

De Vermis Mysteriis
o
L'Enigma della Camera Mortuaria

di Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Avventura dimostrativa per *Ultima Forsan* realizzata per Hydracon - Jesi 2015. Adatta a 3-5 Eroi di Rango Principiante.

Mentre si tengono a Jesi delle importanti trattative politiche e commerciali, un misterioso omicidio getta un'ombra di tradimento sui convenuti: qualcuno sta cercando di sabotare gli accordi?

Introduzione

Nel 1515, la pacifica e orgogliosa città di Jesi è un feudo piccolo ma ricco, che controlla una serie di Castelli in tutta la Vallesina. La sua ricchezza sono gli ottimi vini e cibi di qualità che vi si producono, specialmente le carni. Il suo sbocco commerciale è quello di Ancona e della Lega Adriatica, mentre verso l'interno fornisce una buona linea difensiva a tutta la Marca verso le Terre dei Briganti e la Selva.

Jesi non è mai stata direttamente sotto il controllo di Ancona, ma ne è a tutti gli effetti informalmente subordinata. Da qualche tempo, tuttavia, il suo Signore Roberto Panfoli, detto "Fortebraccio", ha deciso di aprirsi ad altre possibilità e sta trattando con diversi potenti vicini:

- il Duca Annibale Malatesta, "il Lupo di Fano" per conto di tutto il Ducato Malatesta,
- i Montefeltro di Urbino, fedeli all'Impero,
- i reietti di Perugia, comandati da Valentina Borgia,
- Ercole "il Varano", capo dei banditi di Camerino,
- il ricco mercante di Ragusa Damat Pargali,
- e alcuni altri...

Tuttavia, Fortebraccio non è intenzionato a ostilità o guerre, in una regione ancora così problematica e di confine. Ha pertanto invitato tutte le parti in causa al suo palazzo per firmare dei trattati commerciali che accontentino tutti, o almeno la maggior parte dei presenti. E tutto alla luce del sole.

Ci riuscirà?

O gli intrighi e le trame dei suoi ospiti manderanno all'aria la trattativa?

Retrosцена generale per il Game Master

Questa avventura è pensata come un caso di omicidio misterioso e raccapricciante. Nonostante l'andamento della vicenda sia abbastanza semplice, sono molte le cose che il Game Master deve sapere.

L'omicidio misterioso: Il Dottore del Flagello di "Fortebraccio", Lucius Etruscus, è morto nella Camera Mortuaria del Castello, secondo una modalità assolutamente misteriosa: è stato morso e in parte divorato da qualcosa dentro una camera chiusa dall'interno, ma quando la porta sarà aperta non si troverà nessun'altra Progenie se non lo stesso Lucius trasformato in Ossesso. Il mistero non è semplice da spiegare ed anche abbastanza disgustoso. Il mercante Damat Pargali, ospite di Fortebraccio, ha fatto ingerire nei giorni scorsi a Lucius (e ad altri presenti) dei particolari parassiti, detti Vermi delle Midolla. Questo ha provocato fastidi minori ai Mondi infestati, ma è stato letale per il Corrotto. Il verme delle midolla che si è ritrovato nel corpo di Lucius si è infatti alimentato dei suoi fluidi corporei intrisi di Atramento ed è divenuto un vero e proprio mostro, che ha perforato il corpo della vittima dall'interno e ha poi cercato di nutrirsi. I primi dolori seri sono arrivati all'improvviso mentre il dottore era nella Camera Mortuaria a svolgere le proprie mansioni. Dopo le prime fitte, impossibilitato a chiedere aiuto, Lucius è stato preda di questa orrenda Progenie. Avendo compreso che le cose si erano ormai messe molto male, il Dottore ha chiuso dall'interno la Camera Mortuaria, per evitare di assalire i castellani una volta divenuto Ossesso, ha serrato i loculi dei Morti che stava studiando e ha cercato di estrarre il Verme con i suoi strumenti da cerusico. Il Verme però ha avuto la meglio: lo ha ucciso in una terribile agonia, durante la quale il Dottore ha solo avuto modo di scrivere sul muro *De Vermis M...* col proprio sangue nero, prima di soccombere.

Ritornato da questa terribile fine alla Morte Seconda, l'Ossesso si è ritrovato con il Verme che ancora gli dilaniava l'addome e se lo è strappato finalmente via di malo modo, divorandolo a propria volta.

Dopo di ciò, impugnati i suoi strumenti da medico, con dei barlumi di intelligenza, ha cercato di aprire la porta della Camera e gli sportelli dei loculi, senza riuscirvi, per poi attendere che la Porta venisse infine aperta dagli eroi.

Perché Pargali ha ucciso Lucius

L'incredibile omicidio è stato organizzato dal cervellotico Damat Pargali, mercante di Ragusa di Dalmazia presente al Castello come ospite e possibile alleato commerciale, ma eseguito dal Ciambellano della Rocca Elzeviro da Ascoli. Il motivo è presto detto: il punto di forza dei commerci di Jesi è costituito dalle ottime derrate alimentari e dai vini della valle. Pargali è astuto e senza scrupoli: non vuole affatto pagare più degli altri per accaparrarsene il monopolio; vuole invece che nessuno ne sia più interessato, per giocare poi al ribasso. Per questo motivo, quale migliore occasione della presenza di tanti convitati, per contaminare il cibo offerto ai ricevimenti e gettare discredito su quegli stessi prodotti di eccellenza che vuole prendersi? Un veleno non sarebbe adatto: facile da scoprire, mostrerebbe poi chiaramente il dolo. Tutt'altra cosa invece un cibo infestato di parassiti! Ragusa di Dalmazia, con il suo Mercato delle Mummie, è uno dei porti centrali nel commercio di essenze farmacologiche, sanguisughe, rimedi e portenti della natura. Pargali si è procurato dei particolari parassiti detti Vermi delle Midolla, che si diffondono tramite minuscole uova in grado di rimanere su pezzi di carne di maiale per mesi. Se ingeriti, questi vermi causano ogni sorta di fastidio, nausea e febbri, per poi trasformarsi nel corpo degli uomini in vermi lunghi un braccio e molto grossi. Pargali ha dunque portato con sé in un vaso di cristallo di rocca, una nidata di queste uova in un pezzo di carne marcia e ha dato poi il vaso al Ciambellano, suo complice, per contaminare i cibi delle cucine. Quando i primi casi di malori si sono presentati, Fortebraccio ha cercato di nascondere la faccenda, mentre Lucius Etruscus ha iniziato ad indagare. Per questo uno dei libri normalmente presenti nella Camera Mortuaria, che parla di parassiti, si trova invece nei suoi appartamenti, visto che il medico ha continuato a leggerlo notte e giorno e a prendervi appunti. Il libro riporta dei disegni dei parassiti in questione e Lucius ha così scoperto la loro natura. Lucius ha però fatto un errore, confidando i suoi sospetti al complice di Pargali, Elzeviro d'Ascoli, il Ciambellano di Fortebraccio: proprio colui che, avendo libero accesso alle cucine, ha poi effettivamente contaminato i cibi della Rocca. Informatone, Pargali ha deciso di passare al suo piano di emergenza e quindi di colpire anche Lucius e i Corrotti della Rocca, riuscendo a far ingerire anche a loro l'uovo del verme. Pargali voleva gettare il Castello nel panico, ma in realtà Lucius Etruscus si è rinchiuso nella Camera proprio al momento decisivo. Solo che ci sono altri contagiati...

Scena 1 - Ricevimento alla Rocca

Gli invitati di “Fortebraccio” Panfoli sono arrivati a Jesi da alcuni giorni e sono tutti alloggiati alla Rocca, un castello fortificato durante la Riconquista e adesso una fortezza a metà tra residenza nobiliare e vecchio maniero militare.

L'avventura comincia durante un banchetto serale alla Rocca. Gli eroi, in quanto bracci destri dei potenti, siedono tutti vicini al tavolo accanto a quello delle autorità principali, separati da altri castellani e dalle altre scorte dei convenuti.

Al loro tavolo ci sono inoltre tre posti vuoti, lasciati da alcune personalità “leggermente indisposte”, i personaggi pregenerati che nessun giocatore ha scelto e i seguenti altri personaggi:

- Dama Elsa di Fiumefreddo, una bellezza algida e scostante. Questa nobile glaciale è una dominatrice in cerca di dote e sicurezza, e accetterà solo le avances di personaggi ricchi e/o nobili (o che fingono di esserlo) e ignorerà gli altri, anche se carismatici o belli.
- Madonna Miranda di Braghelasche, una ragazzona prosperosa e ben in carne sposata a un vecchio possidente terriero che la ignora quasi del tutto. E' molto allegra e spigliata e disponibile a “fare amicizia” con chiunque abbia Carisma almeno pari a o... tranne Corrotti, con cui non vuole avere a che fare.
- Valentino Grimaldi, maestro di duelli di Fortebraccio, un talentuoso e avvenente cicisbeo che non esita a fare il cascamoto con il più carismatico degli eroi.
- Elzeviro d'Ascoli, Ciambellano della Rocca, un giovane e abile diplomatico, completamente dedito dal proprio lavoro. Conosce tutto e tutti e ha sempre il controllo della situazione.

Durante questa scena, i giocatori possono prendere dimestichezza con i propri eroi, conoscersi, e apprendere dettagli sulla Rocca e la situazione generale, soprattutto da parte di Elzeviro. Possono anche confabulare tra loro o cercare di portare avanti ciascuno gli obiettivi della propria fazione. Tutti i nobili e i capi presenti a questo incontro hanno infatti obiettivi più o meno segreti, spesso in contrasto con quelli degli altri. Ciascuno degli “emissari” condivide quindi gli interessi politici del proprio rispettivo “capo”.

Magari gli eroi troveranno il modo di far quadrare gli interessi di tutti... Tuttavia, i loro “capi” all'altro tavolo non ascolteranno neanche la migliore delle proposte, prima dei lavori dell'indomani.

Altrimenti, se la sessione è più leggera, si può portare avanti qualche schermaglia di seduzione con Elsa, Miranda e Valentino.

In ogni caso, non appena questa scena comincia a stufare, a discrezione del Game Master o comunque non dopo 30 minuti di gioco, si può passare alla seconda.

Scena 2 - Eventi misteriosi

Il ricevimento si protrae per molto tempo. Ad un tratto, uno dei musicisti che stava allietando la serata stona e si ferma, come in preda a un malessere.

L'attenzione di tutti i commensali è attirata dalla scena: il musicista si scusa ed esce di fretta dalla camera. Fortebraccio fa finta di nulla, ma chiunque superi una Prova di Percezione si accorge che ha lanciato uno sguardo preoccupato al suo Ciambellano. "Perdonatemi, Dame e Signori" si giustifica questi. Poi si alza e fa per andare a controllare quello che sta accadendo. Prima di allontanarsi invita però gli eroi a seguirlo (magari aveva promesso loro di fare un giro per la fortezza oppure gli eroi sono interessati a dare una mano, o ancora gli eroi si sono interessati alla sorte dei tre commensali assenti al tavolo, impossibilitati a unirsi al banchetto per altrettanti malesseri e indisposizioni). In realtà, Elzeviro vuole dei testimoni al proprio fianco per non essere sospettato di nulla mentre è in giro, e per mostrare agli eroi cosa sta accadendo alla Rocca, in modo che lo riferiscano ai loro signori.

Il Ciambellano raggiunge il musicista e gli eroi possono constatare che questi ha dolori addominali, nausea, vomito e un po' di febbre. Basta una Prova di Conoscenze (Flagello) per accorgersi che non vi sono tracce di contagio dal Flagello.

Prima che gli eroi facciano troppe domande o esaminino attentamente il musicista, il Ciambellano preme per andare a cercare Lucius Etruscus, il Dottore della Rocca, per chiedere a lui. Lucius sarebbe dovuto essere al tavolo degli eroi, ma non si è presentato al banchetto. Non è nelle sue stanze e un valletto dice di averlo visto nella Camera Mortuaria.

Giunti lì, gli eroi e il Ciambellano troveranno la porta massiccia ben chiusa dall'interno. Bussando, nessuno risponde, ma se si prova a origliare si odono passi e altri rumori che tradiscono una presenza all'interno, e i rumori sembrano "rispondere" a eventuali richiami da fuori. Per forzare la porta è necessario un tiro di Forza con almeno 1 Incremento o un Tiro cooperativo, se più personaggi provano a fare leva con piedi di porco o strumenti simili. Come terza alternativa, gli eroi possono anche sfondarla a colpi d'ascia o simili: la porta ha Robustezza 8, se viene superata con un tiro di danni, la porta è spaccata a sufficienza da rimuovere la barra che la blocca (vedi sotto). Purtroppo, a causa della barra all'interno della porta, non è possibile scassarla.

Non appena gli eroi entrano nella stanza (o, se cincischiano, pochi secondi dopo...), un Ossesso si getta contro di loro.

Ossesso (Protagonista): Questo Morto era un tempo Lucius Etruscus e indossa ancora abiti da Dottore del Flagello, che in corrispondenza dell'addome sono squarciati e sporchi di Atramento. Impugna un'Accetta dell'Ultima Speranza che agita come un folle macellaio. Inutile dire che combatterà fino alla Morte Ultima.

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

Abilità: Arrampicarsi d6, Combattere d8, Nuotare d4, Percezione d6

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

Equipaggiamento: Accetta dell'Ultima Speranza (For+d4), intrisa di Atramento!

Capacità speciali:

Alla Gola: Quando combattono senza armi, gli Ossessi attaccano istintivamente le parti più delicate dei loro avversari. Con un incremento al tiro di attacco, la creatura colpisce il punto meno protetto dell'avversario.

Artigli/Morso: For+d6.

Coriaceo: Se un Ossesso è Scosso, un secondo risultato di Scosso non causa una ferita.

Frenesia Migliorata: Gli Ossessi possono effettuare due attacchi di Combattere senza penalità.

Morto: La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei Morti.

Scena 3 - L'Enigma della Camera Chiusa

Non appena l'Ossesso viene abbattuto, il trambusto richiama guardie, servitori e ospiti, nonostante Fortebraccio cerchi di limitare il panico e nascondere la cosa agli invitati del Castello, ed Elzeviro finga di fare altrettanto.

Il Ciambellano farà di tutto per chiedere il supporto degli eroi nell'indagine che seguirà. Se non è plausibile che questo avvenga, il "capo" di ciascuno degli eroi in gioco chiederà al proprio braccio destro (e imporrà al Ciambellano) di partecipare all'inchiesta: dopotutto nobili e capi sono stati invitati a quel castello per dei delicati trattati e vogliono sapere cosa sta succedendo!

Il Duca di Fano sarà il primo a fare clamore e a mostrarsi antipatico, attaccare Fortebraccio e protestare a gran voce, mentre Pargali cercherà di calmare gli animi e insisterà perché venga fatta chiarezza. Alcuni ospiti sospetteranno di Valentina Borgia, figlia della celebre Lucrezia, della fattucchiera venuta alla Rocca assieme a Ercole il Varano o dei Corrotti presenti.

La morte di Lucius Etruscus dovrebbe apparire da subito misteriosa per via delle sue modalità. Elzeviro spiega per prima cosa che Lucius era un Corrotto e quindi la sua trasformazione dopo la morte in Ossesso è normale. E' tutto il resto che non quadra...

Se cercano attentamente, gli eroi potranno scoprire in automatico o con delle Prove i seguenti indizi:

- La camera mortuaria del Castello è un piccolo ambiente che funge sia da Obitorio che da Crematorio: ci sono un tavolo da esami al centro, dei ripiani e degli armadi ricolmi di libri e attrezzatura medica, delle celle funerarie ben chiuse e, in fondo, un camino crematorio. La camera si trova nei sotterranei del castello e non vi sono finestre. Su una parete, una scritta in Atramento recita "*De vermiis m...*" ma le ultime lettere sono sempre più incerte e alla fine si interrompono. L'Atramento sembra essere estremamente recente, e gli inservienti possono confermare di non averla mai vista prima d'ora. Non ci sono, ovviamente, altre Progenie a vista nella stanza.
- La porta della camera è stata chiusa dall'interno con un lucchetto che ferma una barra di metallo (per questo non si poteva scassinare). La porta è stata sferzata dall'interno (dall'Ossesso), ma è fatta per non cedere. Una Prova di Percezione rivela tracce di Atramento sul lucchetto e il passante, e un pezzo di chiave spezzata all'interno.
- Le celle funerarie sono chiuse con dei passetti all'esterno e vi sono delle manate nere. Prova di Intelligenza: sembra che l'Ossesso abbia cercato di aprirle, senza riuscirci.
- Il camino crematorio ha lo sportello di ferro socchiuso. La cappa è bloccata da una grata massiccia di ferro scuro, con spazi di un paio di pollici tra le sbarre. Con un Incremento nella Prova di Percezione, o curiosando nella cenere, si può trovare l'impugnatura della chiave spezzata nel lucchetto. Anche essa è incrostata del sangue nero di Lucius.
- Niente finestre, botole, passaggi segreti o altre aperture di alcun tipo.
- Anche sulle costine dei libri ci sono delle manate, e a quanto pare dalla posizione degli altri ne manca uno. Nessun libro presente si chiama "*De vermiis m...*"
- Vicino al tavolo da esami ci sono tracce di atramento e grumi orrendi, manate e strisciate di sangue scuro (come per una colluttazione). Molti strumenti sono stati maneggiati e buttati a terra, alcuni sono sporchi di Atramento.
- Con delle Prove di Guarigione o Conoscenze (Flagello) sul corpo di Lucius si scopre che:
 - **Prima ispezione, con Successo nella Prova:**
 - Lucius non è morto di morte naturale, né avvelenato. Il suo addome appare completamente squarciato da morsi e non sembra possibile si sia morso da solo.

1 Incremento o facendo domande precise:

- I morsi all'addome sono piccoli, come "quelli di un ratto", ma di forma strana.
- In bocca e in gola l'Ossesso ha i resti di una creatura irricognoscibile, mezza divorata e ingurgitata.

2 Incrementi o facendo domande molto precise:

- I morsi all'addome sono circolari, come la bocca di una qualche sanguisuga e l'addome appare squarciato dall'interno!
- La creatura mezza ingurgitata in gola è un enorme verme gonfio di Atramento, un'orribile Progenie del Flagello!

Scena 4 - L'assassino è il Ciambellano!

Gli indizi ritrovati nella camera chiusa dovrebbero portare a capire che “un verme è uscito dalle interiora del Dottore e lo ha ucciso, poi l'Ossesso in cui il medico si è trasformato si è strappato via il parassita e lo ha divorato a sua volta.”

Non appena questa voce si diffonde, gli eroi dovrebbero pensare (o qualcuno lo suggerisce, per esempio Pargali) che i malesseri della gente della Rocca possano essere collegati.

Se gli eroi cercano nella camera di Lucius troveranno un libro di medicina in latino, sui parassiti del corpo. Se cercano all'interno, con una Prova di Investigare o una ricerca precisa, troveranno un paragrafo chiamato “De Vermis Medullae” - *il Verme delle Midolla*, che descrive perfettamente tutti gli effetti di questo parassita. In questa pagina ci sono molte note di Lucius:

- *Febbre, nausea, vomito e diarrea: è di certo questo verme!*
- *Devo fare molta attenzione a non mangiare la carne di maiale! Nei Corrotti l'infestazione è sempre letale... Per sicurezza solo verdura lessa...*
- *Ne ho parlato a Elzeviro! Bisogna evitare che questi vermi si diffondano, per esempio tra i Beccamorti!*
- *Ma come sono arrivati qui? Queste bestiacce vivono in Egitto e nel Levante... Ce le hanno portate? E' stato qualcuno a farlo di proposito? Anche di questo ho detto a Elzeviro, ma non ne vuole ancora parlare a Fortebraccio!*

Se gli eroi indagano con qualcuno degli “indisposti”, molti di loro dicono di esser stati visitati da Lucius nei giorni scorsi e che il responso era che “avevano i vermi nello stomaco”.

Con una prova di Percezione superata con Successo, è possibile capire che le vittime interrogate stanno nascondendo qualcosa. Un Incremento in una prova di Bassifondi, Intimidire o Persuasione li porta a parlare: Fortebraccio e il Ciambellano sanno bene quello che sta succedendo: Lucius e le vittime ne hanno parlato anche con loro, ma è stato imposto di non dire nulla a nessuno, per paura che gli ospiti illustri della Rocca pensassero che i cibi del Feudo fossero avariati: *dopotutto la ricchezza commerciale di Jesi deriva dagli allevamenti della valle...*

Se gli eroi chiedono nelle cucine, scoprono che cuochi e valletti sono molto scrupolosi con le pietanze e questa infestazione getta discredito anche su di loro, che ne sono sinceramente dispiaciuti. Nel pomeriggio Lucius ha prescritto per sé e per i Beccamorti della Rocca una cena separata, solo con verdure lesse. Il Ciambellano si è assicurato personalmente che venissero realizzate come previsto e le ha ispezionate a lungo personalmente (contaminandole, ma questo i valletti non l'hanno visto...).

Se si chiede direttamente al Ciambellano, questi afferma che Lucius gli ha detto poco e niente: c'è un'infestazione di vermi alla Rocca e sinceramente non gli andava di divulgare la notizia. Non sa nulla di diete particolari e verdure bollite. Rispondendo a domande del genere, Elzeviro diventa sempre più nervoso e potrebbe cadere in contraddizione. Alla fine caccia tutti via in malo modo e rimanda le decisioni alle guardie e a Fortebraccio.

Se si cercano i Beccamorti, non si trovano né nei loro alloggi, né nelle sale comuni tipiche del loro lavoro.

Se si ispezionano le camere del Ciambellano, infine, con una Prova di Percezione superata con un Incremento, in un armadio da toletta si trova un vaso di cristallo di rocca, all'interno del quale c'è un pezzo di carne marcia pieno di uova e larve di Verme delle Midolla. (Nota: se Asif è presente come eroe giocante, con una Prova di Intelligenza superata con successo può ricordare che il suo padrone Pargali aveva questo oggetto con sé durante il viaggio da Ragusa. questo tradimento del suo “devoto” padrone farà infuriare l'al-Barsarkun, che giurerà di ucciderlo con le sue mani!).

L'assassino è il Ciambellano!

Scena 5 - Colui che c'è dietro tutta la vicenda!

Se messo alle strette dalle domande o da una ispezione nella sua camera, Elzeviro prova a fuggire alla chetichella alla prima occasione in cui rimane in disparte (Prova contrapposta di Percezione/Furtività per notarlo). Se messo alle strette o fermato, si rivolta contro gli eroi, che dovrebbero invece catturarlo per farlo parlare di fronte a tutti i presenti.

Se per caso il Ciambellano riesce a dileguarsi, farà presto il suo ingresso teatrale Fortebraccio in persona, con Elzeviro bloccato con forza sotto il braccio e lo sguardo disgustato. Butterà il suo attendente in terra davanti a sé e lo farà parlare lui stesso.

“Dimmi tutto quello che sai” promette Fortebraccio “e otterrai una morte rapida e indolore. Fammi perdere tempo e subirai la sorte che nel mio Feudo io riservo agli Untori.”

Elzeviro conosce la differenza tra una Misericordia nella nuca e una pira di fascine nella pubblica piazza, quindi non esita a parlare.

“Credevi che volessi rimanere qui a marcire per sempre in questa valle? Tra i contadini e i bovani? In una Rocca grande come una stalla? Lui mi ha promesso un posto d'onore a Sebastopoli, in una magione il cui giardino è grande come tutta Jesi. Cosa credevi che facessi? Ho messo i vermi nella carne, e perfino nel cibo di Lucius. Pensa... l'effetto che hanno quei vermi lo ha scoperto lui stesso! E' stato lui a suggerirgli come fare a eliminarlo... io ho solo messo le uova nella sua zuppa di cavoli...”

“Chi è lui? Di chi stai parlando?”

“Il Mercante, Damat Pargali... Ha fatto tutto lui... Ha trovato quei vermi al Mercato delle Mummie di Ragusa e li ha portati qua, per rovinare i vostri banchetti e far fuggire via gli altri interessati... e poi assicurarsi gli accordi al prezzo migliore...”

Immagino che adesso il suo piano è rovinato... Peggio per lui... A quest'ora starà fuggendo verso la postierla, al Torrione del Montirozzo!”

E' il momento di una bella corsa mozzafiato! Gli eroi dovranno lanciarsi all'inseguimento su per il camminamento delle Mura di Jesi, poi raggiungere il Torrione, inseguire il mercante giù per le scale e infine fuori dalla postierla, la porta segreta nelle mura da cui il mercante vuole fuggire. Lungo il percorso tuttavia, incontreranno i Beccamorti che il Verme ha reso Ossessi ed eventualmente delle Larve: le guardie del Torrione, massacrate dagli Ossessi. Se assieme agli eroi ci sono altri inseguitori, questi vengono distratti e fermati dalle Larve, e gli eroi rimangono gli unici a portare avanti l'inseguimento.

Inseguimento Standard: 5 round.

Gli Eroi tirano su Agilità come tratto di manovra.

Damat Pargali ha un buon vantaggio sugli inseguitori e aggiunge +2 ai propri tiri di Agilità.

- Al secondo, terzo e quarto round, un Beccamorto Ossesso sbuca da un passaggio e inizia a inseguire tanto gli Eroi quanto Damat.
- Al quinto round, giunti fuori dalla postierla, gli Eroi hanno l'ultima chance per catturare Damat, che aveva preparato un cavallo proprio per l'eventualità di una fuga precipitosa.
- Per bloccare Damat, gli Eroi possono tentare delle Prese di Lotta (se durante l'inseguimento sono a gittata adatta, oppure ogni altro tipo di manovra o trucco venga in mente, usando le regole dell'opzione “Forza” (vedi pagina 98 di Savage Worlds).

Damat Pargali (Protagonista)

Questo subdolo e spietato mercante levantino è sulla cinquantina, ma ancora agile e scattante. Cercherà di sfruttare al meglio le proprie innegabili doti di scherma e tiro, esercitate per anni coi migliori maestri.

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

Abilità: Arrampicarsi d4, Combattere d8, Intimidire d6, Percezione d6, Persuasione d8, Provocare d6, Sparare d8

Parata: 7 (1); **Passo:** 15; **Robustezza:** 7 (1)

Svantaggi: Avido, Meschino

Vantaggi: Fortuna Sfacciata, Tiratore scelto

Equipaggiamento: Corpetto di cuoio (Armaturo 1 a tronco e braccia), 2 pistole ad acciarino (gittata: 12,5/25; 2d6+1 danni; 2 azioni per ricaricare), stocco (For+d4; Parata +1); 200 fiorini.

Fine dell'avventura

Sconfitto il malefico Pargali, la sua scorta non opporrà resistenza e si allontanerà dalla Rocca senza ulteriori indugi: dopotutto nessuno sapeva nulla del piano diabolico del mercante, tantomeno la sua colossale guardia del corpo, devota oltre ogni dire al Dio dei musulmani e feroce nemica degli untori come il suo padrone.

Fortebraccio da Jesi ringrazierà a dovere gli eroi e riprenderà le trattative, con l'impegno di concluderle prima possibile e nel migliore dei modi, affinché malefici piani come quelli appena sventati non trovino più terreno fertile nei Feudi degli uomini.

Punti Avventura

Se decidete di giocare quest'avventura in una modalità competitiva e volete provare a calcolare il grado di successo, ecco alcuni parametri da considerare in termini di Punti Avventura:

Indagine

- Gli eroi comprendono com'è morto Lucius (divorato dall'interno da un verme ferale): +3
- Gli eroi comprendono che fine ha fatto il verme ferale (divorato dall'Ossesso): +3
- Gli eroi comprendono perché la porta era chiusa dall'interno (Lucius si è chiuso dentro da solo per evitare Pandemoni): +3
- Gli eroi comprendono cosa stava scrivendo Lucius sul muro e perché (*De vermiis medullae*, il tipo di Verme che lo ha infestato, da cercare nel libro sui parassiti): +2
- Gli eroi trovano gli appunti di Lucius in camera sua: +3
- Gli eroi trovano il vaso di cristallo di rocca in camera di Elzeviro: +3
- Gli eroi interrogano con successo inservienti, vittime e cuochi: +2
- Gli eroi capiscono senza suggerimenti esterni che l'assassino è il Ciambellano: +5
- Gli eroi ricostruiscono gli eventi salienti prima della confessione del Ciambellano: +3

Azione

- Gli eroi sconfiggono da soli l'Ossesso nella Camera Mortuaria: +2
- Gli eroi arrestano da soli il Ciambellano: +2
- Gli eroi riescono a bloccare Pargali prima che fugga: +10
- Eroi uccisi in azione: -5 per ogni eroe morto alla fine dell'avventura.
- Eroi feriti in azione: -3 per ogni eroe Morituro alla fine dell'avventura.
- Eroi inabili o mutilati: -1 per ogni eroe Incosciente e per ogni mutilazione subita alla fine dell'avventura.

Tempo

- Avventura completata entro 150 minuti: +5
- Avventura completata tra 180 e 240 minuti: -2
- Avventura completata in più di 240 minuti: -5

Personaggi pregenerati: Modifiche

Jean Paul la Roche

Questo Paladino di Francia è la guardia del corpo di Cristiano Francesco da Montefeltro, signore di Urbino, membro della Milizia Aurea e devoto al Papa Re. Montefeltro è da qualche tempo un protettorato del Sacro Romano Impero nelle Terre dei Briganti e Jean Paul è stato assegnato alla protezione personale del suo signore.

Flor Escalione “La Mariposa”

Flor è amante, consigliera e spia al soldo di Valentina Borgia, la “Duchessa di Perugia”. La Mariposa è stata addestrata nell’Harem della Sultana Rossa di Granada alle arti della seduzione, alle tecniche del travestimento e dello spionaggio, nonché a una speciale disciplina marziale conosciuta come “Danza delle Lame”, che si esegue con due sciabole.

Flor è stata “donata” dalla Sultana a Lucrezia Borgia, Regina di Aragona, che a sua volta l’ha inviata in Italia a fianco della propria figlia Valentina, per proteggerla e consigliarla.

La giovane Borgia pare avere la stessa proverbiale astuzia e abilità della madre e ha ottenuto in pochi mesi il controllo dei reietti di Perugia.

Ricciardo de’ Bacci

Molti Feudi possiedono corpi speciali di armigeri, fanti e guardaboschi espressamente destinati a pattugliare i confini o ad avventurarsi nelle terre selvagge per abbattere i Morti che si avvicinano troppo. Tu sei Capitano dei feditori di Fano, fidato luogotenente del Duca Annibale Malatesta, “*il Lupo di Fano*”.

Il tuo Signore è ambizioso, prepotente e impertinente, odiato da molti. Tu non ti occupi in genere di politica e sei qui solo per la sua sicurezza, ma se dovessi sentire e vedere qualcosa di interessante in giro non esiterai a riferirglielo e a guadagnarti un favore con il furbo Duca.

Asif Awad Hedstrom

I più devoti e fedeli tra i musulmani dei Nuovi Regni sono i normanni di Sicilia, governati dal Califfo Bianco di Palermo, e tra di essi spiccano i guerrieri sacri al-Barsarkun, benedetti da Allah con la furia dell’orso. Lo zelo sacro di questi jihad berserker dona loro un santo furore e una potenza quasi sovrumana, che utilizzano nella Guerra Macabra per distruggere i Morti e onorare Iddio, il Grande e Misericordioso.

Sei a Jesi come guardia del corpo di Damat Pargali, un devoto mercante di Ragusa di Dalmazia intenzionato a trattare direttamente con il signore di Jesi per le pregiate derrate e i vini del Feudo. Finora i mercanti di Ancona hanno detenuto il monopolio di queste mercanzie, ma il tuo padrone vuole fare un’offerta più ricca e conveniente per tutti, per poterle trattare personalmente.

Filogamo Paracelso

Sei uno studioso rispettato e occupi un posto di alta considerazione ad Ancona, membro come sei dell’Arte degli Artificieri e dei Fonditori, che ha reso potente la Repubblica grazie ai suoi laboratori di polvere da sparo e alle fonderie delle bocche da fuoco.

La tua delegazione, capitanata da Ginevra da Barignano - uno dei Gonfalonieri di Ancona, è interessata a mantenere stretta Jesi alla Marca, anche se questo vuol dire modificare i contratti pregressi.

Chlomo Curiel

La setta degli Iscarioti è un ordine religioso e guerriero nato tra i giudei sparsi per il Levante e diffusosi oggi anche nei Feudi d’Europa e Africa. Gli Iscarioti professano una fede combattente nell’unico Dio e la loro devozione li spinge ad aiutare tutti gli uomini quando sono in vera difficoltà.

Tu vivi presso il Santuario di Jesi e sei devoto alla tua setta, ma al contempo partecipi attivamente alle difese del Feudo, agendo come necessario contro tutti coloro che rappresentano una minaccia in grado di usare il Flagello: negromanti, vivisettori, untori, marrani. Nonostante Fortebraccio non condivida la tua fede e tu non sia alle sue dipendenze, il signore del feudo ha imparato a fidarsi di te e ascolta sempre il tuo consiglio.

Percivalle Taccagni

Sei in viaggio con il Console della Lega Adriatica Benemerito di Valguarnera, e sei normalmente al soldo della Lega, lavorando nei cantieri navali di Ancona, per realizzare navi e velieri di costruzione sempre più avanzata. La Lega è pronta a fornire contratti commerciali vantaggiosi per Jesi supportando Ancona nelle sue rivendicazioni.

Maddalena Madafferi "La Mavara"

Scaramanti esperti dell'occulto, mistici ed ermetisti, cartomanti e astrologi, custodi pagani di sapienze dimenticate: al contrario di medici riconosciuti, alchimisti e inventori, le fattucchiere e i fattucchieri sono individui relegati ai margini della società, spesso scacciati o tenuti in disprezzo dal potere del Feudo e vicini più a ribaldi, cialtroni e truffatori che a studiosi e accademici.

Tu sei consigliera e compagna fidata del "Varano", al secolo Ercole da Varano, capo dei banditi di Camerino. Ercole non è davvero adatto a guidare gruppi di briganti e tu e gli altri compagni più fedeli rimastigli accanto lo avete consigliato a cercare un'alleanza con Jesi.