (X) ○ (X)  
 ● (X) ● (X) ● (X)

**Punti Vita**

Nativo		Europa		Africa		Asia		Sud America	
				1	3	5	7		
				3	5	7	9		
				1	3	5	7		
				3	5	7	9		
				1	3	5	7		
				3	5	7	9		

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

*“Queste terre non possono essere lasciate in mano all’anarchia. La Legge e la Giustizia sono quello che serve, su questa Frontiera.”*

I Ranger rappresentano dunque, a modo loro, un modo per portare ordine e giustizia. Naturalmente quella di chi li assoldava. Sarà interessante far capire ai loro personaggi che probabilmente la giustizia che stanno portando non è quella universale.

# SCERIFFO

Gli sceriffi costituiscono un avamposto della sicurezza delle città di frontiera. Si trattava di uomini di legge inviati dall'esercito o dalla politica, o, talvolta, di persone scelte tra gli stessi cit-

adini a cui venivano date funzioni di polizia, controllo e ordine pubblico. La descrizione dello sceriffo è la seguente:

*“Proteggere i miei concittadini che mi hanno consegnato questa stella. Questa è l'unica cosa importante per sopravvivere sulla Frontiera.”*

Per lo Sceriffo il mondo inizia e finisce con i confini della città che lui dovrà presidiare. Tutto ciò che arriva da fuori potrebbe essere foriero di problemi e di rischi per la popolazione che lui ha preso l'onere di difendere e proteggere.

Verso la Frontiera

**Sceriffo**

«Proteggere i miei concittadini che mi hanno consegnato questa stella. Questa è l'unica cosa importante per sopravvivere sulla Frontiera.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo Per me Per il mio mondo

**Bonus**

○○○

**Duello**

① ② ③ ④

○ × ○ × ○ ×

× × × × × ×

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America
1			1	3	5
3			3	5	7
1			1	3	5
3			3	5	7
1			1	3	5
3			3	5	7

# SCIAMANO

Figure di riferimento per le tribù native, gli Sciamani si ritagliavano il compito di assicurare il contatto tra l'uomo e la divinità. Si occupavano di alleviare lo spirito e venivano consultati dai capi tribù, a causa delle loro capacità divinatorie. La descrizione dello Sciamano è la seguente:

Verso la Frontiera  
**Sciamano**  
 «Gli spiriti del mio popolo mi dicono di diffidare dell'uomo bianco e di coloro che sono arrivati in queste terre di Frontiera come dei conquistatori.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi ama Per me Per il mio mondo

**Bonus**  
 ○ ○ ○

**Duello** ✂  
 ① ② ③ ④  
 ○ × ○ × ○ ×  
 × × × × × ×

**Punti Vita**

Europa	Africa	Asia	Sud America
1	3	5	7
3	5	7	9
1	3	5	7
3	5	7	9
1	3	5	7
3	5	7	9

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

*“Gli spiriti del mio popolo mi dicono di diffidare dell'uomo bianco e di coloro che sono arrivati in queste terre di Frontiera come dei conquistatori.”*

Lo Sciamano, dunque, diffiderà dell'arrivo degli uomini bianchi e cercherà la risposta nella saggezza del suo popolo e nel ricevere risposte divinatorie dagli Dei. Sarà interessante mettere in crisi il personaggio facendo mancare queste risposte oppure facendo in modo che siano contrastanti.

# SOLDATO

Il Soldato è un archetipo molto interessante. Presta servizio nei forti dislocati lungo la frontiera ed è spesso coinvolto in operazioni di pattugliamento o di guerra della Frontiera, con-

tro scorribande di banditi o di nativi americani che attaccano i coloni o le numerose carovane che si avventurano nei territori isolati. E' verosimile pensare che abbiano un attaccamento alla loro divisa e che non abbiano una paga particolarmente soddisfacente (non come gli ufficiali). Alcune volte ci si arruolava semplicemente per poter avere un lavoro ed un salario. La descrizione del Soldato è la seguente:

*“Difendo lo Stato, il diritto di proprietà ed i Coloni sulle terre e le risorse di questa Frontiera.”*

Ne consegue che il personaggio sarà portato a percepire la Frontiera come un luogo dove poter eseguire degli ordini da qualcuno di cui si fida, senza porsi troppe domande. Sarà interessante metterlo in crisi facendogli cadere questa convinzione.

Verso la Frontiera

## Soldato

«Difendo lo Stato, il diritto di proprietà ed i Coloni sulle terre e le risorse di questa Frontiera.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

**Bonus**

○○○

**Duello**

① ② ③ ④

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

**Punti Vita**

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America
1				1	3
3				3	5
5				5	7
7				7	9
9				9	

# TRAPPER

Presenti nelle zone più ostili ed isolate, i trapper, che vivevano da soli o in gruppo, si specializzarono nella caccia e nell'esplorazione di territori. Vivevano del commercio delle loro pelli e della sel-

vaggina e prestavano talvolta servizio nell'accompagnare i coloni verso l'esplorazione di nuove terre ancora da conquistare. Erano molto esperti nel posizionare trappole e dovevano necessariamente anche doversi interfacciare con la popolazione nativa, con la quale in taluni casi sviluppavano rapporti di collaborazione. La descrizione del Trapper è la seguente:

*“Cacciare e vivere con il frutto del mio lavoro. Questo mi consente di fare la Frontiera. Questa è la mia terra”.*

Ne consegue che il personaggio sarà portato a percepire la Frontiera come il luogo che gli procura da vivere e con il quale dovrà trovare un difficile equilibrio.

Verso la Frontiera

## Trapper

«Cacciare e vivere con il frutto del mio lavoro. Questo mi consente di fare la Frontiera. Questa è la mia terra.»

(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)

Per chi amo      Per me  
Per il mio mondo

	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America	
			1	3	5	7
			3	5	7	9
			1	3	5	7
			3	5	7	9
			1	3	5	7
			3	5	7	9

**Bonus**

○ ○ ○

**Duello**

1 2 3 4

○ X ○ X ○ X

X ○ X ○ X ○

**Punti Vita**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

## **BESTIARIO**

Come ho descritto in precedenza, Verso la Frontiera non vuole essere un gioco di ruolo che consenta l'uso del "fantastico". La Magia, ad esempio, non esiste. Allo stesso modo non è necessario definire un Bestiario.

Sulla Frontiera americana esistono le specie animali e vegetali realmente presenti in quel periodo storico, che sono facilmente e rapidamente rintracciabili utilizzando un qualunque motore di ricerca ed i siti di riferimento.

## **PERSONALIZZAZIONI**

Se non vi bastano le 10 classi che vi ho presentato prima, potete sempre crearne ad-hoc per la vostra avventura, o per l'ambientazione che state scrivendo. L'unica cosa che dovete considerare è quella di rispettare le schede dei personaggi e dei PNG, costruendole come spiegato in precedenza.

# PARTE V

## LA FRONTIERA



*“La terra non appartiene all’uomo, è l’uomo che appartiene  
alla terra .”*

- Capriolo Zoppo, capo della tribù dei Dwamish

## INTRODUZIONE

In questa sezione compaiono due brevi capitoli dedicati a darvi informazioni di base sulla frontiera americana. Non ho ovviamente l'intenzione di fornirvi informazioni esaustive, data la complessità e la vastità del fenomeno storico. Segnalo i seguenti siti di riferimento per reperire informazioni utili alle vostre giocate.

- Farwest.it: <https://www.farwest.it/>
- History Net: <https://www.historynet.com/?s=wild+west>
- Western Campfire: <https://westerncampfire.blogspot.com/>
- Far West Gazette: <https://sprea.it/abbonamenti/1997-far-west-gazette>
- Indiani D'America: <https://indianiamerica.it/>
- Native Americans: [https://en.wikipedia.org/wiki/Native\\_Americans\\_in\\_the\\_United\\_States](https://en.wikipedia.org/wiki/Native_Americans_in_the_United_States)



## BREVE STORIA DELLA FRONTIERA

Articolo tratto da: <https://www.farwest.it/?p=15>, del sito farwest.it che io ritengo essere il miglior sito riguardo il mito della frontiera americana in Italia. Suggestivo di leggere l'articolo per intero sul sito per avere numerosi spunti.

---

La storia del west, degli indiani e della guerra civile americana di cui ci occupiamo in Farwest.it è quella che, grosso modo, va dal 1842 al 1890, ovvero dal momento in cui si “traccia” la prima pista che porta ad ovest al momento in cui un grande massacro (quello di Wounded Knee) chiude per sempre le guerre di frontiera. Non disdegniamo – ed è ben evidente – anche di affrontare altri periodi, ma il periodo cruciale che ci interessa maggiormente è questo.

Tutta la storia del west, quella parte epica e drammatica che ha appassionato e appassiona intere generazioni è qui. Migliaia di fatti più o meno grandi, più o meno drammatici, sono racchiusi nel breve volgere di una cinquantennio.

Ecco una sintesi cronologica molto dettagliata degli eventi di cui potete leggere ampi resoconti negli innumerevoli articoli presenti nel resto del sito.

### **1842**

Viene tracciata la Oregon Trail, prima pista ad attraversare i territori indiani.



## **1848**

Viene scoperto l'oro in California. Migliaia di cercatori e cacciatori attraversano così i territori indiani. Per giustificare tutto questo i politici di Washington inventano la teoria del Destino Manifesto: gli europei ed i loro discendenti sono chiamati dal destino a governare tutta l'America. Sono la razza dominante e quindi responsabili degli indiani insieme alle loro terre, foreste e ricchezze minerali.

## **1850**

All'insaputa dei Modoc, Mohave, Paiute, Shasta, Yuma ed un centinaio di altre piccole tribù che abitavano lungo la costa del Pacifico, la California divenne il 31° stato dell'Unione.

## **1851**

Il Governo degli Stati Uniti stanco delle guerre con Creek e Seminole, era impaziente di stipulare trattati di pace con gli indiani,

firmò il primo importante trattato con i Sioux a Fort Laramie. Il trattato permetteva ai pionieri di attraversare incolumi i territori indiani.

## **1854**

Il Colonnello William Harney, uccide più di 100 guerrieri in risposta ad una schermaglia indiana causata dall'accusa loro mossa di aver rubato una mucca. Scoperto l'oro nel Colorado, vengono creati due nuovi vasti territori: Kansas e Nebraska.

## **1858**

Il Minnesota diventa uno stato ed i suoi confini si estendevano di un centinaio di chilometri oltre il 95° meridiano.

## **1860**

Scoppia la Guerra Civile – Giacche Blu contro Giacche Grigie, Nord contro Sud.

## **1864**

Un gruppo armato di truppe irregolari del Colorado massacrò un tranquillo accampamento Cheyenne a Sand Creek, infliggendo gravissime mutilazioni sessuali su uomini, donne e bambini.

## **1866**

Una spedizione viene inviata nel Montana per aprire la Bozeman Trail al fine di rendere più sicura l'attraversata dei territori indiani da parte dei pionieri verso l'oro di Virginia City. La pista fu chiamata dagli indiani «La strada dei ladri». Cavallo Pazzo, giovane guerriero Oglala, guida un'imboscata contro un reparto della cavalle-

ria a Big Piney Creek, distruggendolo.

## 1868

Viene firmato un secondo trattato a Fort Laramie, con Nuvola Rossa firmatario: secondo quest'ultimo trattato veniva garantito agli indiani "l'uso assoluto e indisturbato della Grande Riserva Sioux. Nessuna persona vi potrà passare, insediare o risiedere senza il consenso degli indiani. Nessun trattato per la cessione di una parte della terra in oggetto avrà validità senza la firma di almeno  $\frac{3}{4}$  degli indiani maschi adulti che lo occupano." Agli indiani sarebbero stati forniti, come contropartita, abiti, utensili, istruzione, una segheria ed un mulino, un magazzino ed un dottore, un agricoltore, un carpentiere, un maniscalco ed un meccanico che avrebbero insegnato loro i modi di coltivare e la tecnologia dell'uomo bianco. Da parte loro gli indiani si impegnavano a non opporsi alla ferrovia che stava per essere costruita nelle pianure, permettere qualsiasi strada che non avrebbe attraversato la loro riserva, non attaccare alcuna abitazione, né molestare alcun carro ferroviario, carrozza o cavalli, non catturare donne o bambini, non uccidere o scalpare uomini bianchi.

Il Colonnello George Cu-



ster massacra gli abitanti di un pacifico accampamento Cheyenne lungo il fiume Washita. Custer fu un grande sostenitore dell'idea che la natura dei nativi era molto più crudele e feroce di qualsiasi bestia selvaggia del deserto. In seguito lui stesso venne giudicato da un suo ufficiale superiore come "crudele, bugiardo e senza principi, disprezzato da tutti gli ufficiali del suo reggimento."

## **1869**

Viene completata la ferrovia transcontinentale della Union Pacific.

## **1871**

Una clausola contenuta in un disegno di legge stabiliva che "da questo momento nessuna nazione o tribù indiana sul territorio degli Stati Uniti sarà riconosciuta come nazione, tribù o potere indipendente con cui gli Stati Uniti potranno stipulare trattati."

## **1874**

Una grossa spedizione di perlustrazione guidata dal Colonnello George Custer conferma la presenza di oro sulle Black Hills.

## **1875**

Un numeroso gruppo di bianchi viene scacciato dalle Black Hills o Paha Sapa dall'esercito regolare degli Stati Uniti. Nonostante ciò il Ministro della Guerra prevede guai a meno che non se ne ottenga la proprietà per i minatori bianchi. Il Presidente Grant mandò una delegazione per trattarne l'acquisto, ma sul luogo di ritrovo non si presentarono né Nuvola Rossa, né Cavallo Pazzo, né Toro Seduto né

Coda Chiazzata. Poiché i Sioux non erano stati ragionevoli, il Presidente Grant ritirò i soldati a protezione dei confini (evidentemente non avendo idea di cosa rappresentassero le Paha Sapa per il consiglio dei sette fuochi Lakota: Oglala, Brulé, Minnecojou, Hunkpapa, Sans Arc, Two Kettle e Blackfoot) permettendo così a più di diecimila persone di riversarsi in cerca di fortuna a Custer City, a sud delle colline.

## **1876**

In aperto contrasto con il Trattato di Fort Laramie, furono mandati i soldati nella Grande Riserva Sioux per dare la caccia a coloro che “si ostinavano a non ascoltare la voce della ragione rifiutando 5.000.000 di dollari”, in particolare agli Hunkpapa di Toro Seduto ed agli Oglala di Cavallo Pazzo. Cavallo Pazzo unì le sue forze a quelle di Toro Seduto il quale mandò a dire al Governo: “Se avete un uomo che dice la verità, mandatemelo ed io l’ascolterò.” Secondo il Generale Sherman l’uomo che corrispondeva a questa descrizione era George Crook, il più grande avversario degli indiani nella storia americana, ma anche l’unico leader bianco a cui gli indiani credevano. Tuttavia fu mandato non per trattare la pace ma per fare la guerra.

In quest’anno avviene la grande sconfitta di Little Big Horn da parte dell’esercito degli stati uniti.

## **1877**

La sconfitta inflitta agli U.S.A. costò molto cara agli indiani. Con il Black Hills Act, il governo costrinse Nuvola Rossa a firmare un documento che abrogava il trattato di Fort Laramie e cedeva le

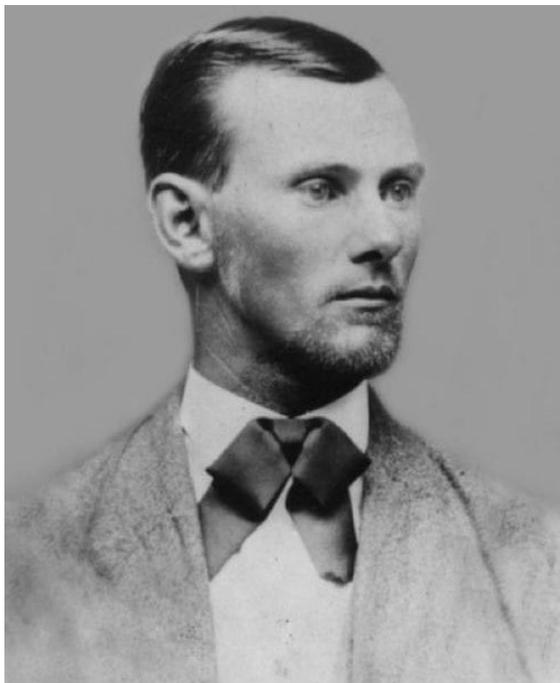
Paha Sapa insieme a 22,8 milioni di acri di territorio circostante in cambio di razioni di sussistenza per un periodo indefinito. Tutto questo nonostante mancassero le firme di Cavallo Pazzo, Toro Seduto ed i loro guerrieri allontanatisi per evitare rappresaglie.

## 1881

Viene vietato in tutte le riserve Sioux il “rito selvaggio” conosciuto come Danza del Sole.

## 1889

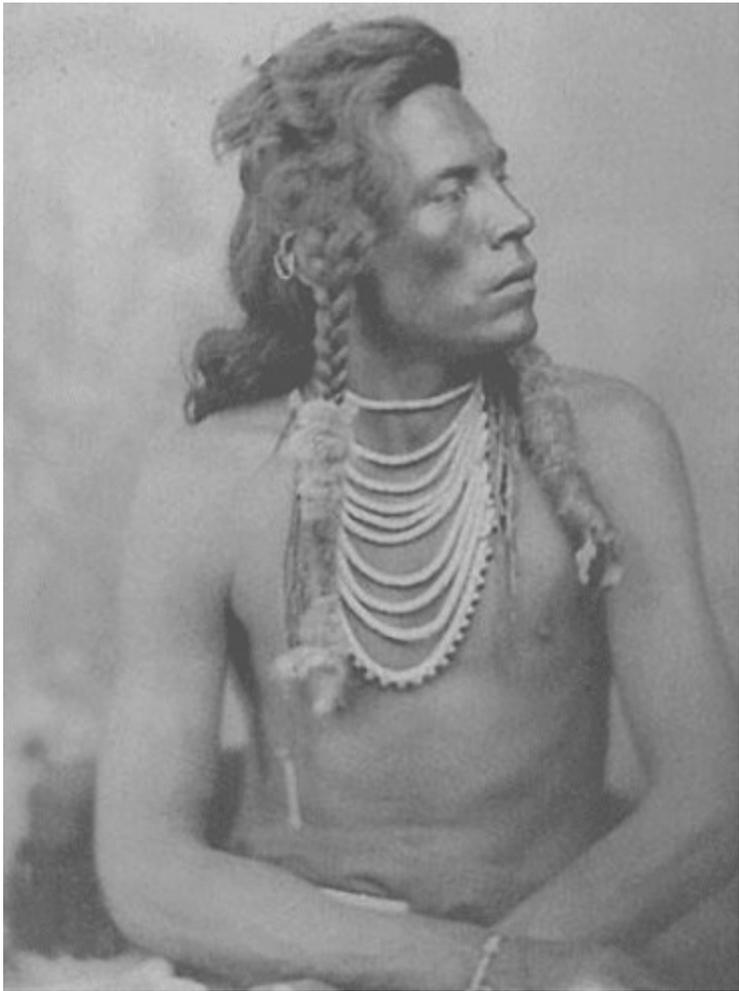
Dopo il rifiuto di Toro Seduto e Nuvola Rossa di cedere 9.000.000 di acri ai coloni bianchi, il presidente Benjamin Harrison promulgò una legge che, ignorando ancora il trattato del 1868, smantellava la Grande Riserva Sioux creata a Fort Laramie e stabiliva le attuali riserve. Una cerimonia di pace e prosperità come la “Ghost Dance” venne trasformata dai Lakota in una cerimonia di purificazione che avrebbe fatto tornare il bisonte (fonte di vita per gli indiani) scomparso e scacciato



i bianchi dalle Grandi Praterie.

## **1890**

Il 15 Dicembre Toro Seduto fu ucciso mentre «resisteva all'arresto» per aver fomentato disordini adottando la Ghost Dance. Morto Toro Seduto, Piede Grosso diventa Capo. Fu a sua volta massacrato il 29 Dicembre a Wounded Knee insieme a 200 Minnecojou tra uomini, donne e bambini oltre ad alcuni Hunkpapa dal Settimo Cavalleria. Il reggimento del Generale Custer venne così vendicato e ricevette dal Congresso degli Stati Uniti 20 medaglie all'Onore. Le famose «Medaglie del Disonore». Alce Nero disse: “Il sacro cerchio dei Sioux è rotto, non ha più centro, e l'albero sacro è morto.”



## NOZIONI SUI NATIVI AMERICANI

(voce tratta da: <https://www.treccani.it/enciclopedia/indiani-d-america/>)

**Indiani d'America** (o Amerindi): Popolazioni indigene dell'America Settentrionale. La designazione di Indiani per gli indigeni dell'America risale a Cristoforo Colombo e deriva dalla sua convinzione di aver raggiunto le coste dell'India: la prima menzione è in una sua lettera del febbraio 1493, in cui parla degli «Indios» che aveva con sé. Il termine è passato poi in tutte le lingue europee, insieme a quello di pellirosse, derivato dall'uso, proprio di alcuni fra essi, di tingersi il viso con ocre rosse. La loro economia era basata sull'agricoltura, la raccolta e, soprattutto, la caccia al bisonte; abitavano in tende, vestivano quasi interamente di pelli e i loro guerrieri erano armati di arco e frecce. Divennero famosi nella letteratura coloniale americana che li dipinse come selvaggi e crudeli assassini. Durante la colonizzazione del West (19° sec.), queste popolazioni si opposero ai coloni bianchi e all'esercito degli Stati Uniti, che andavano insediandosi nei loro territori. Tra i momenti più cruenti del conflitto vi furono la battaglia di Little Big Horn (1876); la resistenza del capo apache Geronimo (1829-1908), conclusasi con la sua cattura nel 1886; l'eccidio di sioux a Wounded Knee (1890), che pose fine alla resistenza dei nativi. Alla fine del conflitto, decimati, furono deportati nelle riserve istituite dal governo USA.

Gli Indiani vengono usualmente suddivisi in gruppi sulla base della localizzazione geografica (fig.).



Gli **Indiani della California** comprendevano un numero altissimo di piccole comunità e più di un centinaio di gruppi linguistici; erano dediti alla caccia, alla pesca e alla raccolta. La loro frammentazione impedì una resistenza alla penetrazione dei bianchi e quindi molti gruppi scomparvero mentre altri subirono profondi mutamenti.

Gli **Indiani della costa di nord-ovest** (Tlingit, Haida, Kwakiutl, Tsimshian, Bella Coola, Nootka, Salish) vivevano in un territorio estremamente ricco di risorse alimentari; loro principale fonte di cibo era il salmone. Molto intensa presso alcuni gruppi era l'attività rituale che comprendeva il potlatch, un'articolata elargizione di beni.

Anche gli **Indiani dell'altopiano** (Shuswap, Liloet, Thompson, Sanpoil-Nespelem, Coeur d'Alène, Flathead, Klamath, Modoc, Tenino, Cayuse, Nez Percé, Kutenai) avevano nella pesca al salmone la



principale forma di sostentamento – che associavano all'allevamento del cavallo –, mentre gli **Indiani del bacino** (Shoshone, Ute, Paiute, Kawaiisu, Washo) vivevano soprattutto di caccia e raccolta. Tra i Paiute, alla fine del 19° sec. si sviluppò un movimento millenaristico, la 'danza dello spettro', che si diffuse tra gli **Indiani delle pianure e praterie**. Questi ultimi

incarnano per molti versi l'immagine stereotipica del nativo americano: originariamente dediti alla caccia al bisonte e alla coltivazione del mais, abbandonarono in molti casi l'orticoltura (Cheyenne, Arapaho) e svilupparono il nomadismo a seguito dell'introduzione del cavallo a opera degli Spagnoli nel 16° e 17° secolo. L'uso del cavallo permetteva il trasporto della tipica abitazione, il tipi, una tenda conica costruita con pali e pelli. L'introduzione delle armi da fuoco da parte dei bianchi accrebbe la conflittualità tra i gruppi, il cui prestigio era in larga parte fondato sull'abilità guerriera.

Gli **Indiani del Nord-Est** appartenevano alle due famiglie linguistiche irochese e algonchina. Grande importanza dal punto di vista politico assunse nel 16° sec. La **Fondazione della confederazione irochese** (o lega delle cinque nazioni), formata dalle cinque tribù dei Mohawk, Oneida, Onondaga, Cayuga, Seneca, che combatté contro i Francesi e i loro alleati Uroni.

Gli **Indiani del Subartico** (Algonchini e Athapaska) vivevano di caccia e pesca ed erano caratterizzati dal nomadismo nel periodo invernale e da una maggiore sedentarietà nel periodo estivo. L'unità sociale di base era la banda, un piccolo gruppo (poche decine di individui e raramente qualche centinaio) con legami parentali; ogni banda esercitava un diritto esclusivo su un territorio di caccia.

Gli **Indiani del Sud-Est** avevano sviluppato un'importante civiltà della quale esistono testimonianze archeologiche; i loro ultimi rappresentanti erano probabilmente i Natchez. All'arrivo degli Euro-

pei la regione del sud-est era intensamente popolata da agricoltori (mais, fagioli, meloni), ma le malattie portate dall'esterno provocarono un fortissimo decremento demografico. Alcune società (Cherokee, Creek, Choctaw) assimilarono e riadattarono elementi della cultura europea; i Cherokee, in particolare, elaborarono una forma di scrittura per la trascrizione della loro lingua.

Anche per gli **Indiani del Sud-Ovest** abbiamo vestigia archeologiche di rilievo, tra le quali i pueblos, villaggi in pietra tuttora abitati dai Pueblo, dediti all'agricoltura stanziale. Altri gruppi della regione (Yuma, Mohave, Pima, Papago, Apache, Navaho) svilupparono un'economia mista nella quale rientravano anche i prodotti di caccia, pesca, raccolta.

# PARTE VII

## CREDITI E RINGRAZIAMENTI



*“Non iscriverti mai al gruppo Telegram di Levity... .”*

- Capriolo Zoppo, capo della tribù dei Dwamish

## RINGRAZIAMENTI E CREDITI

“*Verso la Frontiera*” è un lungo lavoro maturato negli anni, derivato dai suoi fratelli fantasy “*Magia e Acciaio*” e horror “*Lux et Umbra*”. Non ricordo tutte le persone con cui mi sono trovato a parlare di questo progetto, sicuramente ne dimenticherò qualcuna, perdonatemi. Il mio ringraziamento principale va alla mia famiglia. Nulla di tutto questo potrebbe esistere senza di loro. Secondariamente, a tutti i miei amici che mi supportano (e sopportano) nelle mie attività ludiche.

Voglio ringraziare di cuore tutti gli amici del gruppo di Telegram e Discord, ed in particolare Alex Nuzzi e Massimiliano Enrico che mi danno la spinta per continuare a scrivere giochi.

Inoltre vorrei ringraziare tutti coloro che mi hanno aiutato nel playtest tra cui i cari amici della Buca del Coboldo, Ivan Lania, Arco Deleggen e tanti tanti altri che non riesco a ricordare...

La revisione finale del testo è stata fatta da: Davide Cavalli.

*“Verso la Frontiera” significa parecchio per me. È il mio omaggio ad un mondo feroce e forse dimenticato, che contiene numerosissimi spunti per poterci ambientare storie meravigliose. Spero che, usando questo manuale, riusciate a farlo.*

*Grazie, Roberto Grass*

La tabella sottostante riporta i link per le immagini utilizzate:

Pg.	Link
4	<a href="https://free-images.com/display/native_american_dream_catcher.html">https://free-images.com/display/native_american_dream_catcher.html</a>
12	<a href="https://free-images.com/display/sedona_native_american_rock.html">https://free-images.com/display/sedona_native_american_rock.html</a>
18	<a href="https://allthatsinteresting.com/gunfight-at-the-ok-corral">https://allthatsinteresting.com/gunfight-at-the-ok-corral</a>
11, 21, 23, 24, 25,	<a href="https://allthatsinteresting.com/old-west-photos">https://allthatsinteresting.com/old-west-photos</a>
58, 65, 67, 81, 92, 108, 113, 115, 118,	<a href="https://truewestmagazine.com/100-best-historical-photos-american-old-west/">https://truewestmagazine.com/100-best-historical-photos-american-old-west/</a>
69, 74	<a href="https://www.pensandpatron.com/editorial/rare-photos-old-west/">https://www.pensandpatron.com/editorial/rare-photos-old-west/</a>

*“Non esiste ritorno dagli estremi confini del  
nostro mondo, della nostra mente.”*

*Valerio Massimo Manfredi*

