



GLI IMPICCATI!

Un'Avventura da Una Pagina© di Dave Blewer.

Traduzione e adattamento italiano di Giuseppe Rotondo per Savage Worlds Italia



La posse arriva in una cittadina afflitta da una serie di misteriosi omicidi. Riusciranno gli eroi a risolvere l'enigma? Per questa avventura potete utilizzare i personaggi di Deadlands che trovate su savageworlds.it o crearne di nuovi.

UNA CITTÀ FANTASMA?

Mentre il sole tramonta la posse arriva alla piccola cittadina di Eastman's Creek. Le strade sono deserte, ma la città è evidentemente abitata e le dietro le tende si avverte qualche movimento.

Nell'unico saloon della città non ci sono clienti, e il proprietario si fa vivo solo se chiamato ripetutamente. L'uomo è distratto e getta occhiate preoccupate verso l'esterno e il buio che avanza. Se la posse chiede qual è il problema, il barista risponde con qualche esitazione raccontando l'orribile storia della città.

Eastman's Creek è un centro tranquillo, circondato da una ventina di ranch. Di recente però qualcuno ha fatto irruzione in alcuni ranch e ne ha trascinato fuori alcune persone, che sono state ritrovate impiccate a un vecchio albero. All'inizio la gente pensava che si trattasse di banditi, ma con il passare del tempo hanno cominciato a dubitare che a compiere questi misfatti sia una mano umana.

I primi omicidi sono avvenuti due settimane fa. Una notte, qualcuno, o qualcosa, ha sfondato le pareti di una casa e ha trascinato fino all'albero la coppia senza figli che abitava lì. Tre notti dopo un vecchio contadino ha subito lo stesso destino, e la stessa cosa è successa due notti fa.

La cittadina non ha uno sceriffo suo e deve fare affidamento al marshal che responsabile per l'area. I cittadini hanno provato a contattarlo con un telegramma, ma ci

vorranno giorni prima che il marshal arrivi. Una posse di gente del posto ha battuto le campagne ma non ha trovato alcuna traccia dei responsabili.

A rendere le cose peggiori, sembra che la terra stessa stia cospirando contro la cittadina. Le ombre sembrano più profonde e inquietanti, e le pianure intorno alla città sono desolate e minacciose. Gli abitanti di Eastman's Creek sono così spaventati che alcuni non escono più di casa neanche di giorno, e praticamente nessuno mette il naso fuori dopo il tramonto. Rannicchiati nei loro letti, si chiedono chi sarà la prossima vittima.

L'ALBERO BESTIALE

Quando gli Antichi si sacrificarono per vincolare i Manitù nei Territori di Caccia, molti mostri che abitavano nel mondo caddero in una sorta di torpore. Tra questi, vi era una bestia terribile che si nutriva dei membri delle tribù indiane durante la notte e si nascondeva in bella vista durante il giorno. L'Albero degli Impiccati, come era chiamato, trascinava le vittime con delle appendici simili a corde, impiccandoli ai propri rami per nutrirsi dei loro fluidi vitali.

Il Risveglio ha rianimato la bestia, anche se ha impiegato anni per uscire dal profondo torpore. Si è risvegliata in un mondo che non riconosce più, e tormentata dalla fame si è aperta un varco nella casa di uno dei ranch per portarsi via le prime due vittime, fino alla terra delle sue radici.

Il mattino successivo ha guardato i cittadini che tagliavano le "corde" per liberare i corpi delle due vittime, e si è accontentata di osservare la gente indaffarata a cercare gli assassini. Nei giorni successivi l'aria è diventata satura del delizioso profumo della paura e persino la bestia stessa si sorprese quando la paura della gente iniziò a produrre i suoi effetti: le prime due vittime dell'albero si rianimarono e uscirono dalle loro tombe, per portare una nuova vittima all'albero, che fu contento di ricevere un "pasto" senza sforzi.

Tre notti dopo, le tre vittime si esumarono nuovamente e portarono ancora un altro sventurato all'albero. La bestia aveva trovato dei servitori!

ARRIVANO!

La città di Eastman's Creek ha Livello di Paura 3, mentre per mezzo miglio intorno all'albero il Livello è 4.

Probabilmente la posse investigherà le case dei coloni uccisi. La prima è stata gravemente danneggiata. Un tiro riuscito di Percezione permette di capire che per sfondare la porta e la parete intorno a questa devono essere serviti diversi uomini. Nelle altre case, invece, non ci sono danni paragonabili.

Se gli eroi indagano le sepolture delle vittime, scoprono che sono smosse, ma i corpi sono tuttora nelle fosse. Dopo ogni attacco, infatti, questi morti viventi ritornano alle loro tombe.

Se i personaggi esaminano l'albero, che si trova a un miglio fuori dalla cittadina, si trovano davanti una vecchia quercia, apparentemente morta. Un tiro riuscito di Seguire Tracce permette di rilevare che la terra intorno alle radici è stata smossa di recente, ma scavare il terreno non riporta alla luce proprio nulla di interessante.

Quella stessa notte i morti viventi attaccano di nuovo. Questa volta sono quattro, e si dirigono al saloon per catturarne il proprietario. Se gli eroi li fermano prima che arrivino all'albero, quest'ultimo si rianima e si dirige verso di loro, attirato dai rumori del combattimento o desideroso di cacciare per fatti propri.

EPILOGO

Se sconfitto, l'albero si sbriciola e, ridotto in polvere, viene disperso dal vento. Sta al Marshal decidere se è davvero sconfitto o se si riforma da qualche altra parte.

I cittadini sono grati alla posse, ma forse Eastman's Creek non può riprendersi dal terrore, e molti decidono di abbandonarla e lasciarsi alle spalle ricordi di fatti così orribili.



Savage Worlds è pubblicato su licenza della pinnacole 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





L'ALBERO DEGLI IMPICCATI

Una temibile creatura precedente al Risveglio. L'Albero degli Impiccati crea delle appendici simili a corde, che può scagliare intorno alla gola della preda per sollevarla e soffocarla. Quando la vittima è morta, l'albero ne risucchia i fluidi vitali.

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

Abilità: Combattere d8, Furtività d8, Lanciare d8

Parata: 6; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 13 (2)

Capacità Speciali:

- **Armatura +2:** Dura corteccia.
- **Cappio:** L'Albero degli Impiccati può creare fino a tre cappi su corde con Portata 30, che può lanciare verso la vittima per afferrarla al collo. Si tratta di un Colpo Mirato con -4. Se lo sfortunato è colpito, l'Albero lo solleva in aria per il collo. Ogni round la vittima deve riuscire in un tiro di Vigore (-4) per non subire un livello di Fatica. La "corda" può essere tagliata con un Colpo Mirato (-6 per chi è a terra, e -2 per la persona appesa per il collo), e ha Robustezza 4. L'Albero può comunque riformare i cappi come azione gratuita.
- **Furtività +4:** Quando non si muove e non attacca, è indistinguibile da un normale albero.
- **Grande:** Gli attaccanti aggiungono +2 ai loro tiri di attacco.
- **Paura -1:** L'Albero degli Impiccati è un grosso albero che cammina e vuole impiccarti.
- **Pianta:** Non subisce danni aggiuntivi dai Colpi Mirati; frecce, proiettili e altri attacchi perforanti infliggono solo la metà dei danni; immune alle Prove di Volontà; ignora le penalità delle Ferite.
- **Punto Debole (Fuoco):** Gli attacchi a base di fuoco infliggono +4 danni e l'Albero può prendere fuoco con 5 o 6 su un d6.
- **Rami Sferzanti:** d10+d6, Portata 10
- **Spazzata Migliorata:** Con i rami sferzanti può attaccare tutti i nemici adiacenti.
- **Taglia +4:** È un grosso albero animato.

GLI IMPICCATI

Questi morti viventi hanno il collo stirato e allungato al punto che la testa gli pende dietro la schiena.

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

Abilità: Combattere d6, Intimidire d6

Parata: 5; **Passo:** 10; **Robustezza:** 7

Capacità Speciali:

- **Artigli:** For+d4
- **Impiccato:** La testa del morto pende a fino a metà della schiena e colpirlo richiede un Colpo Mirato con -6, a meno che l'attaccante non sia alle spalle dello zombi.
- **Nonmorto:** +2 alla Robustezza. +2 a riprendersi dalla condizione di Scosso; immune a Paura e Intimidire; i Colpi Mirati non infliggono danni aggiuntivi; frecce, proiettili e altri attacchi perforanti infliggono solo metà dei danni.
- **Paura:** Questi morti viventi sono ancora più disgustosi del solito.
- **Punto Debole (Testa):** I colpi alla testa aggiungono +2 ai danni e i danni da attacchi perforanti non vengono dimezzati.

PROVA IL SELVAGGIO WEST!



DISPONIBILI

vuoi 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

vuoi 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 gusteranno!

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