



BIRRAPIA

Un'Avventura da Una Pagina© di Ed Wetteman e Jason Hess
da usare con *East Texas University*
Traduzione e adattamento di Maner Samuel per *Savage Worlds Italia*.



L'ultima partita di birra della birreria locale di Pinebox è un po'... particolare.

Questa avventura è stata progettata per personaggi di livello Junior, sebbene sia facilmente modificabile per gruppi di studio più o meno esperti.

BACKGROUND

Qualche anno fa Jason Hess si è assunto un rischio enorme e ha investito i risparmi di una vita in una fabbrica di birra di Pinebox prossima al fallimento. Ha messo il cuore e l'anima per far girare gli affari, rilanciando il marchio e commercializzando la birra "Brazen Hussy"; aumentandone la popolarità in tutto il Texas orientale.

Pochi mesi fa ha quasi perso l'azienda in una brutta causa di divorzio, ma alla fine è riuscito a mantenere l'attività, e non molto altro. La sua ex moglie, Jana, non è ancora soddisfatta. Amareggiata e convinta che il suo ex marito la avesse tradita, ha cercato i servizi di una Bruja chiamata Maria Estella Ramirez (sì, la stessa dell'Avventura da una Pagina di *East Texas University* "Jack Back - Il Ritorno di Jack" - di prossima traduzione N.d.T.), che vive nella vicina città di Cavalas. La Bruja Ramirez ha accettato di maledire la compagnia di Jason per conto di Jana, ma ha visto anche una occasione di ricattare Jason e guadagnare un sacco di soldi nell'operazione.

Maria ha lanciato un potente maleficio sulle attrezzature della birreria. Ora, quando qualcuno beve tre o più birre "Brazen Hussy" in un periodo di 24 ore, sperimenta Effetti Molto Strani.

EFFETTI DELLA BIRRA

Tutti gli effetti durano 24 ore e sono allucinazioni che colpiscono solo la vittima. L'unica eccezione è il risultato Joker, che colpisce chiunque veda la vittima. Se ferita o "uccisa" da queste visioni, la vittima si sveglia alla fine della durata delle 24 ore, dolorante, ma sana.

Pesca una carta per gli effetti:

Carta	Effetto
2	Immediato Malessere: La vittima è scossa e febbricitante (come l'effetto di una intossicazione alimentare), -2 Fatica per la durata dell'effetto.
3	Bomba di Insetti: La vittima inizia a vomitare lombrichi, larve e scarafaggi ogni ora (Tiro su Vigore-1 per resistere). Voci Fantasma: Sussurri nel Vento. La vittima crede di sentire i morti che parlano con lei nel vento e deve riuscire in un tiro di Intelligenza o subire un livello di fatica per la paura. Se Esausta, la vittima sviene.
4	La Cucaracha: Uno sciame di scarafaggi attacca la vittima e la insegue per le prossime 24 ore.
5	Zoppia (Svantaggio Maggiore): La vittima perde uso di una delle sue gambe.
6	Duro d'Orecchie (Svantaggio Maggiore): La vittima ha perso il suo udito e fallisce automaticamente ogni tiro di Percezione basato su suoni.
7	Un Braccio (Svantaggio Maggiore): la vittima perde uso di un braccio.
8	Cieco (Svantaggio Maggiore): la vittima è completamente cieca.
9	Ignorante: L'intelligenza della vittima si riduce ad un d4 e lui soffre lo Svantaggio Svampito.
10	

Carta	Effetto
Jack	Rovina - Tecnologia: Ogni tipo di tecnologia che la vittima tocchi va in corto circuito o smette di funzionare, tra cui televisori, telefoni cellulari, luci, automobili: praticamente tutto ciò che utilizza un sistema elettrico.
Regina	Ombra Aggressiva: l'ombra della vittima prende forma tridimensionale e attacca. Solo un ambiente luminoso, con luce a 360 gradi è in grado di tenere a bada l'ombra. L'Ombra ha gli stessi attributi della vittima.
Re	C'è Qualcosa qui fuori: La vittima è immersa in una nebbia fitta e uno Spaventapasseri (pag. 108 di <i>East Texas University</i>) la sta perseguitando.
Asso	Caduta dei Denti: La vittima perde un dente ogni ora.
Joker	Nosferatu: La vittima prende l'apparenza di un vampiro nosferatu, quello dei film horror del 1930 (A differenza degli altri, questo effetto è visibile a chiunque). Subisce un -2 al Carisma e causa Paura a chiunque le parli direttamente.

L'INDAGINE

Sebbene i test siano risultati inconcludenti, il Dipartimento per la Salute sta minacciando di chiudere la Brazen Hussy nelle prossime 48 ore con l'accusa che la birra sia drogata.

Il gruppo di studio stesso ha patito gli effetti del bere la birra maledetta o è stato testimone di molti altri che lo hanno fatto. In alternativa, un compagno di classe che teme di perdere il suo tirocinio negli uffici della birreria può chiedere agli studenti di indagare.



Mentre gli studenti sono sul luogo, Jason viene contattato dalla sua ex, Jana, che chiede \$ 100.000 per fermare la maledizione (in realtà è la Bruja con un travestimento magico). Jason offre mille dollari di premio al gruppo di studio per scoprire come la sua ex moglie abbia adulterato la birra e come prevenire ulteriori manomissioni.

C'è Jana effettivamente dietro la maledizione, ma non ha alcuna idea del ricatto di Maria. Può essere Intimidita o Persuasa a dire la verità riguardo il suo essersi rivolta alla Bruja: cede rapidamente ed offre indicazioni sul nome e l'indirizzo di Maria Estella Ramirez a Cavalas.

Dopo che il gruppo lascia Jana, lei telefona a Maria e discute con lei. Maria si rende conto che potrebbe aver richiamato troppa attenzione su di se. Invia due Imp (vedi Demoni: Imp a pag. 96 di *East Texas University*) a tendere un'imboscata agli studenti, mentre lei attira Jason a casa sua a Cavalas. Prendendo tempo, pianifica di forzare Jason a pagare il riscatto prima di usare la magia per cancellare i suoi ricordi.

Per salvare Jason il gruppo di studio deve sconfiggere Maria e due o più dei suoi Imp. Questo combattimento sarà molto pericoloso.

Cavalas è una "città fantasma recuperata", scarsamente ripopolata dopo essere stata completamente abbandonata dieci anni fa. Maria ha occupato ed utilizza come sua abitazione quella che era La Locanda del Sole, anche se non è più aperta al pubblico.

JASON HESS

Jason, un ex studente che ha abbandonato l'ETU, è sulla trentina. Indossa gli occhiali e porta i capelli lunghi. Il suo sorriso, solitamente pronto, è ora teso per le difficili circostanze che sta vivendo.

Jason è legato in una delle stanze del motel, imbavagliato con dei vecchi stracci.

Per le statistiche utilizza la Comparsa Impiegato che si trova a pag. 92 di *East Texas University*.



MARIA ESTELLA RAMIREZ

Maria ha le sembianze di una bella ragazza ispanica con lunghi capelli scuri e grandi occhi marroni. Se pensa di essere sul punto di perde lo scontro o di essere intrappolata, è disposta a far cadere la maledizione. Odiava perdere, però, quindi il gruppo di studio si farà un nemico potente.

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza D8, D10 Spirito, Vigore d10

Abilità: Combattere D8, , Conoscenza (occulto) d8, Furtività d8, Intimidire D10, Percezione d8, Ritualismo d8, Sparare d6, Lanciare Incantesimi d10.

Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 7

Abilità speciali:

- **Anatema (Oggetti Sacri):** A causa della natura malvagia di una Bruja e del rapporto simbiotico, quasi dipendente con la magia nera, un personaggio può tenere una Bruja a bada mostrando un oggetto sacro. Vedere Anatema a pag. 87 di *East Texas University*.
- **Artigli / Zanne:** Str + d4. Le zanne e unghie indurite di una Bruja sono mortali come coltelli.
- **Aspetto Mortale:** Maria può assumere una forma completamente umana o ritrasformarsi come azione gratuita. Nessuna delle altre Abilità Speciali si applicano quando è in questa forma, tranne che la sua capacità di

utilizzare Rituali, che rimane invariata. Anche l'Anatema e la Debolezza non si applicano. Lei mantiene questo aspetto anche se incosciente. Solo tre cose causano il trasformarsi di nuovo in una Bruja: la morte (appena prima della disintegrazione), la scelta consapevole di cambiare di nuovo forma, il contatto fisico con il ferro consacrato.

- **Debolezza (Acqua Santa):** la magia nera delle Bruja le rende sensibili all'acqua santa. Le Bruja che vengono a contatto dell'acqua santa devono effettuare con successo un tiro di Spirito a -2 o divengono Scosse.
- **Paura (-2):** l'aspetto raccapricciante di una Bruja è terrificante per chiunque lo veda.
- **Morso Vampirico:** Anche se in genere la riservano per l'alimentazione, le Bruja possono usare questa abilità per indebolire e sconfiggere i loro nemici! Quando una Bruja ottiene un incremento su un Tiro di Combattere, si scaglia con due file di denti affilati come rasoi e succhia il sangue della vittima. Questo attacco fa sì che il bersaglio subisca un livello di fatica e dà alla Bruja la capacità Coriaceo per un'ora. La durata dell'abilità inizia dall'ultimo livello di fatica causato ed non è cumulabile. Se reso incosciente dalla fatica, il bersaglio deve riuscire in un tiro su Vigore o morire in 2d10 round. Solo una guarigione arcaica, o una trasfusione di sangue ed un Tiro su Guarigione a -2 possono prevenirne la morte. Le vittime che sopravvivono all'attacco di un morso vampirico di una Bruja guariscono un livello di fatica ogni otto ore.
- **Nascosto:** una Bruja guadagna +2 alla Furtività come se utilizzasse la magia per nascondersi fra le ombre e nel buio.
- **Poteri:** *Evocare demone, Incrementa/Riduci Tratto, Luce/Oscurezza* (solo oscurità), *Maledizione, Paura* (l'illusione mentale della più grande paura del bersaglio), *Trasferire Dolore*.
- **Punti potere:** 25
- **Rigenerazione, Lento:** Le Bruja ferite possono fare un tiro di guarigione naturale una volta al giorno, se consumano il valore di un Livello di Fatica di Sangue quel giorno.
- **Ritualità:** Maria può lanciare i rituali che lei chiama Il Mio Piccolo Tesoro (*creare talismano*), Malocchio (*maledizione*), Lavagna Pulita (*dimenticare*) e altri tre rituali a scelta del Rettore.



Maria Estella Ramirez è una Bruja urbana, come descritto nell'espansione *ETU Creature Feature: La Bruja*, ma è ancora giovane per una Bruja e non ha ancora maturato a pieno le sue capacità. Il "Creature Feature" offre maggiori informazioni su queste streghe e contiene le miniature ritagliabili di carta per il vostro gioco.

