

L'Amore ai Tempi del Flagello

Antefatto:

Su un isolotto, alla periferia di Venezia Vecchia, vive un medico corrotto di origine greca. Dice di chiamarsi Dionisio, ma gli abitanti della comunità galleggiante gli hanno dato l'appellativo di «Ràcola» per la sua eccessiva propensione al dialogo.

Corrotto sin dalla nascita, Racola ha viaggiato molto lungo le coste mediterranee, desideroso di scoprire un rimedio al Flagello. Giunto a Venezia Vecchia ha trovato alcuni antichi testi medici: grazie allo studio di questi testi, Racola sostiene di aver trovato alcuni preziosi indizi per debellare il Flagello. Ad un certo punto riesce anche a creare un composto da utilizzare contro la Progenie.

Negli ultimi tempi, Racola ha conosciuto Caterina, una zingara corrotta di origini medio-orientali che vive non troppo distante da lui. Il promettente medico si è infatuato della donna, da lui descritta come bella e intelligente. Racola non sa che Caterina è una sorta di fattucchiera, esperta in botanica e negromanzia: la donna, infatti, è in grado di applicare l'atramento alle forme vegetali e controllarle.

Caterina induce Racola ad utilizzare alcuni particolari ingredienti per rendere il composto più efficace. Tuttavia, l'esperimento non ha successo e Racola muore, diventando un Ossesso. Stessa fine fanno i suoi assistenti.

Gli eroi si ritrovano a fronteggiare questo amore malsano.

Il Composto di Racola

Nel corso dello scenario saranno dati alcuni indizi per riprodurre il Composto di Racola. Si tratta di una sostanza acida, racchiusa in una fiala, che a contatto con l'aria crea una deflagrazione (Modello di Esplosione Media) in

grado di danneggiare le Creature della Progenie che subiscono 2d6 danni al primo round/1d6 al secondo. Corrotti e Morituri subiscono soltanto 2d4/1d4.

Per creare il Composto di Racola, gli eroi dovranno trovare tre indizi (*Racola Token*) disseminati nello scenario e superare una Prova di Intelligenza a -4 (+2 se l'eroe è un Alchimista, +1 se è un Fattucchiere, +1 se ha Conoscenza del Flagello d6 o maggiore, +1 per ogni *Racola Token* oltre il terzo) per ottenere il Potere *Composto di Racola*: è adattabile a qualsiasi background arcano. Una volta ottenuto il Potere, l'eroe può creare il Composto di Racola mediante una Prova di Abilità Arcana a -2 al costo di 40 fiorini.

Introduzione per i Giocatori

Gli eroi si trovano nella comunità galleggiante governata da Hilaire von Aschenbach ed hanno vagamente sentito voci sulle capacità di Racola. Il medico, tuttavia, non si è più visto da circa un paio di settimane e Hilaire è piuttosto preoccupata.

Dato che è piuttosto interessata agli studi di Racola, Hilaire chiede agli eroi di recarsi sull'isolotto del medico, scoprire se sta bene e ricondurlo da lei. L'isolotto si trova al largo della Laguna di Venezia Vecchia e gli abitanti sono soliti indicarlo con il nome di Punta della Mota.

Gli eroi, a questo punto, verranno accompagnati dal Cecchin, il traghettatore di Hilaire, sul posto.

Scena 1 - Punta della Mota

L'isolotto non è molto grande ed è circondato da acque pressoché paludose. Ha la forma di un grosso scoglio sulla cima del quale si trovano alcune case diroccate. C'è solo un approdo, ma il terreno della

piccola spiaggia è costantemente intriso di melma e fango.

Dopo lo sbarco, gli eroi possono notare due sentieri che conducono alle case diroccate: in una di esse si trovano la dimora ed il laboratorio del medico. Non molto distante dal loro approdo, gli eroi notano una barca tirata in secco e fissata ad un robusto palo di legno. Mediante una Prova di Cercare Tracce, gli eroi possono accorgersi che un'altra barca, lievemente più grande, è stata sul luogo appena un giorno prima.

Scena 2 - Il Villaggio Diroccato

Il villaggio è composto da nove case, disposte su tre file, e arroccate le une alle altre: i vicoli sono stretti e per buona parte invasi da macerie e rampicanti di colore grigio-verde. La maggior parte delle case è apparentemente agibile e gli eroi possono tranquillamente trovare l'ingresso o una qualche fessura per entrare a perlustrare.

A questo punto, gli eroi devono effettuare una Prova di Percezione a -2 o Cercare tracce a -2: con un successo, gli eroi notano delle piccole chiazze di Atramento sparse nel terreno: le chiazze non rappresentano un particolare pericolo a meno che gli eroi non compiano gesti inconsueti.

Mediante un'altra Prova di Percezione, gli eroi notano dei miasmi grigiastri provenire dalla terza fila di case, benché dal luogo non provenga alcun rumore.

Esplorazione delle Case

L'esplorazione delle case è facoltativa, ma se gli eroi decidono per questa opzione, il GM dovrà estrarre una Carta Evento per ogni casa: tuttavia, dopo aver estratto la seconda carta, il GM dovrebbe passare alla sezione Incontro.

Cuori. Casa diroccata, vuota e piena di macerie.

Quadri. Casa diroccata. Gli eroi trovano alcuni arnesi (due badili, una pala ed un

secchio di legno), una fune di circa una dozzina di metri, un cannocchiale rudimentale.

Fiori. Casa diroccata, piena di macerie. Estrarre una Seconda Carta Evento per ciascun eroe. Se esce ancora Fiori, il pavimento cede e l'eroe deve superare una Prova di Agilità -2 oppure subire un Livello di Affaticamento per la lieve caduta. Per risalire dal buco, è sufficiente una Prova di Arrampicarsi.

Picche. Casa semi-diroccata. La zona è mediamente buia. Gli eroi devono effettuare una Prova di Percezione, poiché una zona del pavimento è crollata e si è riempita di Atramento. In caso di fallimento, gli eroi rischiano un Contagio per Miasma.

Jolly. Gli eroi trovano un oggetto particolarmente utile. Si tratta di una borsa medica con bende e strumenti da guaritore. Accanto si trova un libretto di preghiere in greco (l'eroe che trova l'oggetto, se Cristiano Ortodosso, ottiene un obolo) ed uno di farmacologia con degli appunti scritti in greco e latino. Una Prova di Intelligenza consente all'eroe di ottenere un *Racola Token*.

Incontro speciale

Racola e i suoi due assistenti si sono trasformati in degli **Ossessi**. I due assistenti compariranno a circa 2d6+1 pollici di distanza, mentre Racola (Protagonista) comparirà a circa 5 pollici da questi ultimi. Il GM è libero di creare lo scenario come preferisce, tenendo conto del fango, dei rampicanti e delle macerie. Al primo round, gli eroi devono superare tutti una Prova di Percezione per poter agire.

Nota

Racola non utilizza armi, ma se estrae Fiori o un Jolly alla Carta Azione, emette gratuitamente uno sputo sull'eroe più vicino (Vigore contro Agilità): se colpito l'eroe rischia il contagio a meno che non spenda un obolo.

Scena 3 – Il Laboratorio

Si tratta di una stanza ricavata tra le case della terza fila: ha un asse per sbarrare l'ingresso, ma quando gli eroi arrivano in zona trovano la porta aperta.

Il laboratorio è in disordine, come se ci fosse stata una sorta di esplosione: alcuni oggetti sono danneggiati ed un grossa chiazza nera ha imbrattato uno scaffale vicino al muro sembra sangue contagiato ormai rappreso. Lì vicino vi sono i resti di polveri alchemiche, erbe e radici.

Tra i vari utensili ed oggetti interessanti che gli eroi possono raccogliere e utilizzare vi sono comunque ampole vuote, un paio di coltelli, alcune bende, erbe ed un paio di libri generici di medicina. Lì nei pressi, gli eroi trovano, senza dover effettuare alcuna prova, il Diario di Racola.

Se gli eroi rovistano per bene tra gli oggetti del laboratorio, devono superare una Prova di Percezione ed estrarre una Carta Oggetto:

Cuori: Panacea Alchemica (Guarigione)

Quadri: Appunti e Formule Chimiche. Segli eroi superano una Prova di Intelligenza -2, ottengono un *Racola Token*

Fiori: Tónico della Calma Mentale (Incrementa Spirito)

Picche: Tónico del Riposo (Sollievo)

Jolly: Borsa da Guaritore ed 1d4 Compresse Mediche (Incrementa Vigore).

Diario di Racola

Molte pagine sembrano strappate di recente, ma gli eroi, sono in grado di individuare alcune parti interessanti. Inoltre, alla fine della lettura, gli eroi possono effettuare una Prova di Intelligenza per ottenere un *Racola Token*.

Giorno 18. La donna si chiama Caterina e dice di provenire dalla Persia. Anche lei è stata maledetta dal Flagello, ma non

sembra accusare i sintomi della malattia, a parte quel lieve pallore grigiastro sul viso che tuttavia la rende così graziosa. Vive alla Piana del Salice ed ha una passione per i fiori e le piante ornamentali.

Giorno 20. Caterina mi ha invitato a casa sua per vedere la sua collezione di piante. È intervenuta sulle radici ed ha creato dei meravigliosi innesti: la sua conoscenza della botanica è impressionante.

Giorno 24. Sono riuscito ad ultimare il mio composto. Se mescolati nella giusta misura gli ingredienti creano una terribile sostanza vaporosa in grado di colpire soltanto il Flagello. Purtroppo, temo che sia pericoloso testare l'effetto del composto sui Corrotti.

Giorno 25. Oltre che essere bella, Caterina è anche una donna intelligente. È venuta a trovarmi e mi ha aiutato nei miei esperimenti. Mi ha anche suggerito alcune varianti per rendere il costo di preparazione più economico. Spero soltanto che l'effetto non sia pericoloso.

Nota

Gli eroi, dopo aver scoperto il Diario di Racola, possono continuare il viaggio: Piana del Salice dista poco tempo da Punta della Mota.

Scena 4 - Piana del Salice

Piana del Salice è un lembo di terra peninsulare sito in un'area paludosa cui si può accedere soltanto attraverso una stretta imboccatura protetta da scogli e canneti. Gli eroi approdano nell'area, ma sono infastiditi dagli odori malsani e dalle zanzare (Prova di Vigore per non subire un Livello di Fatica). In breve, raggiungono un sentiero semi-battuto, parzialmente invaso dalla melma e dal fango.

Il Boschetto dei Salici

Ad un certo punto del loro viaggio, gli eroi iniziano a percorrere un'area diversa: il sentiero diventa meno tortuoso e si

addentra in un boschetto di salici piangenti. Se gli eroi cercano tracce, trovano le orme di un cane dalle zampe abbastanza grandi.

Il sentiero prosegue diritto, sempre immerso nei salici che si riuniscono a formare una sorta di corridoio naturale. Ai lati del sentiero si trovano dei fiori gialli di origine esotica. In fondo, gli eroi notano una casupola di legno (distante 3d6+3 pollici), decorata con fiori di vario colore.

Una spiacevole sorpresa

A questo punto, gli eroi notano che il **terreno** inizia a trasudare melma di colore nerastro. Ogni eroe è investito dal miasma e non ha tempo di trattenere il fiato, rischiando il Contagio da Miasma.

Nel round seguente, le radici di una **pianta degenerata** si attaccano alle caviglie degli eroi per impedirne i movimenti. Ogni eroe deve superare una Prova di Forza come se fosse stato vittima del Potere Avviluppare.

Gli eroi, a questo punto, ricevono le Carte Azione e si accorgono che alcuni **Annegati**

(1 per eroe) si stanno muovendo alle loro spalle (distanti 1d6+3 pollici). Nel medesimo round, compare **Caterina** insieme al suo **Cane da Guardia**, in prossimità dell'abitazione. Cfr. Appendice.

Epilogo

L'esplorazione della Casa di Caterina porta a dei risultati insperati. Gli eroi trovano un giaciglio di paglia; radici, erbe e piante disposte su un banchetto di legno; un paio di quadri appesi che raffigurano strani rituali silvestri; un tavolo su cui si trovano un pestello, un mortaio, alcune ampolle, polveri e un diario.

In linea di massima, il GM è libero di far trovare gli oggetti che preferisce. Gli eroi, dopo un attento esame della stanza trovano indicazioni sul composto di Racola. Prova di Conoscenze a -4 (Flagello e/o Alchimia) per ottenere un *Racola Token*.

A questo punto, gli eroi possono tornare da Hilaire e riferire quanto è successo.

Appendice

Caterina della Piana del Salice

Apprendista Negromante (Corrotto)

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

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d6, Conoscenze Flagello d8, Conoscenze Natura d6, Negromanzia d8, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d4

Carisma: +2; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Svantaggi: Fissazione Maggiore (Mescolare Atramento e Piante), Meschino

Vantaggi: Attraente, Background Arcano (Negromanzia), Controllo dei Morti, Impeto, Nuovo Potere

Poteri: Avviluppare (Comando dei Rampicanti Contaminati), Polvere della Nebbia Mentale (Confusione in un Modello di Esplosione Piccola), Pozione di Forza (Incrementa Forza).

Equipaggiamento: Pugnale Intriso di Atramento, Pozione di Forza, Polvere della Nebbia Mentale (2).

Rollo, il Cane da Guardia

Cane Fera Degenerato

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

Abilità: Combattere d8, Intimidire d8, Percezione d6, Seguire Tracce d6

Carisma: +2; **Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 7+2

Capacità Speciali.

Alla Gola. Con Incremento colpisce il punto meno protetto del suo avversario.

Fiera. Essendo consumato dal Flagello ha tutte le capacità delle Fiere

Morso: For + d6

Intimidatorio: Rollo ha una Prova Gratuita di Intimidire contro il nemico che sta per attaccare.

Pièveloce. Tira d10 quando corre

Placce Ossee: +2 all'Armatura

Taglia +1. Il Cane da Guardia è Ipertrofico.