



FESTA DELLA CARESTIA



Un'Avventura da Una Pagina© di Joel Kinstle.
Traduzione e adattamento italiano di Giuseppe Rotondo per Savage Worlds Italia

Una misteriosa malattia serpeggia lungo la pista, ma una cittadina sembra esserne immune.
Per questa avventura potete utilizzare i personaggi di Deadlands che trovate su savageworlds.it o crearne di nuovi.

IL FUNERALE

Arrivati a una nuova cittadina lungo la pista, gli eroi si imbattono in una vista inusuale: un saloon chiuso. Tutti i negozi sono in effetti chiusi, e il motivo è semplice: praticamente tutti i cittadini sono raccolti in chiesa per un funerale. Il reverendo Ashby sta officinando il triste rito e la gente piange la scomparsa della piccola Delia Waxburn.

Curiosando in giro gli eroi possono scoprire alcune cose:

- Anders Waxburn, padre di Delia, è un uomo distrutto: aveva perso sua moglie due settimane fa.
- Delia era una bambina amata da tutti, e una dei pochi bambini della piccola cittadina.
- Tutti i cittadini ricordano con affetto sia Delia sia la madre Anna.
- Sia Delia sia Anna avevano gli stessi sintomi, prima di morire: "Era come se non mangiassero. Continuavano a smagrire e smagrire. Io stessa le ho imboccate, ma era come se non servisse a niente. Non avevano neanche bisogno del vaso da notte."
- Il reverendo Ashby è fermamente convinto che la malattia che la uccise sia opera del diavolo.
- Parlando direttamente con Ashby è possibile capire che è un Benedetto, ma nonostante questo non è riuscito a guarire madre e figlia, neanche dentro la chiesa.
- La voce che gira è questo è solo l'inizio, e che la cittadina successiva lungo la pista sia stata quasi totalmente spazzata via da questa "piaga della fame".

SULLA PISTA DELLA MORTE

Se esistono delle risposte, si trovano lungo la pista. La gente del posto è divisa tra quelli che vorrebbero che gli eroi scoprissero cosa sta accadendo, quelli che si stanno preparando a levare le tende, e quelli che non sanno che pesci prendere. Il reverendo Ashby potrebbe accompagnare il gruppo, se gli viene richiesto, e purché il loro comportamento sia stato corretto (a discrezione del Marshal).

Nella cittadina successiva, gli eroi sentono altre storie simili a quella della famiglia Waxburn, e altre ancora procedendo lungo la pista. Un tiro riuscito di Bassifondi o Investigare permette di rilevare che le vittime sembrano sempre essere persone generose e amate. Un tiro di Guarigione permette di escludere aspetti medici in comune tra le vittime: età, razza e altri fattori sono tutti molto differenti.

Nelle cittadine lungo la pista gli eroi possono notare anche un'altra cosa inusuale: molte merci e oggetti nuovi di pacca. Se chiedono in giro, sentono storie di un venditore alto e vestito con un completo nero, che offre una vasta scelta e prezzi molto buoni. Anche se è evidente che tutti si riferiscono allo stesso uomo, ognuno lo chiama con un nome differente.

RINTRACCIARE LA FONTE

Girando tra le cittadine lungo e intorno alla pista, i personaggi riescono dopo un po' a rintracciare il centro dell'infezione. Le due cittadine più vicine a quel punto si accusano a vicenda di essere l'origine della malattia. Inoltre, si tratta dell'area dove, a quanto pare, è apparso per la prima volta il misterioso venditore. Se gli eroi raccolgono informazioni sull'area tra le due città, viene

fuori che lì non c'è proprio nulla, se non la vecchia pista morta che portava a Leafton, un villaggio di contadini di cui nessuno ha più sentito parlare.

Trovare la pista morta è facile, ma seguirla è un altro paio di maniche. Fosse fangose, terreni scoscesi e rocce pericolanti si susseguono senza sosta: gli eroi che non riescono in un tiro di Cavalcare subiscono un livello di Fatica, che possono recuperare con un giorno di riposo. Chi ottiene un fallimento critico è costretto a scendere da cavallo e procedere a piedi.

IL NOCCIOLO DELLA QUESTIONE

Leafton, a due giorni dalla pista principale, è una cittadina minuscola, ma niente affatto abbandonata. Un centinaio di persone abitano a Leafton o nei dintorni, e sembrano essere tutti sani e di buon umore. Nessuno ha mai sentito parlare della malattia, né delle morti nelle cittadine lungo la pista. Facendo altre domande, la posse può scoprire diverse cose:

- L'emporio di cibi secchi è molto ben fornito. Hampton Osgood, il proprietario, tesse le lodi dell'onesto venditore itinerante venuto alcuni mesi prima, che lo ha rifornito generosamente.



Savage Worlds è pubblicato su licenza della Pinnacle da GG Studio / Jolly Troll di Gionata Dal Farra.
GG Studio è una etichetta editoriale di Jolly Troll di Gionata Dal Farra.
Savage Worlds, Avventura da Una Pagina, Pinnacle Entertainment Group, Great White Games e tutti i marchi e i loghi sono Copyright di Great White Games. ©2007. Tutti i diritti riservati.
©2013 i diritti della traduzione italiana sono di proprietà di Jolly Troll di Gionata Dal Farra.

WWW.SAVAGEWORLDS.IT



- I raccolti degli ultimi due anni erano andati male a causa delle stesse piogge che hanno reso la pista un'inferno di fosse e fango.
- Solo i Garret sono riusciti, in qualche modo, a ottenere un buon raccolto. Così buono che Jenny Garret ha potuto dividerlo con tutto il resto dei cittadini.
- Il venditore ha girato per tutta la cittadina, ma ha passato molto tempo dai Garret.
- Jenny Garret ha organizzato per domani un festeggiamento alla chiesa della città, per ringraziare Dio per l'abbondanza ricevuta.

James Garret, il marito di Jenny, deve aver subito un qualche tipo di trauma, o è una mente molto semplice, e non comunica molto. Jenny afferma di essere in grado di nutrire la comunità grazie al suo "orto miracoloso", che però è evidentemente troppo piccolo per adempiere davvero a questo compito. La Reazione iniziale di Jenny, se si discute del modo in cui procura il cibo, è Maldisposta. Dei tiri riusciti di Persuasione, Bassifondi o Intimidire possono modificarla.

Se la sua Reazione arriva a Amichevole, Jenny è disposta a rivelare alla posse la cornucopia (vedi Il Corno della Falsa Abbondanza, sotto) e a spiegare che grazie a essa ha potuto nutrire il resto della cittadina da mesi. Se la Reazione arriva a Premurosa, Jenny racconta che il venditore all'inizio non voleva separarsi dalla miracolosa cornucopia, ma che ha rifiutato qualunque cifra in denaro e alla fine l'ha regalata. Se Jenny diventa invece Ostile, si rifiuta di parlare con il gruppo e incita suo marito a scacciarli con la sua doppietta. Usare Intimidire la fa diventare Ostile verso il gruppo per il resto della storia, e il suo odio la fa diventare un Morto Affamato durante la festa (con la possibilità di attaccare un membro del gruppo in un momento in cui è Inerme).

LA FESTA

Il giorno successivo tutti gli abitanti di Leafon si raccolgono alla chiesa per la festa. La quantità di cibo presente è palesemente spropositata per poter essere stata prodotta da una sola persona in una sola cucina. Alla festa arriva anche il venditore, come aveva promesso a Jenny, e il venditore è un uomo di parola.

Il branco di Morti Affamati attacca la festa poco dopo il tramonto, mentre il cielo notturno è privo di luce per via della luna nuova. I morti viventi tentano di divorare chiunque si sia nutrito di cibi provenienti dal Corno, e soprattutto chi lo possiede. All'inizio del combattimento il Corno è in possesso di Jenny, che lo teneva sotto il tavolo in caso il cibo cominciasse a scarseggiare.

Il venditore si tiene fuori dal combattimento, ma potrebbe usare delle Prove di Volontà contro il gruppo. Se attaccato, si difende e cerca di ritirarsi per continuare a osservare compiaciuto la scena da un luogo sicuro.

EPILOGO

Se il reverendo Ashby è con la posse, cerca di convincere la cittadina a bruciare tutto ciò che è collegato al venditore, compresi il Corno, tutte le merci che ha venduto, e il corpo del venditore stesso (se la posse è riuscita a stenderlo).

Se Ashby non è presente e a nessuno viene in mente di bruciare tutto, a ogni luna nuova la città viene attaccata di nuovo finché il Corno non è ridotto in cenere, e sicuramente la posse incrocerà di nuovo il venditore.



IL GENEROSO VENDITORE

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

Abilità: Bassifondi d8, Cavalcare d6, Combattere d6, Intimidire d8, Lanciare Incantesimi d10, Percezione d10, Persuasione d8

Carisma: +4; **Parata:** 5; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Eccentrico (Non usa mai due volte lo stesso nome), Giuramento (Maggiore: Mantiene sempre la parola... alla lettera), Pacifista (Minore), Posapiano

Vantaggi: Allerta, Attraente, Carismatico, Reputazione, Ricarica Rapida Migliorata, Venditore di Olio di Serpente, Volontà di Ferro

Equipaggiamento: Tutto (vedi Ben Fornito).

Capacità Speciali:

- **Background Arcano (Magia Nera):** Avviluppare (filamenti neri), dardo (fulmine nero che risucchia le forze vitali), deflettere (vortici di nebbia nera), luce (fuoco nero che risucchia l'oscurità). Punti Potere: 30.

- **Ben Fornito:** Cercando in tasca, nella borsa o tra le sue casse, il Generoso Venditore può produrre qualunque oggetto ed equipaggiamento, inclusi oggetti che normalmente dovrebbero essere ordinati. Non può produrre beni deperibili (per esempio uova, riso o carne) né esseri viventi (come polli o ragni). Tutta la sua merce è garantita e venduta a prezzi inferiori al loro valore.

- **Doni Faustiani:** Il Generoso Venditore può produrre una reliquia al giorno. Le regala senza chiedere nulla in cambio, ma solo a chi lo supplica e implora. Cerca sempre, anche se senza troppo impegno, di dissuadere chi richiede i suoi doni, in modo da sentirsi con la coscienza a posto. Tutte le sue reliquie sono simili al Corno della Falsa Abbondanza: i loro effetti sono una parodia delle migliori intenzioni e il loro Maleficio supera sempre il loro Potere. Il Marshal è libero di esercitare la parte più oscura della propria immaginazione.

- **Invulnerabilità:** Il Generoso Venditore può essere ferito e anche ucciso normalmente, ma questo non gli impedisce di ritornare. Alla successiva luna nuova (non necessariamente di notte) riappare sulla pista, in una città a caso ad almeno 100 miglia di distanza da dove è morto.

- **Punto Debole (Rogo):** Se il Generoso Venditore, la sua borsa, le sue casse, il carro, il cavallo e tutto ciò che ha venduto o regalato in una città vengono bruciati in un unico rogo, il Venditore non è più in grado di ritornare nel mondo, a meno che non venga evocato intenzionalmente con un oscuro rituale.

MORTI AFFAMATI

Questi orrori non morti si distinguono dai comuni morti viventi per via della bocca larghissima e irta di file di denti affilati come quelli di uno squalo, e per l'abitudine di cibarsi di ogni piccolo oggetto che gli capita sotto mano, mentre annusano l'aria alla ricerca di cibo.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Intimidire d6, Percezione d6

Parata: 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 7

Capacità Speciali:

- **Artigli:** For.
- **Invulnerabilità:** I Morti Affamati possono essere sconfitti solo dal loro Punto Debole. Altri attacchi possono renderli Scossi, ma non ferirli.
- **Morso:** For+d6.
- **Non Morto:** +2 Robustezza, +2 a riprendersi dalla condizione di Scosso, i colpi mirati non infliggono danni in più.
- **Orrore Senza Testa:** Chi ha già affrontato i morti viventi potrebbe sopporre che un colpo alla testa potrebbe accoppiare un Morto Affamato. Purtroppo, un Morto Affamato ferito da un colpo alla testa non magico è solo Scosso. Chiunque vede un Morto Affamato senza testa deve fare immediatamente un tiro di Fegato (-2).
- **Punto Debole (Stomaco):** I Morti Affamati sono tormentati dal loro stomaco eternamente vuoto. I colpi mirati allo stomaco (-2) possono ferirli.
- **Punto Debole (Magia):** I Morti Affamati sono creati dalla magia nera e possono essere feriti dagli attacchi magici.

IL CORNO DELLA FALSA ABBONDANZA

Questa cornucopia ha un aspetto semplice: un corno fatto di vimini intrecciato. Un Bagatto che lo sottopone al potere arcano rivelato ne percepisce nettamente la natura magica. Sciamani e Benedetti che provano a toccarlo possono percepirne la natura malvagia.

Potere: Il Corno della Falsa Abbondanza può produrre tutto il cibo che si possa desiderare. Chi la usa non può scegliere esattamente il genere o la quantità di cibo, che è sempre cibo già cotto e preparato. Per un gruppo di affamati o una città in preda alla carestia o alla siccità, è una vera benedizione.

Maleficio: Il cibo proveniente dal Corno non viene creato dal nulla, ma sottratto ad altri. Il Corno ruba il valore nutritivo del cibo che altri stanno mangiando. Sebbene gli sfortunati si nutrano, il loro organismo non riceve alcun nutrimento reale. Il Corno predilige come vittime di questo effetto le persone più gentili e amate, e quando queste muoiono ritornano come Morti Affamati. Alla terza luna nuova da quando il Corno ha un nuovo possessore, i Morti Affamati così creati si rianimano e appaiono per vendicarsi di chiunque si sia nutrito del cibo del Corno.

PROVA IL SELVAGGIO WEST!



DISPONIBILI

vui cominciare subito? Puoi farlo, socio. Tutto quello che devi fare e' andare sulla nostra pagina web e scaricare qualche personaggio di prova preparato per te su:

www.savageworlds.it

vui dare un'occhiata a Savage Worlds prima di spendere la tua grana sul manuale? Nessun problema amico. Vai a vedere il Regolamento di Partenza. Con un'Aventura da Una Pagina, il Regolamento di Partenza e qualche personaggio pregenerato dal nostro sito, potrai avere un assaggio dei nostri Mondi Selvaggi. Siamo sicuri che ti piaceranno!

Continua a controllare il nostro sito per scoprire sempre nuove Avventure da Una Pagina per le nostre ambientazioni Savage Worlds.