

Il Monaco

Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Avventura dimostrativa per Ultima Forsan, realizzata per il playtest di Ultima Forsan - Manuale Base e per testare il Generatore di Avventure. Adatta a 3-5 Eroi di Rango Principiante. Può essere inoltre giocata come introduzione alla campagna "C'era una volta a Lucca". Il Podestà di Lucca Bartolomeo Forteguerra affida agli Eroi una missione all'esterno del Feudo: trovare e condurre a Lucca un sapiente esperto del Flagello.

Retroscena

Il monaco Guernardo è un esperto del Flagello e sta studiando un trattamento che permetterebbe di avere più possibilità di evitare la Morte Seconda e divenire un Corrotto, dopo aver contratto il Flagello. Per questo motivo, Guernardo è stato convocato nella Masseria di un piccolo possidente terriero, la cui figlia è stata morsa ai margini della proprietà di famiglia. La famiglia della bambina spera che Guarniero possa almeno riuscire a farla divenire una Corrotta, tramite le proprie arti, ma il trattamento non va a buon fine e la bambina diviene una Furia, scatenando un Pandemonio in tutta la Masseria.

Inviati a cercare il monaco per condurlo al Concilio di Lucca, gli Eroi dovranno indagare sugli eventi e fronteggiare la piccola Furia.

1 - In missione per conto del Podestà

Gli Eroi sono da poco giunti a Lucca per il Concilio Universale dei Nuovi Regni: alcuni sono membri di importanti delegazioni, altri sono venuti semplicemente per la Fiera dei Morti che sta per iniziare, e magari anche per trovare un impiego che metta a frutto le proprie abilità.

Il Podestà di Lucca, tramite i contatti con i rappresentanti degli altri Regni, fa convocare gli Eroi:

"I vostri nomi, onorati messeri, mi sono stati segnalati dai vostri superiori, o, per quelli di voi che non hanno obblighi di obbedienza, dai miei consiglieri.

Il Grande Concilio, come sapete, inizierà tra dieci giorni, e per questo evento è importante anche avere il massimo delle conoscenze su quello di cui andremo a trattare.

Oltre a tutti gli eccellentissimi governanti e sovrani già giunti o che stanno per arrivare, serve che partecipino i maggiori esperti del Flagello e della Guerra Macabra e ce n'è uno che, secondo quanto mi è stato segnalato, merita massimamente di parteciparvi: è l'anziano monaco basiliano ed esperto guaritore Guernardo. Di lui si dice che abbia studiato i nefasti effetti del Flagello e le pene dei morituri, almeno quanto i più esperti dottori e cerusici.

Ritengo che la sua presenza sia fondamentale e per questo vi ho convocati: mentre i miei armigeri e cavalieri sorvegliano la città e si assicurano che non vi siano incidenti, vegliando tanto sui cittadini quanto sui forestieri in arrivo, ho bisogno di voi per raggiungere il monaco Guernardo all'abbazia dei basiliani, affinché lo inviate con questa lettera a raggiungerci e lo accompagniate qui senza indugi, scortandolo lungo le strade del Feudo e per la Selva. Per ognuno di voi, ho disposto una giusta ricompensa di 500 fiorini, perché, sebbene i vostri superiori - ove presenti - abbiano comunque garantito la vostra disponibilità, ciononostante ritengo meritevole premiare ogni sforzo e ogni atto e servizio di valore.

Affinché il vostro viaggio sia celere e la vostra ambasciata riesca, un giovane chierico basiliano di nome Stefano vi accompagnerà. Egli vi attenderà all'alba di domani alla Porta Elisa assieme ad adeguati cavalli, affinché possiate mettervi in marcia alle prime luci del giorno".

Il giovane Stefano attende gli Eroi a cavallo, assieme a un numero sufficiente di cavalli da sella, ciascuno carico di otri d'acqua e razioni per 5 giorni.

Il viaggio attraverso il Feudo dura 1 giorno intero e si svolge senza incidenti: le campagne sono pattugliate e le strade sono sicure, le masserie e fattorie che gli eroi incontrano sono ben protette da solide mura.

Se lo vogliono, gli Eroi possono anche fermarsi nelle mansioni fortificate che si ergono lungo la strada.

Stefano è un giovane frate taciturno, che non ha mai affrontato i pericoli del Flagello.

2 - All'Abbazia

I monaci basiliani accolgono il gruppo nel chiostro, ma riferiscono che Guernardo non è più lì: due giorni prima infatti, Filippo Terni, della grande Masseria Terni, spinto dalla fama di Guernardo è venuto a supplicarlo di visitare sua figlia Lisabetta gravemente malata, e quindi Guernardo si trova lì. Agli Eroi non rimane che rimettersi in marcia: la Masseria Terni si trova ai confini del Feudo, tra le pendici dei monti.

3 - Alla Masseria Terni

A sera il gruppo raggiunge la Masseria, che è circondata da un muro di pietra alto due metri, nel quale si trovano due ingressi: pesanti porte di legno, una delle quali è aperta. Oltre le mura si trovano un grande orto, un frutteto, un pozzo, due stalle e la masseria vera e propria: una grande costruzione in mattoni e legno, di due piani. Tutto è buio, silenzioso e immobile, tranne per tre mucche che si aggirano nell'orto. Sotto gli alberi del frutteto si trovano i resti maciullati di un grosso cane.

Nelle Stalle

Nelle stalle si trovano due carri, galline e conigli in gabbia, tre maiali, e due cavalli negli stalli. Trogoli, mangiatoie e abbeveratoi sono vuoti. Aratri, vanghe, secchi e altri attrezzi agricoli sono ordinatamente riposti lungo le pareti.

Nella Masseria

La Masseria è un edificio in muratura e legno, a due piani, irregolare.

L'ingresso principale della masseria è chiuso (ma non a chiave). Oltre le finestre, tutto è buio e silenzio.

Al piano terra la Masseria è composta da diverse stanze: una cucina con un grande forno, una sala per i pasti, un deposito di sementi e due gruppi di stanze per la servitù. Una scala porta al piano superiore, più piccolo del piano terra, dove si trovano le camere della famiglia Terni.

Primo Scontro

Da qualunque ingresso entri il gruppo (la porta o una finestra), il primo personaggio ha la possibilità, con un tiro di Percezione, di notare in tempo la figura di una donna, di spalle, con abiti umili da contadina e i capelli raccolti in un fazzoletto nero, che barcolla in piedi con la faccia rivolta a un muro. Il collo e la spalla destra sono vistosamente sporchi di sangue. Si tratta di **una Larva**. Non appena si accorge del gruppo, si volta e la sua natura di Morta diventa evidente. La sventurata attacca immediatamente, e dopo il primo round, sopraggiungono **altre tre Larve**: due uomini, uno più giovane e uno di almeno 50 anni, e un'altra donna. I loro abiti, laceri e insozzati di sangue e Atramento erano stati indumenti di un certo valore.

I Vivi e i Morti

Dopo il combattimento, gli Eroi hanno pochi minuti per esplorare gli altri ambienti: vengono infatti raggiunti da **altre Larve** (numero degli Eroi più 3). Sono i garzoni e uomini di fatica della Masseria.

Non appena il trambusto del combattimento termina, i personaggi sentono dei colpi sordi provenienti dalla stanza accanto: una persona sta sbirciando attraverso una botola socchiusa nel pavimento. Si tratta di uno dei servi della masseria, che assieme ad altri due e al monaco Guernardo si sono rifugiati nella cantina. Lieta di essere stati raggiunti, pregano gli eroi di portarli via e riferiscono ciò che è accaduto.

4 - Storia di una tragedia

La tragedia è cominciata con la piccola Lisabetta, che quattro giorni prima rientrò a casa con una brutta ferita al polpaccio: il morso di un Morto vagante nella campagna, dalle cui grinfie la piccola era riuscita a fuggire. Nonostante le cure della famiglia e l'arrivo di Guernardo, la bambina morì... La madre di Lisabetta, folle di dolore, ignorò le normali precauzioni utilizzate in questi casi e volle vegliare la figlia troppo a lungo. Da questo derivò la rovina di tutta la Masseria e la morte di tanti innocenti, che uno con l'altro si sono dati la morte e il Flagello.

Ora, spiega il monaco Guernardo, è importante occuparsi dei resti, bruciandoli affinché il loro Atramento non causi altro male.

Lisabetta

Nel momento più tranquillo dopo il racconto di Guernardo, quando gli Eroi meno se lo aspettano (per esempio mentre questi si stanno occupando dei corpi o stanno abbandonando la Masseria oppure lasciano “al sicuro” un ferito per procedere più spediti con l’indagine), la piccola Lisabetta, risvegliatasi come **Furia Protagonista**, raggiunge con un balzo ferale gli Eroi, accompagnata da altre **due Larve** (i suoi genitori). È la resa dei conti: la Furia deve essere abbattuta.

Conclusione

Sconfitta Lisabetta, non resta che occuparsi dei resti contaminati e poi lasciare la Masseria, mentre ormai albeggia. Il viaggio fino a Lucca procede senza altri incidenti. Se sono riusciti a condurre a Lucca Guernardo sano e salvo, gli Eroi verranno ricompensati in maniera sostanziosa dal Podestà.

Speciale

Se gli Eroi hanno giocato quest’avventura all’inizio o all’interno della campagna “C’era una volta a Lucca”, Guernardo potrebbe spiegare agli Eroi alcuni interessanti dettagli sul Flagello e sul “Trattamento” a cui sta lavorando, entrambe informazioni utili per la ricetta della Teriaca. Se gli Eroi riescono a coinvolgerlo nella propria missione secondaria o a farsi comunque confidare parte dei suoi studi, considera che hanno ritrovato un Indizio e che ottengono 1 punto esperienza aggiuntivo.

Bestiario

Tutte le creature, i personaggi e i nemici comuni di quest'avventura sono dettagliati nel Bestiario di Ultima Forsan tranne Lisabetta, che è un Protagonista.

@ Lisabetta, la piccola Furia

Al contrario della Larva, la Furia (o Arpia) è un Morto rimasto forte, agile e percettivo come un essere umano comune. La sua intelligenza e la sua capacità di formulare strategie di caccia sono simili a quelle della Larva (e cioè nulle), ma può attraversare corsi d'acqua, arrampicarsi, aprire porte e sfondare o aggirare più facilmente barriere di ogni tipo. La sua ferocia dissennata in mischia ne fa un nemico temibile.

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

Abilità: Arrampicarsi d4, Combattere d10, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d6

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

Capacità speciali:

Artigli/Morso: For+1d6.

Frenesia Migliorata: Lisabetta può effettuare due attacchi di Combattere senza penalità.

Taglia -1: Lisabetta era solo una bambina.

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