



VISITA A DOMICILIO

Un'Avventura da Una Pagina® di Dave Blewer

da usare con Deadlands® o come avventura Western

Traduzione e adattamento italiano di Giuseppe Rotondo per Savage Worlds Italia



La posse arriva in una città che ha da poco perso il suo sceriffo. Preparatevi a una notte di paura e orrore.

DOTTORE, DOTTORE!

Poco prima del tramonto, il gruppo arriva alla cittadina di Purity. Il loro arrivo crea grande trambusto e gli eroi si ritrovano circondati da una folla di cittadini. La paura è palpabile e alla fine un corpulento negoziante irlandese zittisce i suoi concittadini e spiega la situazione.

L'anziano dottore di Purity, Cecil Sawyer, è un tipo riservato che vive in una grande casa cadente poco fuori dalla cittadina. Anche se è molto bravo nel suo mestiere, non si meschia mai con la gente della città. I pacchi consegnati alla sua dimora dalla Hellstromme Industries e dalla Smith & Robards, e le strane luci che si vedono a ogni ora della notte, hanno portato la gente a credere che sia diventato uno di quei pericolosi scienziati pazzi. Tuttavia non ha mai fatto del male a nessuno e per questo è stato lasciato in pace.

La notte scorsa però tutta la città è stata svegliata da un urlo infernale, carico di rabbia, proveniente dalla casa del dottore. Una folla agitata si è radunata davanti alla villa mentre lo sceriffo McLean e i suoi due vice Dunk Burrell ed Eli Alton sono entrati a indagare.

Pochi minuti dopo, la folla spaventata ha sentito degli spari e altre grida. La porta principale si è spalancata ed Eli è caduto riverso sulla soglia. Prima che potesse rialzarsi qualcosa lo ha afferrato e lo ha trascinato di nuovo nell'oscurità.

I buoni cittadini di Purity sono paralizzati dalla paura e pregano gli eroi di investigare. Se richiedono un pagamento, la città può mettere insieme una ricompensa di 86\$!



COSA STA SUCCEDENDO DAVVERO?

Il dottor Sawyer era affascinato dalla morte e dai suoi effetti sul corpo umano. Le sue motivazioni erano buone - cercava un metodo per prolungare la vita - ma i suoi metodi erano folli.

Sawyer era riuscito a restituire una parvenza di vita alla carne morta, ma non il tipo di vita che le donne della città potrebbero vedere senza svenire. Sawyer aveva costruito cinque "assistenti" (quattro mani animate e Maxwell - un patchwork di parti di cadaveri) ed era sicuro che con il loro aiuto sarebbe riuscito a scoprire il segreto per restituire davvero la vita ai morti.

La notte scorsa, purtroppo, il dottore è morto di attacco cardiaco. Le grida che hanno risvegliato la cittadina erano le urla di angoscia di Maxwell.

Senza il controllo del dottore, le sue creature sono impazzite. Quando lo sceriffo e i suoi vice sono entrati, gli abomini non morti hanno semplicemente fatto ciò per cui erano state create. Hanno sopraffatto rapidamente i malcapitati e hanno cercato, inutilmente, di usare i loro corpi per rianimare Sawyer.

LA VECCHIA CASA SULLA COLLINA

Il gruppo entra nella casa mentre il sole tramonta. La casa è in penombra (-1 ai tiri di attacco e Percezione, +1 ai tiri di Furtività).

Il piano terra è pattugliato dalle mani animate, la cui tattica è colpire e ritirarsi continuamente, attaccando con pezzi di mobilio e posate. Maxwell attende nello scantinato.

Quasi tutto ciò che era in casa (mobili e oggetti di valore) è stato distrutto da Maxwell. Gli indizi importanti sono:

1. Ingresso: L'ingresso è sporco di sangue. Un tiro di Seguire Tracce (-2, inclusa la penalità per la scarsa luce) rivela che qualcuno è stato trascinato lungo il pavimento - graffiando il pavimento con le unghie - verso la camera da letto del dottore.

2. Camera da letto: Questa camera è l'unica a non essere stata distrutta. Per trovare il passaggio segreto è richiesto un tiro di Percezione (-2, inclusa la penalità per la scarsa luce).

LO SCANTINATO

Una visione agghiacciante attende gli eroi. Il corpo del dottor Sawyer si trova sul pavimento, disteso con le braccia aperte e la cassa toracica aperta. Il cuore è stato asportato. Accanto al dottore si trovano i corpi mutilati dello sceriffo e dei suoi vice. Tutto intorno si trovano strumenti chirurgici sporchi di sangue.

Accanto al massacro si trova Maxwell, un patchwork umano cucito a partire da diversi cadaveri e rianimato da un misto di scienza e magia. Maxwell attacca senza preavviso, cercando di abbattere gli eroi per poi usarne gli organi per rianimare suo "padre".

RISOLUZIONE

I cittadini sono molto scossi dall'accaduto. Dopo un veloce dibattito chiedono al gruppo di restare nella città come "garanti della sicurezza". Qualunque cosa decidano, saranno sempre i benvenuti a Purity.



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 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





MAXWELL

Attributi: Agilità d8, Forza d10, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d8

Abilità: Arrampicarsi d6, Combattere d8, Conoscenza (Anatomia) d4, Furtività d8, Percezione d6

Passo: 15; **Parata:** 6; **Robustezza:** 8

Abilità Speciali:

- **Coriaceo:** Un secondo risultato di Scosso non causa ferite.
- **Immunità:** L'unico modo di ucciderlo è distruggerne la testa, ma può comunque essere Scosso.
- **Nonmorto:** +2 Robustezza, +2 a recuperare da Scosso. Non subisce danni aggiuntivi dai colpi mirati. Frece, proiettili e altri attacchi da punta infliggono solo metà danno. Immune a veleno e malattie.
- **Paura (-1):** Maxwell è una creatura grottesca e vederlo causa un tiro di Fegato (-1).
- **Patchwork:** Maxwell è costruito con parti di cadaveri e ognuna può agire indipendentemente dalle altre. Quando sarebbe Incapacitato, tira invece sulla tabella Traumi e applica il risultato. Se un personaggio fa un attacco mirato a un arto, non tirare sulla tabella Traumi: l'arto semplicemente non funziona più.
- **Pugni:** d10+d6.
- **Punto Debole (Testa):** Gli attacchi alla testa infliggono danno normale. Se la testa subisce una singola ferita, Maxwell è sconfitto.
- **Senza Paura:** Immune a Paura e Intimidire.

Le mani animate sono una versione meno pericolosa di quella presente in Deadlands - La Legge. Questi abomini brutali, di solito provenienti dalle tombe dei criminali, mantengono la crudeltà di coloro cui appartenevano e posseggono un'astuzia diabolica.

MANI ANIMATE (4)

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

Abilità: Arrampicarsi d6, Combattere d8, Furtività d6, Percezione d6

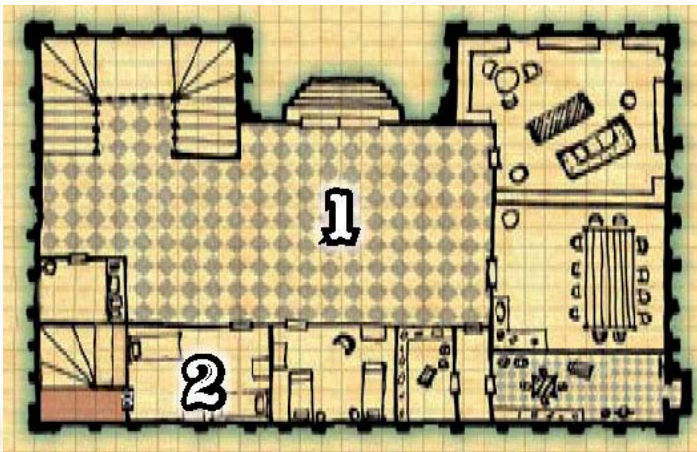
Passo: 15; **Parata:** 6; **Robustezza:** 6

Abilità Speciali:

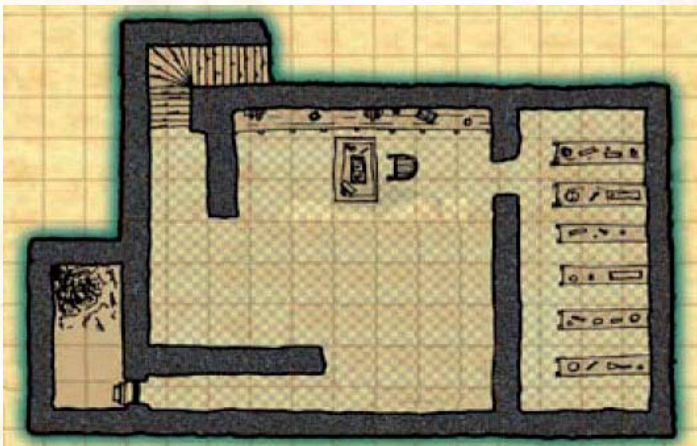
- **Nonmorto:** +2 Robustezza, +2 a recuperare da Scosso. Non subisce danni aggiuntivi dai colpi mirati. Frece, proiettili e altri attacchi da punta infliggono solo metà danno. Immune a veleno e malattie.
- **Paura:** Vedere una mano animata causa un tiro di Fegato.
- **Piccola:** Gli attaccanti subiscono -2 ai tiri di attacco.
- **Senza Paura:** Immune a Paura e Intimidire.
- **Strangolare:** Quando ottiene un raise sul tiro di Combattere, la mano afferra il collo della vittima, che deve fare subito un tiro di Vigore o subire un livello di Fatica da soffocamento. A ogni round successivo la vittima deve ripetere il tiro, con un -1 cumulativo. La vittima può strappare via la mano con un tiro contrapposto di Forza. Se riesce a liberarsene, recupera un livello di Fatica per round.
- **Taglia -2:** La mano è... una mano.

CASA SAWYER

PIANO TERRA



SCANTINATO



Vuoi cominciare subito? Puoi farlo, socio. Tutto quello che devi fare è 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'Avventura 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.