



# CITTÀ FANTASMA

Un'Avventura da Una Pagina© di Dave Blewer e Piotr Korys

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 si dice nasconda un tesoro perduto. Gli eroi riusciranno a impadronirsene?

## UN TESORO SEPOLTO

La città di Prosperity è da tempo oggetto di leggende e dicerie. Alcuni dicono che sotto la città sia sepolto l'oro degli indiani, altri che da qualche parte sia nascosto il bottino di una banda di fuorilegge, e altri ancora raccontano che in una cripta dimenticata, sotto la chiesa, siano nascosti gioielli e gemme. L'unica cosa che coincide in tutte le versioni è che all'interno della cittadina, da qualche parte, è nascosto un tesoro, e questo basta ad attirare avventurieri, cowboy e vagabondi.

Prosperity, nonostante il nome, è una città deserta e abbandonata. Il sole inizia a calare mentre la posse arriva in città, e il silenzio è spezzato da un grido di agonia.

## UNA STORIA VIOLENTA

Nel Weird West la vita vale poco. La gente si ammazza per motivi banali, come chi può servirsi per primo al pozzo o per discussioni insensate come per esempio se sia possibile lucidare gli stivali con il lardo. Perciò quando Jessica Heathridge, la bella figlia del droghiere, si innamorò di un vagabondo chiamato Kit Harding, attirò l'attenzione di alcuni uomini molto malvagi, uomini che non avrebbero accettato un no come risposta.

Quando la folla venne a linciare Kit Harding non si arrese senza combattere. Alla fine, tre di quelli che erano venuti a prenderlo erano a terra, morti o morenti, e il padre di Jessica era stato ferito a morte. Kit fu percosso e legato su un formicaio di formiche di fuoco.

Fu lasciato lì per giorni. Le sue grida di sofferenza tolsero il sonno alla popolazione della cittadina, ma nessuno venne a salvarlo perché gli uomini che erano rimasti a sorvegliarlo erano ormai signori e padroni di Prosperity. Portata alla follia dalle urla del suo amato, Jessica mise fine alla sua vita sparandosi in testa. I resti di Kit Harding furono sepolti in una fossa poco profonda e l'incidente fu dimenticato.

Due mesi dopo uno di quelli che l'avevano catturato e torturato fu trovato morto nel suo letto, completamente coperto di formiche. Seguirono altre morti, e gli abitanti si convinsero che Prosperity era ormai maledetta e iniziarono ad andarsene, abbandonando la città alle formiche.

## LA CITTÀ

Prosperity è davvero una città fantasma, infestata dagli spettri di Jessica, Kit e di quelli che lo uccisero. Solo Kit Harding è libero di spostarsi all'interno della cittadina, mentre gli altri sono vincolati all'interno delle loro abitazioni. Ecco l'elenco dei luoghi di interesse e alcuni possibili incontri.

**L'emporio:** Il negozio è infestato dal fantasma di Jessica Heathridge. Jessica sa che l'unico modo per dare pace a tutti i fantasmi di Prosperity è recuperare i resti di Kit e seppellirli in terra consacrata. È suo il grido che il gruppo sente appena arriva in città.

Il fantasma di Jessica è l'unico che non attacca il gruppo. Tenta di attirare la loro attenzione gridando, generando luce e facendo molto rumore, e cerca di spingerli a ispezionare un'asse malferma in un angolo del pavimento nel negozio (lanciandovi contro degli oggetti). Sotto l'asse si trova il suo diario, che nelle ultime pagine racconta il suo amore sfortunato e termina con la decisione di suicidarsi.

**La chiesa:** Non c'è nulla di particolarmente spaventoso, qui, ma la chiesa ha un aspetto minaccioso. Molte delle tombe del camposanto sono state scavate e svuotate.

**Il pozzo:** Il meccanismo per calare il secchio nel pozzo non c'è più. Una discreta fortuna attende chi si cala per dodici metri fino all'acqua sporca e fetida e vi si immerge per altri sette metri: sul fondo del pozzo si trovano diversi sacchi mezzi marci contenenti lingotti d'oro per 2000\$.

**Il formicaio:** Questo largo cumulo di terra si trova vicino al pozzo, ed è il luogo nel quale si riforma lo spettro di Kit Harding. Il suo fantasma attacca chiunque si avvicini al formicaio.

**Ufficio del telegrafo, saloon, ufficio dello sceriffo e stalla:** Ognuno di questi luoghi è infestato da una delle vittime di Kit Harding. Uomini violenti e pericolosi in vita, sono adesso dieci volte più pericolosi da fantasmi, e fanno tutto il possibile per distruggere gli intrusi.

**Il vecchio albero:** Questa quercia vecchia e contorta si erge sulla fossa di Kit Harding. Il tempo ha rimosso ogni segno della sepoltura e le radici dell'albero si sono insinuate tra le sue ossa. Per liberare i resti di Harding occorre tagliare le radici che sono Oggetti con una Robustezza di 8. Lo spettro di Harding farà tutto ciò che è in suo potere per impedire che i suoi resti siano sepolti nel cimitero. Se le sue ossa sono gettate in una tomba del camposanto, tutte le formiche della città saranno consumate da una fiammata eterea.

## RISOLUZIONE

Messo a riposo il fantasma, la posse è libera di esplorare la città e recuperare l'oro nascosto.



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](http://WWW.SAVAGEWORLDS.IT)





## FANTASMA DI KIT HARDING

Il fantasma di Harding infesta il formicaio delle formiche di fuoco presso cui è morto. Adesso usa i loro corpi per creare una forma vagamente umana e si aggira per le strade della cittadina in cerca di vittime.

Kit cerca di uccidere chiunque entri in città, per aumentare, se possibile, il numero dei fantasmi. Può spostarsi liberamente nella cittadina, ma evita di entrare negli edifici infestati, perché se lo gli altri fantasmi lo attaccano, preferendolo a qualunque altro bersaglio.

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

**Abilità:** Combattere d6, Furtività d12, Intimidire d12, Percezione d10

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

**Abilità Speciali:**

- **Divisione:** Kit può separare una parte del suo "corpo" sotto forma di uno sciame più piccolo (Modello Esplosione Piccola). Questo sciame ha Robustezza 5; usa le statistiche degli sciami. Per ogni sciame che si separa dal suo corpo la Robustezza di Kit è ridotta di 1.
- **Invulnerabile:** Se Kit è distrutto, dopo 3 round si riforma nei pressi del formicaio. Per distruggerlo definitivamente è necessario seppellire i suoi resti nel cimitero.
- **Nonmorto:** +2 Robustezza, +2 a recuperare da Scosso. Non subisce danni aggiuntivi dai colpi mirati. Frecce, proiettili e altri attacchi da punta infliggono solo metà danno. Ignora le penalità delle Ferite; immune a veleno e malattie.
- **Paura (-2):** Vedere Kit causa un tiro di Fegato (-2).
- **Pugni che Mordono:** Gli Attacchi di Contatto infliggono 2d4 danni.
- **Sciamano:** Kit può "aprirsi" e "richiudersi" al passaggio delle armi che lo colpiscono e per questo ha +2 Parata.
- **Spazzata:** Kit può attaccare tutti i nemici adiacenti con -2.
- **Veloce:** Kit scarta le carte azione che valgono 5 o meno.

## FANTASMI

I fantasmi delle vittime di Harding sono spiriti desiderosi di vendetta, intrappolati all'interno dei loro edifici. Irrascibili da vivi, non hanno migliorato il loro temperamento dopo la morte. Se riescono a mettere le mani sul gruppo, hanno molta frustrazione da sfogare.

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

**Abilità:** Combattere d6, Furtività d12, Intimidire d10, Lanciare d8, Percezione d10

**Passo:** 20; **Parata:** 5; **Robustezza:** 5

**Equipaggiamento:** Oggetti scagliati (d6+d4)

**Abilità Speciali:**

- **Etereo:** I fantasmi sono immateriali e possono essere danneggiati solo da attacchi magici.
- **Gelo della Tomba:** Il fantasma può effettuare un Attacco di Contatto che infligge 2d6 danni non letali. Solo le armature magiche proteggono da questi danni.
- **Invulnerabile:** Anche se dovessero essere in qualche modo sconfitti, questi fantasmi si riformano al tramonto. L'unico modo di sbarazzarsene è seppellire i resti di Kit nel cimitero.
- **Paura (-1):** I fantasmi causano un tiro di Fegato (-1) quando decidono di rendersi visibili.

## MANI IN ALTO!



## 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](http://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 gusteranno!

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