

Il Cuore di San Nicola

Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Avventura introduttiva/dimostrativa per Ultima Forsan, realizzata originariamente per il playtest di Ultima Forsan - Manuale Base e in una versione modificata per la rivista Anonima GDR. Adatta a 3-5 Eroi di Rango Principiante. Può essere inoltre giocata come intermezzo all'interno della campagna "C'era una volta a Lucca", tra gli Episodi 9 e 10. È ambientata a Messina e gli Eroi dovranno andare alla ricerca di una preziosa reliquia nella Selva fuori dalla città, per conto di un Dottore del Flagello.

Retroscena

Mastro Carolus di Rupescissa è un Alchimista e Dottore del Flagello di Messina. Questo studioso possiede un laboratorio sotterraneo autorizzato, al di sotto del sanatorio in cui opera, nel quale porta avanti i suoi studi sul Flagello e la Teriaca. Le sue ricerche lo hanno portato a indagare sugli effetti della Manna e a quanto pare una potente reliquia contenente questa straordinaria sostanza potrebbe trovarsi a poche miglia da Messina, in una cappella sperduta da qualche parte tra i Pantani di Capo Peloro.

Narra infatti una leggenda che, secoli orsono, un piccolo contingente di devoti fosse riuscito a trafugare le spoglie di San Nicola da Myra, nel Levante. Il corpo del santo sarebbe finito in una qualche chiesa di Bari o di Venezia Vecchia, ma due membri della spedizione, essendo originari di Messina, sarebbero riusciti a portare via i resti del cuore del vescovo e a nasconderli nella propria città di origine. Cosa sia accaduto a questi resti non è certo, ma Carolus crede che essi siano stati celati nella piccola Chiesa di San Nicola che sorgeva presso i Pantani di Capo Peloro prima dei Giorni dell'Ira.

Per questo motivo, Carolus ha bisogno di un piccolo gruppo di fidati Eroi che esplorino i Pantani, cerchino la Chiesa e scoprano se all'interno si trova o no questa reliquia... il tutto con una certa discrezione, per evitare che le autorità della città o altri studiosi rivali si mettano di mezzo.

Non si tratta di una missione illegale, ma di certo... *riservata*.

1 - La convocazione

Mastro Carolus ha selezionato gli Eroi con attenzione e li convoca nel suo laboratorio. Spiega loro nel dettaglio cosa essi devono fare, promette una ricompensa complessiva di 1000 fiorini e presenta loro una sua assistente, Jasmine, con quanto necessario per valutare l'eventuale reliquia e assistere gli Eroi, che in cambio devono proteggerla dai Morti e dalle altre Progenie che infestano quel territorio. Si narra infatti che tra di essi si aggiri un essere mostruoso chiamato Pelorias, la Signora dei Pantani, la cui esatta natura sarebbe sconosciuta. Mentre sono intenti in questa contrattazione, si ode un frastuono e alcuni assistenti di Carolus arrivano correndo da una sezione riservata del laboratorio. Uno dei Morti che essi stavano studiando si è liberato e ha sfasciato diverse teche, liberando dei disgustosi Obbrobri. È il momento di entrare in azione!

Larva (1): Questo Morto è abbastanza malmesso e cercherà di assalire il primo che capita, combattendo fino alla propria distruzione.

Obbrobri (Numero di Eroi più 1): una testa ancora animata, un paio di mani mozzate e una lingua attaccata all'esofago che si dimena come un serpente.

"Bene, credo proprio di aver scelto le persone giuste" dice Mastro Carolus al termine del combattimento, detergendosi la fronte dal sudore freddo che la imperla. "Quando sarete pronti a partire, venite al laboratorio a prendere Jasmine e mettetevi in marcia. Sono solo dieci miglia o giù di lì... Potreste addirittura farcela ad andare e tornare in una giornata..."

2 - In viaggio

Le masserie e le ultime abitazioni fortificate si trovano a pochi minuti di distanza dalle mura della città e il gruppo se le lascia subito alle spalle, per inoltrarsi nella Selva.

Dopo circa 4 Miglia in direzione nord, gli Eroi arrivano in vista di alcuni ruderi appartenenti a un qualche tempio antico o una cappella diruta, con alle spalle le imboccature di una serie di grotte.

Un latrare ferale proviene da questi antri. A meno che gli Eroi non abbiano fatto di tutto per evitare di farsi percepire, un piccolo branco di Cerberi esce dalle grotte e li assale.

Cerberi (1 per ogni Eroe +1) Queste bestiacce combattono fino alla morte.

Nelle tane dei Cerberi c'è davvero poco, ma con un Incremento su un Tiro di Percezione si può comunque trovare qualcosa: Lancia un d100 per ogni PG che ottiene almeno un incremento.

- 01 - Abiti invernali
- 02 - Dose di Infuso di Erba Smeralda
- 03 - 1 Dose di elisir di Buona Morte
- 04 - Maschera da Beccamorto
- 05 - Acciarino e pietra focaia
- 06 - Ampolla di Cautela
- 07 - Arnesi da scasso
- 08 - Badile o piccone
- 09 - Candela, 1d6
- 10 - Catena di ferro (10cm)
- 11 - Coperta
- 12 - Corda (25cm)
- 13 - Fiaschetta
- 14 - Ingredienti alchemici (per 1d20 Fiorini)
- 15 - Lanterna
- 16 - Olio per lanterna, 1d10 litri
- 17 - Sacca di lana di salamandra
- 18 - Sapone
- 19 - Tagliola
- 20 - Torce, 1d6
- 21-50 - Una sacca con 1d100 fiorini
- 51-100 - Non c'è altro da trovare.

3 - In cerca di San Nicola

Dopo altre 5 Miglia o giù di lì, viaggiando lungo la costa, si raggiunge la zona dei Pantani. Da questo momento in poi, fin quando si troveranno in mezzo agli acquitrini, gli Eroi e i loro avversari subiranno gli effetti del terreno difficile (dimezza il movimento).

La chiesetta di San Nicola è stata affossata quasi completamente da svariate colate di fango e una parte della torre campanaria è crollata tra gli acquitrini.

Per trovarla sarà necessario un tiro di gruppo di Percezione (o di Sopravvivenza, se desiderano) a -4. Nei Pantani ci sono molte pozze pericolose, alberi contorti, ruderi che emergono dalla melma, nebbie. Di notte, i tiri di Percezione e gli attacchi degli Eroi subiscono un -2 per via dell'Oscurità (supponendo che abbiano delle fonti di luce). Ogni volta che il gruppo fallisce il tiro, incappa in un incontro: lancia 1d12 e consulta la tabella sottostante.

Incontri nei Pantani

1 - Contrabbandieri (1d4+1 Ribaldi): Non necessariamente ostili.

2 - Miltario: È un protagonista! Se ottieni di nuovo questo risultato, sostituiscilo con 1d6+1 Annegati.

3 - Annegati (1d6+1)

4/6 - Larve (1d6+1): questi Morti sono i resti di vittime di Pelorias.

7 - Cerberi (1d4+1): Cani ferali che hanno seguito gli Eroi.

8/9 - Anguille urlanti (1d4).

10 - Sabbie mobili: Non sarebbero un problema, se dentro non ci fossero 1d4 Annegati che afferrano le gambe e trascinano il malcapitato verso il fondale (usa le regole per l'Annegamento se gli Annegati riescono a tirare giù una vittima grazie a un tiro contrapposto di Forza).

11 - Nessun pericolo: Nessun pericolo, ma la strada è sbagliata.

12 - Cercatori di reliquie (1d4 Ribaldi + 1 Fattucchiere): Non necessariamente ostili.

Se gli Eroi cercano di fuggire da un incontro, usa le normali regole per gli Inseguimenti, ma con una durata di 3 round. Non ci sono bottini nei Pantani, se non quelli addosso a Contrabbandieri e Cercatori di reliquie. Al terzo tiro di Percezione fallito, dopo aver risolto l'incontro corrispondente il gruppo ode a distanza i lugubri rintocchi di una vecchia campana e, se gli Eroi vogliono, possono seguire quella direzione con un tiro di Percezione comune.

In alternativa, se preferisci puoi realizzare una mappa dettagliata dei Pantani e farla esplorare ai giocatori. Puoi comunque usare gli incontri della tabella come spunti per dettagliare i Pantani.

4 - La Campana a Morto

Gli Eroi raggiungono le rovine di una struttura crollata. Avvicinandosi ci si può rendere conto che si tratta di una torre campanaria e che vicino ad essa c'è una cappella con la porta marcia, semisommersa dal fango, ma ancora in piedi. La parte superiore della torre è crollata e i ruderi sono immersi in una pozza vera e propria, lurida e fangosa. Se ancora la campana non sta suonando, inizia a farlo non appena gli Eroi arrivano a qualche decina di metri di distanza. Non dovrebbe essere chiaro né il come né il perché di questo evento. In realtà è Pelorias che la fa suonare con le sue spire, per attirare nella sua tana gli incauti che si aggirano per i Pantani. Adesso, diverse Larve e Annegati sparsi per i Pantani stanno convergendo in quel luogo, attirati dai movimenti degli Eroi ma anche dal suono: sanno ormai cosa vuol dire e che quella campana equivale al richiamo per la "cena". Se gli Eroi si dirigono verso la torre, presto Pelorias salterà fuori e li attaccherà, altrimenti lo scontro avverrà all'uscita degli Eroi dalla Cappella.

5 - La Cappella di San Nicola

La porta della chiesetta non resiste ai primi colpi degli Eroi né eventualmente a quelli delle Larve, ma all'interno c'è una strana atmosfera fragrante e balsamica che tiene lontana la Progenie: per qualche strana proprietà di questo profumo, i Morti e le Fiere non entreranno nella Cappella.

La navata è coperta di iscrizioni e antichi affreschi rovinati dal tempo e dall'umidità che raffigurano la storia del Cuore di San Nicola, come raccontata da Mastro Carolus.

Delle scale discendono fino a una cripta in cui si trova un reliquiario d'argento contenente un vero e proprio cuore umano ancora in condizioni di buona conservazione (ma non infetto), il quale trasuda una resina odorosa e biancastra.

Gli Eroi potrebbero accorgersi che quest'odore proviene dalla Reliquia e quindi dalla Manna e questo desterà l'evidente interesse di Jasmine. Dovrebbe essere chiaro che tale sostanza è inestimabile e il cuore riprende a secerne in quantità davvero molto limitate: qualche centilitro l'anno.

La Reliquia ha un immenso valore economico, se consegnata a un qualsiasi religioso fedele al Papato, ma soprattutto presenta abbastanza Manna per 2d4 dosi (vedi Capitolo 5 di Ultima Forsan).

6 - Pelorias

A meno che gli Eroi non l'abbiano già sconfitta tra i ruderi del campanile, Pelorias attenderà il ritorno degli Eroi nascosta sul tetto della Cappella, pronta a saltare loro alle spalle e dilaniarli a sorpresa quando usciranno. Questa creatura è un avversario davvero terribile, ma almeno gli Eroi potranno testare direttamente gli effetti della loro nuova arma segreta!

Si tratta di un Abominio dovuto alla contaminazione di una Furia con le molli creature dei Pantani. Questa orrenda Progenie sembra avere la parte inferiore del corpo simile a quella di una abominevole lumaca gigante. Pelorias ha semplicemente sentito arrivare gli Eroi e vuole ucciderli per averne carne fresca.

Inoltre, **1d4+1 Larve** sopraggiungono dalla palude e si lanciano contro gli Eroi.

Conclusione

Se gli eroi uccidono Pelorias e riescono a lasciare i Pantani, il cammino verso Messina sarà tranquillo.

Potranno poi decidere se tenere la Reliquia con loro, venderla a un collezionista, un altro alchimista o a un religioso oppure se ottemperare agli accordi siglati con Mastro Carolus.

Speciale

Se gli Eroi hanno giocato quest'avventura all'interno della campagna "C'era una volta a Lucca", questa potrebbe essere una ottima introduzione all'Episodio 11 della stessa. Gli Eroi ora sanno cos'è e cosa può fare la Manna e potrebbero essere loro stessi a suggerire di compiere l'impresa dell'Episodio 11, senza attendere di essere chiamati per farlo da qualcun altro.

Inoltre, Mastro Carolus e Jasmine potrebbero spiegare agli Eroi alcuni interessanti dettagli sulla Manna, utili per la ricetta della Teriaca. Se gli Eroi riescono a coinvolgerli nella loro missione secondaria o a farsi comunque confidare parte dei loro studi, concedi loro punti esperienza come se avessero trovato un Indizio.

Bestiario

Tutte le creature, i personaggi e i nemici comuni di quest'avventura sono dettagliati nel Bestiario di Ultima Forsan, tranne Pelorias e Jasmine, che sono Protagonisti.

@ Jasmine di Rupescissa

Jasmine è figlia di Carolus, ma i due tendono a non parlare della loro relazione con gli Eroi. Jasmine è sicura di sé e determinata. Non avrà alcun ruolo utile durante esplorazioni o combattimenti, ma può essere molto utile a riconoscere l'ingresso della Chiesa e spiegare le proprietà della Manna. Inoltre, può servire a "curare" o salvare in extremis uno degli Eroi, usando quando serve Ultima Speranza, Cautela, Buona Morte e Misericordia.

Razza: Mondo

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

Abilità: Alchimia d6, Combattere d4, Conoscenze (Flagello) d8, Guarigione d8, Intuizione d6, Lanciare d4, Percezione d6, Provocare d4

Carisma: +2; **Parata:** 6 (1); **Passo:** 15; **Robustezza:** 6 (1)

Svantaggi: Cauto, Leale

Vantaggi: Background Arcano (Alchimia), Allerta, Attraente

Lingue: Volgare toscano, latino, greco antico

Poteri: Guarigione, Sollievo, Scurovisione (porta con sé una pozione di ognuno)

Equipaggiamento: Bastone (danni: Forza+d4, 2 mani, Parata +1, Portata 2,5), Corpetto, bracciali e gambali di cuoio (Armatura 1), Maschera da beccamorto (+1 a resistere al Miasma), Borsa dell'alchimista con 20 ingredienti, borsa con: acciarino e pietra focaia, lanterna, fiasca d'olio, accetta dell'Ultima Speranza, ampolla di Cautela, corda, 30 fiorini.

@ Pelorias, La Signora dei Pantani

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

Abilità: Arrampicarsi d10, Combattere d10, Conoscenze (Battaglia) d6, Furtività d8, Intimidire d12, Percezione d8

Parata: 7; **Passo:** 15; **Robustezza:** 10

Capacità speciali:

Armi: Pelorias è in grado di utilizzare qualunque arma.

Controllo sulla Progenie: Pelorias riesce a esercitare una forma di controllo mentale sulle altre Progenie del Flagello. Come azione gratuita, può imporre la propria volontà a tutte le creature contagiate dal Flagello con Intelligenza di tipo (A) o (M) a vista, usandole come vere e proprie marionette al proprio comando.

Possono inoltre impartire semplici comandi che le creature eseguiranno al meglio delle proprie capacità, per periodi di tempo limitati, anche se dovesse interrompersi il contatto visivo.

Nel caso in cui due (o più) creature con questa capacità desiderino controllare una Progenie intorno a loro, dovranno fare un tiro contrapposto di Spirito.

Immondo: La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei comuni Morti, tranne Fame Cieca e Morte Cerebrale.

Lame Ossee: For+d8. Gli arti superiori della creatura terminano in lame ossee lunghe e frastagliate. Queste estremità grondano Atramento e conferiscono alla creatura due attacchi per round, capaci di infliggere Forza+d8 come Danno.

Morso: For+d6.

Paura: Pelorias è un essere grottesco e causa Paura.

Pseudopodi: Al posto delle gambe, carne priva di ossa ma percorsa da muscoli nodosi si estende in appendici viscido e robuste. La creatura possiede la capacità speciale Arrampicamuri.

Resistenza al danno: Pelorias non subisce penalità per le ferite.

Taglia +3: Pelorias è alta quasi 3 metri.