

Il mulino Gemente

Mastro Alarico da Nola guardava con rassegnazione le macchine dell'opificio illuminate dalla luce del tramonto che filtrava dalle vetrate. Dove avrebbe dovuto essere una musica di scoppi, fischi e ticchettii regnava il silenzio. Purtroppo le cose erano andate storte ed i tentativi degli ultimi due giorni di avviare i grossi motori forniti dalle fabbriche Beretta erano falliti. Cosa ancora peggiore, le scatole a molla per l'avvio erano ormai tutte scariche.

Aspettarne di nuove da Pavia era fuori discussione: non aveva tutto questo tempo a disposizione. Bisognava trovare una soluzione per ricaricare quelle che aveva con sé. Ed in fretta...

Prologo

Un nuovo opificio al limitare Est del Regno di Milano, nei pressi del Lago di Iseo, deve essere avviato. Lo stabilimento è stato sviluppato dai Laboratori Cardanici, ma la lontananza da Pavia ha reso sconveniente il trasporto di tutto il materiale necessario. Per questo i Laboratori Cardanici hanno chiesto supporto alle Officine Beretta, forse con lo scopo di avviare una collaborazione che possa nel tempo minare lo strapotere degli Opifici Severi. Il responsabile di questo progetto congiunto è il Mastro Alarico da Nola, dei Laboratori Cardanici.

La propulsione dell'intero stabilimento è quindi garantita da una coppia di grossi motori di fabbricazione Beretta. Il primo avvio di queste macchine prevede l'uso di piccole scatole a molla fornite dai laboratori Cardanici, che hanno lo scopo di mettere in movimento le pesanti masse dei motori Beretta.

Purtroppo, per una serie di sfortunate coincidenze, l'avvio è andato storto ed ora le

scatole sono scariche e i lavori in estremo ritardo. Ottenere da Pavia un altro paio di scatole cariche aumenterebbe ancora il ritardo, rendendo la prima collaborazione tra le due officine un fallimento totale.

Mastro Alarico da Nola decide quindi di finanziare una missione molto particolare: l'obiettivo è raggiungere un rozzo mulino che risale ai primi tempi della Riconquista, poi abbandonato alla selva con l'arrivo del Mal Francese. Nonostante il disuso e l'abbandono le sei ruote del Mulino non hanno mai smesso di ruotare e cigolare, tanto da dare al mulino in nome di Mulino Gemente. La zona è Selva, ed è considerata anche luogo di sfortuna da parte degli abitanti, ma Alarico è convinto che la potenza delle sei ruote possa ricaricare agilmente le scatole a molla in qualche ora.

Dietro le quinte

Ovviamente il Mulino Gemente è luogo da cui guardarsi. Il mulino, costruito come parte di una piccola fortezza autosufficiente durante i primi anni della riconquista, è mosso solo in parte dall'acqua che lambisce le ruote. La maggior parte della potenza è fornita da sei contro-ruote in ferro interne alla struttura, dette dai costruttori Ruote Morte, in cui Ossessi e Furie camminano e si arrampicano nelle ruote, attratte dai riflessi del mondo esterno riportati con appositi specchi e prismi.

La perizia nella costruzione della struttura è notevole: nonostante l'abbandono la fabbrica (che muove una forgia, dei magli meccanici e una piccola segheria) continua a funzionare...

L'abbandonata per brevi

punti...

- 1- **Assoldati:** I PG parlano con Mastro Alarico e partono per la missione, scortando un carro che contiene le scatole a molla da caricare;
- 2- **I Briganti:** attorno al Mulino gira una piccola banda di briganti, che trafuga attrezzi dal Mulino per rivenderli e non disdegna

saltuariamente di derubare e aggredire i passanti. Interagiranno positivamente con i PG, per poi assalirli nella notte tentando di rubare le preziosissime scatole a molla;

3- **Il Mulino:** giunti al mulino i PG dovranno pulire dai morti la zona e acuartierarsi attendendo che le scatole a molla si carichino;

4- **Attacco notturno:** I banditi tentano di rubare le scatole a molla mettendo a serio rischio scatole e mulino;

5- **Collasso:** la manomissione delle scatole minaccia di far fermare il mulino, liberando i Redivivi che mantengono in movimento le ruote.

...e nel dettaglio.

Assoldati

Mastro Alarico convoca i PG e li ragguaglia sulla criticità della missione per la buona riuscita del progetto di collaborazione tra i laboratori Cardanici e le Officine Beretta. Parla del complesso abbandonato che ha scoperto rovistando i registri locali, ma evita accuratamente di riportare informazioni sulla tetra fama del Mulino.

Mastro Alarico insisterà per partire la mattina successiva all'incontro con i PG. Nonostante questo è possibile che i PG temporeggino per raccogliere informazioni. Possono raccogliere informazioni diverse da fonti diverse:

- Archivisti / Cittadini Borghesi: *"Gli occupanti erano una comunità di studiosi, o forse monaci, caduta con l'arrivo della peste francese.", "Prima o poi verrà annesso al feudo per farne qualcosa di utile."*
- Guardia Cittadina: *"State attenti: la zona è spesso oggetto di attenzioni da parte di banditi che cercano ricchezze abbandonate tra le rovine del mulino"*.
- Bassifondi / Racconti popolari: *varie storie (discordanti) sulla cupa fama del mulino, che la leggenda vuole essere stato fondato da una cricca di demonisti e negromanti. Con un incremento potranno parlare con un vecchio che giura di aver visto il mulino ruotare spettralmente anche durante una secca del fiume;*

I PG possono avere delle cavalcature se ne vogliono o viaggiare sul carro che trasporta le due scatole a molla.

I Briganti

I PG incontreranno i briganti (PG+2) lungo la strada che porta al Mulino. Se i PG sembrano minacciosi e ben armati si scosteranno dalla strada, salutandoli cortesemente. Tenteranno di ottenere informazioni sul gruppo, sulla loro destinazione e scopi. Risponderà alle domande dei PG solo il loro capo, dalla buona parlantina. Dichiarerà che lui e i suoi uomini sono "mercenari momentaneamente senza ingaggio, in cerca di fortuna". Inventerà le risposte del caso a altre domande piuttosto che non rispondere per sembrare il più possibile accomodante. Se i PG hanno ritenuto opportuno mascherarsi da viandanti indifesi per qualche ragione i briganti attaccheranno ma fuggiranno al primo segno di resistenza organizzata.

Dopo questo incontro i banditi proseguiranno per circa mezzora lungo la strada che stavano seguendo, per poi tornare al Mulino per poter osservare le azioni dei PG da punti ben protetti (i Banditi conoscono molto bene la zona).

Il Mulino.

Il mulino è una massiccia struttura di oltre 30 passi per 15 in pianta, alta come un grande fienile e coperta da un pericolato tetto in assi e tegole. Piccole finestre si aprono sui fianchi a 4 metri d'altezza. L'unico accesso a livello del terreno è un ampio arco da cui pendono i resti divelti di un vecchio portone sfondato, sui tre quarti della facciata.

All'interno il mulino si presenta come un'unica stanza, percorsa da colonne, supporti, rimandi meccanici e attrezzi che si muovono con ritmo lento ed inesorabile. La stanza è percorsa da passerelle rialzate, sostenute da pilastri, a cui si accede con scale a chiocciola. Erano utilizzate per controllare ed accedere alle parti più alte dei macchinari del mulino.

Le Ruote Morte sono posizionate sul lato interno del muro perimetrale che dà verso il fiume, e separate dal resto del mulino da un muro divisorio che le copre completamente e crea un

intercapedine. L'accesso avviene dall'alto, dove una volta vi erano pesanti grate in metallo, ormai ridotte a cadenti griglie arrugginite. Sospesi sopra di esse restano ancora alcuni specchi che allettano i Morti a risalire le ruote.

Nel mulino si rintana qualche larva e obbrobrio. I PG devono pulire il tutto mentre Alarico effettua i collegamenti tra il mulino e le scatole, posizionandole ad un estremo del mulino, lontano dal portone di accesso. Le scatole richiederanno circa 8 ore per ricaricarsi.

Note Speciali:

- Dentro al mulino vige un costante e assordante rumore, che impone -4 a tutte le prove di percezione basate sull'udito.
- La presenza di macchinari in movimento e detriti rende difficile il combattimento all'interno del mulino: se un giocatore riceve una carta di fiori durante il combattimento si può considerare come una "complicazione": il personaggio è sulla linea di movimento di un bilanciere, una ruota, un'asta... Fate un tiro di Agilità. Con un successo il PG agisce normalmente. Con un fallimento il PG non soffre danni ma si applica per il resto del round la penalità standard -2 per le azioni multiple, (la schivata appena fatta conta come 1 azione). Con un fallimento critico è colpito dalla macchina, che procura 1d6+1 danni e applica la penalità -2 come sopra descritto.

Attacco Notturno

Nella notte i briganti cercano di intrufolarsi nel mulino. Mentre un paio richiamerà l'attenzione dei PG di guardia verso l'aia antistante il mulino, altri si intrufolano dalle finestre per cercare di portar via le casse (che sono ovviamente troppo pesanti per essere portate via, ma i briganti, anche quelli astuti, non brillano per intelligenza).

Se lasciati indisturbati con le casse per un paio di round danneggeranno l'accoppiamento tra le casse ed il mulino. Il mulino comincerà a scricchiolare e gemere in un crescendo continuo. A questo punto Mastro Alarico comincerà a urlare, intuendo che qualcosa non va con il mulino e le casse. Alarico, evitando il combattimento, si avvicinerà il prima possibile

per esaminarle, urlando ai PG sopra il frastuono che: *"Quei marrani hanno forzato l'assale di primo, disassando i momenti di inerzia delle molle e sovraccaricando le bielle di respinta del Mulino! ... Ma insomma, per l'Onnipotente! Non capite!?! Il mulino sta cedendo!"*

Note Speciali: il mulino è enorme, buio e rumoroso. Per rendere quest'idea limitate la comunicazione tra i PG lontani tra loro, e usate le ombre e i movimenti delle macchine suggerendo la sensazione di qualcosa che si muove al bordo del campo visivo. Se di giorno il mulino è anche un posto interessante, di notte dipingetelo come un luogo di incubo qual è!

Quando l'ansioso Alarico, gli sfuggibili Briganti e il frastuono del mulino avranno generato nei PG la massima confusione possibile passate alla scena successiva...

Collasso!

"Gli strepiti e i gemiti del mulino crescono con un rumore assordante in cigolii acuti ed un rombo basso e potente che cresce costantemente. D'un tratto il fragore immenso del vecchio legno che cede riempie il mulino, e polvere e schegge cadono a pioggia ovunque: un albero è strappato! Una ruota si è fermata!"

La polvere non fa in tempo a cadere e le schegge a fermarsi, che da un'intercapedine del muro vedete affiorare il più oscuro segreto del mulino: manovali instancabili ormai usciti dalla propria gabbia; smunti come carogne, neri come le ombre, si affacciano dal muricciolo che li imprigionava, guardandovi con intenzione e malignità che non sono di questo mondo."

Dalla ruota ferma escono 2d6 di Furie Stanche e 1d4-2 di Ossessi Consunti (Vedi Bestiario).

Inizia ora un'impresa drammatica: riallineare la scatola con il mulino per evitare che le ruote si danneggino e si fermino, liberando un'ondata di ferocissimi morti. L'impresa segue le regole standard riportate nel manuale di SW, utilizzando Riparare (o Scienza Folle) e cinque round, ed una penalità di -2 per la difficoltà (aggiungere altri malus per eventuale oscurità se i PG non procurano fonti di illuminazione convincenti). Al terzo round, se l'impresa non è conclusa esplode un altro albero, fermando

Demo non ufficiale di Ultima Forsan per Savage World, di Antonio Rossetti.
mail: giochiamontagnana@gmail.com

un'altra ruota, che libera altrettanti morti quanti la prima. Al sesto round l'intero sistema del mulino collassa, liberando i morti contenuti nelle restanti quattro ruote.

Bestiario

FURIE STANCHE: questi morti ridotti allo stremo delle forze dalla mancanza di carne e sangue sono ridotti nella loro forza e vitalità ma non nella loro malevola intelligenza. Applicate lo svantaggio Anziano alle Furie senza applicare però alcun bonus ad esso associato.

OSSESSI CONSUNTI: Una volta imponenti, questi morti hanno dovuto cedere parte della loro possanza all'incedere del tempo e alla mancanza di nutrimento. Applicate lo svantaggio Anziano alle Furie senza applicare però alcun bonus ad esso associato.

Note Aggiuntive per il GM

L'avventura nasce per una Demo one-shot, con l'autoimposto obiettivo di essere giocabile in circa un'ora e mezza. Ho lasciato nella penna varie cose che avrei voluto aggiungere. Ma se vi è piaciuta e volete dedicare più tempo a questa avventura, ecco un paio di considerazioni e spunti per ampliare la trama sul Mulino Gemente:

- I fallimenti continui di Mastro Alarico da Nola nell'avviare l'impianto sono stati veramente causati dalla sfortuna o qualcuno sta boicottando il lavoro di Alarico? Qualcuno teme le conseguenze di una collaborazione tra i Cardano ed i Beretta? Sono forse coinvolte le intricate trame politiche tra le famiglie di Milano?
- Chi mai erano gli abitanti di questo posto talmente folli o presuntuosi da utilizzare Furie e Ossessi per i loro scopi? Ma soprattutto come fecero a imprigionarne una tale quantità senza esserne sopraffatti? Erano Mondi capaci di controllare i Morti o Morti tra i più temibili capaci di controllare la loro progenie... e se si quali scopi nel fondare questa comunità proprio qui?
- La potenza sviluppata dal mulino è a tutt'oggi notevole. Siamo sicuri che fosse utilizzata solamente per la fucina, le seghe ed i magli? Forse un esperto inventore potrebbe trovare un grosso albero che preleva buona parte della potenza per poi sparire attraverso il pavimento... A cosa serve quell'albero? Cosa si nasconde sotto le rovine? Forse un laboratorio alchemico meccanizzato o che altra follia? Cosa avevano in mente i vecchi abitanti di questo luogo?
- Si narra che nelle segrete di Avignone siano rinchiusi dei Morti appartenuti alla prima ondata... e mettere le mani su uno di loro è il sogno di ogni studioso del Flagello. Se ne troverebbero parecchi disposti a pagare notevoli quantità di denaro per studiare Ossessi e Furie digiuni da decenni. Questo farebbe del Mulino Gemente una miniera d'oro! Ovviamente recuperarli e trasportarli in sicurezza non sarà semplice: alcuni inquisitori hanno sentito parlare del mulino e sembra sappiano quanto basta sull'oscuro passato di quella perduta comunità da volerne distruggere con il fuoco ogni traccia.

Per rispettare il limite di tempo delle Demo, l'ambiente che circonda il Mulino è stato pesantemente semplificato. Se giocate il Mulino Gemente come avventura regolare considerate i seguenti spunti:

- Selva: dettagliate la selva con acquitrini o impraticabilità del percorso, costringendo i PG a soluzioni creative per il trasporto delle scatole. Anche la ricerca dei ruderi del mulino potrebbe essere un'impresa che richiede un certo numero di successi di Percezione o Sopravvivenza.
- Il Mulino: una struttura così imponente faceva sicuramente parte di una Masseria o di una Fortezza di grandi dimensioni, con parecchie decine di abitanti. Se volete aggiungere esplorazione e mistero inserite una piccola cinta muraria ed altri edifici non completamente distrutti. Esempio possono essere: un piccolo Fortilizio, dei Magazzini, delle Stalle, una Cappella, dei Dormitori, grandi Cucine e Cantine, un piccolo laboratorio di Vetreria (eh sì;... i vecchi abitanti usavano molti alambicchi e provette!). Nel caso volgiate utilizzare gli spunti che si focalizzano sui passati abitanti o le sue Segrete sottostanti il Mulino, sarà quasi obbligatorio espandere i ruderi adiacenti al Mulino per dar consistenza alla trama.

AVVENTURA CREATA UTILIZZANDO IL GENERATORE DI AVVENTURE DI ULTIMA FORSAN

L'avventura è stata generata utilizzando per gettare il canovaccio le tabelle presenti in Ultima Forsan, ottenendo i seguenti risultati:

Missione - 5 - Scorta / *Avversari* - 1- Morti comuni / *Destinazione Generale* - 14 - Viaggio Breve / *Destinazione precisa* - 3 - Castello o Forte / *Risorse* - 1 - Niente / *Complicazioni* - 7 - Ribaltamento / *Scorta* - 2 - Inventore.

Per commenti, revisioni e correzioni trovate un .gdoc a questo link:

https://docs.google.com/document/d/1W-Txp5STKrABB4_mocO-u90FxU0HeK_5RQpVx0AKPg/edit?usp=sharing