

## La Morte a Venezia

Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Avventura introduttiva per *Ultima Forsan*, realizzata originariamente per la speciale campagna crossover *Crisi sui Mondi Selvaggi*, apparsa nell'*Almanacco dei Mondi Selvaggi 2015*. Adattata successivamente come avventura indipendente, per 3-5 Eroi di Rango Principiante o Navigato. È ambientata a Venezia Vecchia. Gli Eroi cadranno sulla città da un'Aeronave di Ferrara e da lì dovranno trovare il modo di trovare un passaggio fino a Trieste, accordandosi con i Lazzaretti di Venezia.

### Introduzione

Gli Eroi stanno viaggiando da o verso Salisburgo (Principati Federali Teutonici) in quanto membri del *Theta Nigrum*, per missioni varie o perché diretti a uno dei Concili Universali. La rotta passa sopra Venezia Vecchia e gli Eroi ne approfittano per gettare lo sguardo, alla luce della luna, sulla Laguna Nera e la desolazione di quella Città Dolente. Venezia è molto pericolosa, si sa, ma loro stanno viaggiando a centinaia di piedi da terra.

Cosa potrebbe andare storto?

### Scena 1 - La Fine della Gloria del Mondo

Mentre gli Eroi sono in volo sopra Venezia Vecchia, l'aeronave su cui viaggiano viene colpita da una cannonata.

L'aeronave va subito Fuori Controllo e al pilota non resta che tentare un atterraggio di emergenza con un tiro di Scienza Folle (non è possibile usare Navigare per atterrare!). Se precipita, la nave e tutti quelli a bordo subiscono 2d6 danni. I personaggi possono tentare di saltare via dalla nave prima dell'impatto: se riescono in un tiro di Agilità dimezzano i danni.

L'Aeronave può essere condotta tra le rovine della città, in un tratto stagnante di acqua, sullo spiazzo di un'enorme chiesa o sulla sua cima. In ogni caso, vicino a una grande cattedrale, non meglio identificata o addirittura contro di essa.

Alcuni rosoni e vetrate sono spezzati e un vento umido proviene dall'esterno, assieme a una tenue luminescenza.

All'interno della vasta chiesa ci sono cappelle secondarie, absidi e altari maggiori e minori, oltre a tre navate delimitate da enormi colonne che sorreggono alte volte gotiche. Ovunque domina il marciume e l'abbandono. Il suolo stesso è ricoperto da uno strato di acque fetide alto fino alle ginocchia e segni di inondazioni anche maggiori si intravedono lungo le pareti e le colonne, fin quasi a tre metri di altezza.

L'aria è putrida e ovunque le reliquie di un grandioso passato sono ricoperte da strisciate di poltiglia marrone, enormi e gonfie macchie di muffa, alghe scure che a volte sembrano quasi pulsare nella penombra.

Le dimensioni della chiesa sono colossali - oltre cento passi di lunghezza e cinquanta di larghezza - ma ora questo vastissimo edificio incute solo un senso di decadenza e abbandono.

Cercando un po' e leggendo le iscrizioni ancora comprensibili sarà presto possibile capire che ci si trova nella Chiesa di San Giovanni e Paolo a Venezia.

Mentre sono intenti a frugare o aggirarsi in questo sepolcro o negli stagnacci all'esterno, gli Eroi potrebbero notare dei movimenti nelle acque, se effettuano con successo un Tiro di Percezione. Poco dopo, in allerta o meno che siano, essi vengono assaliti dalle feroci Anguille urlanti.

**Anguille urlanti (2 x eroe):** questi mostri lanciano il loro tipico richiamo un round prima di assalire i giocatori, dando loro la possibilità di trovare un posto fuori dall'acqua da cui affrontarle meglio (per esempio un altare rovesciato o un monumento sepolcrale).

Se gli Eroi frugano nella chiesa possono trovare qualche bene ancora utilizzabile o di valore:

### **Lancia 1d100 per ogni Eroe impegnato nella ricerca**

01-05 Acciarino, pietra focaia e grandi candele ancora utilizzabili

06 - Ampolla di Cautela

07 - Calice d'argento (1d6x50 fiorini)

08 - Calice d'oro (1d6x100 fiorini)

09 - Candele, 1d100

10 - Catena di ferro (10cm)

11 - Crocifisso d'argento (1d6x10 fiorini)

12 - Crocifisso d'oro (1d6x50 fiorini)

13 - Dipinto sacro (1d6x50 fiorini)

14 - Effigie sacra (1d6x50 fiorini)

15 - Lanterna

16 - Libri pregiati (1d6x50 fiorini)

17 - Olio per lanterna, 1d10 litri

18 - Reliquia (Tira sulla Tabella delle Reliquie di *Ultima Forsan: Manuale Base*)

19 - Vino di qualità (1d6 bottiglie)

20 - Elisir della Buona Morte, una dose

21-40 - Fiorini, 1d100

41-100 - Non c'è altro da trovare

### **Scena 2 - Venezia Macabra**

Non appena gli Eroi decidono di uscire dalla struttura o esplorare l'area in cui sono precipitati, si ritroveranno in mezzo a una Venezia corrotta, decaduta e allagata. Intorno alla chiesa, la maggior parte degli edifici sono in rovina e ricoperti da macchie di muffe e putrefazione. Calli e slarghi sono coperti d'acqua fino al livello delle ginocchia degli eroi e dalla Laguna Nera giungono lente ondate di acqua fetida e scura, appiccicosa e coperta da strane e orribili mucillagini.

Se un Eroe dovesse avere la malaugurata idea di sguazzare troppo in quell'acquitrino di morte subirebbe gli stessi effetti del Miasma (vedi *Ultima Forsan: Manuale Base*).

Ben presto, un lento mugghiare annuncia l'arrivo di nuovi nemici. Sono Annegati, che arrivano a frotte emergendo dalle acque intorno. Gli Eroi non dovrebbero cercare di affrontarli: il loro numero continua a crescere e le situazioni ambientali saranno sempre più svantaggiose per i personaggi. Meglio fuggire via, e mettere in scena un inseguimento tra ruderi, vie allagate, ponti instabili e passaggi mezzi crollati. Gli Annegati sono in numero sempre crescente, ma per l'Inseguimento considera che per ogni Eroe ce n'è solo uno che può attaccarlo o essere attaccato.

### **Scena 3 - Andiamo in gondola, ché il Morto viene**

Ad un tratto, a distanza si intravede, in direzione di uno specchio d'acqua più aperto, una piccola imbarcazione che solca lentamente la Laguna Nera, con un paio di lumi a bordo a rischiarare le acque davanti alla prua. E' lunga quasi dieci metri, stretta e slanciata e molto bassa sul pelo dell'acqua. Un ferro arcuato a prua riflette il bagliore del lume e c'è un unico rematore a poppa, completamente intabarrato e con in testa un grande cappello di feltro. Assieme a lui, c'è anche un grosso gatto che immobile guarda la scena.

Gli Eroi possono provare a seguire la gondola a distanza, gettarsi in acqua per raggiungerla (ma meglio di no!), recuperare un qualche genere di natante ancora utilizzabile in giro (una prova di Percezione -2, più una prova di Navigare -2) o richiamare l'attenzione del marinaio.

In ogni caso, la gondola è l'unico modo per levarsi dagli impicci. Il conducente si chiama Cecchin ed è abbastanza ben disposto a salvare dei poveri malcapitati, ma fa loro molte domande, è sospettoso e vorrà probabilmente essere "ricompensato".

Cecchin appartiene ai cosiddetti Lazzaretti, i Corrotti di Venezia. Queste poche centinaia di individui, sparsi in alcuni rifugi sicuri delle isole più esterne e su alcune chiatte, sono reietti isolati da tutti, che vivono saccheggiando i resti della antica città dei Doge e rivendendo quello che possono a mercanti e religiosi del resto del mondo.

#### **Scena 4 - Sul Bucintoro**

Cecchin conduce gli Eroi al sicuro sul Bucintoro, allontanandosi dagli Annegati e uscendo in una zona più aperta della Laguna Nera. Il Bucintoro è una grande imbarcazione ancorata al largo, poco discosto dalla città e abbastanza lontana da non essere stata ancora raggiunta dagli Annegati. Lì vive Hilaire von Aschenbach, capo dei Lazzaretti, una Corrotta intelligente e abile che è anche la principale trafficante di reliquie, tesori e opere d'arte della Laguna Nera. Il Bucintoro stesso era la nave dei Doge, sembra ancora una reggia galleggiante ed è l'alloggio di Hilaire e di una piccola corte di guardie, scagnozzi e marinai. È realizzato in legni dorati e dipinti, statue, intagli e decorazioni di ogni genere. È dotato di ogni comodità e lusso e al suo interno sono stipate centinaia, forse migliaia di opere d'arte.

Hilaire non nega di aver abbattuto l'Aeronave, per poterla recuperare e studiare. Se gli Eroi si mostrano ostili o risentiti si spazientirà, se si dimostrano collaborativi promette di condurli per mare fino a Trieste, da dove potranno riprendere il viaggio, ma solo se gli Eroi le faranno un favore.

L'area dell'Arsenale sarebbe molto utile a Hilaire e ai Lazzaretti, perché dentro vi sono ancora risorse incredibili, come materiale da riparazione, sostanze chimiche forse ancora utilizzabili e centinaia di pezzi di artiglieria e fonderia abbandonati alla Caduta di Venezia.

L'Arsenale, o quello che ne resta, è tuttavia infestato da alcuni mostri orribili, che i Lazzaretti non hanno mai saputo scacciare: una colonia di Mtilari.

Hilaire non accetterà alcuna altra forma di pagamento se non una "ripulita" dell'Arsenale, e non sarà facile avere la meglio di lei e dei suoi. Farà condurre gli Eroi agli *squeri* (i cantieri) delle darsene e li attenderà al largo.

#### **Scena 5 - L'Arsenale**

La maggior parte di questi vecchi cantieri costruiti in legno sono crollati e distrutti da tempo e adesso sono solo ruderi marci e gonfi. Ma l'area delle fonderie era costruita in mattoni con tecniche avanzate e ha retto al trascorrere dei decenni.

Si tratta di tre piccoli edifici connessi, con dentro effettivamente una abbondante quantità di parti metalliche, strumenti, attrezzi, calderoni e pezzi di artiglieria più o meno terminati, sparsi per ogni dove.

Cercando molto bene in giro (tiro di Percezione -2) è possibile anche trovare barili di polvere nera completamente calafatati e ancora protetti dall'umidità. Il metodo di conservazione dei proiettili arsenalotti di Venezia Vecchia li ha preservati talmente bene che la polvere nera può ancora funzionare.

L'area è però davvero infestata dai Mtilari. Gli eroi dovrebbero avere l'opportunità di combatterne un paio e poi mettere in piedi una strategia vincente contro di essi, magari usando qualsiasi espediente a base di polvere nera che riescano a ideare.

Non appena avranno cominciato a far esplodere le cose o a sparare con le immense bombarde caricate a mitraglia dell'Arsenale, dovrebbe essere facile sterminare tutti i Mtilari di quel luogo di morte.

È a quel punto che appare il "padrone di casa": Dorsoduro, un Mtilario Ributtante ("*Ma davvero non vi avevo accennato a Dorsoduro?*", dirà Aschenbach con una smorfia di finta sbadataggine al ritorno degli eroi...)!

Dorsoduro cade attraverso il soffitto e purtroppo per gli Eroi i detriti precipitano proprio sull'area dove si trovavano le armi dell'arsenale, quindi non rimane che affrontarlo alla vecchia maniera!

Una volta fatta piazza pulita anche di questo mostro, gli eroi possono tornare sul Bucintoro e Hilaire concederà loro quello che aveva promesso.

Se le cose sono andate a buon fine, può inoltre offrire premi aggiuntivi e rimanere "amico" degli eroi per contatti futuri, qualora dovessero mai ripassare da quelle parti.

## Bestiario

Anguille urlanti, Annegati, Miltari e Pirati sono descritti nel Bestiario di *Ultima Forsan: Manuale Base*. Hilaire von Aschenbach è un Pirata Veterano Protagonista e i suoi tirapiedi sono tutti Pirati e Pirati Veterani. Sono tutti Corrotti.

### @ Dorsoduro, Miltario Ributtante

“Dorsoduro” è un Miltario dal ventre grottescamente rigonfio, dentro il quale proliferano enormi vermi corrotti dal Flagello. Arriverà per ultimo al combattimento a causa della sua ridotta velocità. orrido Annegato ricoperto di parassiti, sanguisughe e molluschi, che sono riusciti ad attecchire sulla sua pelle nonostante l'Atramento e ora vi proliferano come la corrotta e abominevole versione degli animali originari.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d8, Intelligenza d4 (M), Spirito d4, Vigore d8

**Abilità:** Combattere d6, Nuotare d4, Percezione d4

**Parata:** 4; **Passo:** 5; **Robustezza:** 10 (2)

#### Capacità speciali:

**Artigli:** For+d4.

**Morso:** For+d6.

**Maleodorante:** Il fetore combinato di Dorsoduro e dei molluschi corrotti che lo ricoprono impone un tiro di Vigore a ogni personaggio entro 10cm dal mostro. Con un successo, il personaggio riesce a sopportarne il fetore senza conseguenze. In caso di fallimento, il personaggio ha -1 a tutti i tiri sui Tratti finché non si allontana, e con un fallimento critico, oltre a subire il -1, perde il prossimo round a causa dei violenti conati.

**Morto:** Dorsoduro possiede tutte le Capacità Speciali dei Morti.

**Ricoperto di Mitili:** Il fitto strato di gusci duri e taglienti che ricopre Dorsoduro gli fornisce ben due punti di Armatura su tutto il corpo.

**Sciame di Vermi:** Quando Dorsoduro è Ferito al tronco, o se viene decapitato, dal suo corpo emerge uno sciame di vermi ferali grande come un Modello di Esplosione Piccola, con le seguenti caratteristiche:

#### Sciame di Vermi Ferali:

**Attributi:** Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4 (A), Spirito d8, Vigore d8

**Abilità:** Percezione d6

**Parata:** 4; **Passo** 12,5; **Robustezza:** 6

#### Capacità Speciali:

**Fiera:** I vermi ferali hanno tutte le capacità speciali delle Fiere.

**Morso:** Uno sciame di vermi ferali attacca con centinaia di morsi furiosi, colpendo automaticamente tutte le creature nell'area del Modello e infliggendo 2d4 danni, applicati nei punti meno corazzati.

**Sciamare:** Parata +2; le armi da taglio o da punta non infliggono veri danni. Le armi da impatto e ad area funzionano normalmente, e un personaggio può calpestare lo sciame per infliggere danni pari alla sua Forza a ogni round.