



MAURO LONGO E GIUSEPPE ROTONDO

Ultima ~~V~~A Forsan



Il Confessionale dei Penitenti Neri





Ultima Forsan

Il Confessionale dei Penitenti Neri



*v v e n t u r a
dimostrativa per
Ultima Forsan,
adatta a 3-6
Eroi di Rango
Principiante.
Può essere inoltre
giocata come*

introduzione alla campagna "La Corona di Ferro".

Il Podestà di Modena Francesco Guicciardini affida agli eroi una missione segreta e delicata all'esterno del Feudo: trovare e mettere in salvo alcune sue spie catturate dagli Inquisitori Teutonici.

Potete scaricare i personaggi pronti da giocare da www.savageworlds.it o crearne di vostri.

RETROSCENA PER IL GAME MASTER:

UNA MISSIONE SEGRETA

L'avventura si svolge a Modena, ma è facilmente adattabile per essere giocata in una diversa città, sostituendo i luoghi e i personaggi indicati con altri a scelta del Game Master o presi da *Ultima Forsan: Italia Macabra*.

Francesco Guicciardini, signore di Modena e capo della Lega di Canossa, da qualche tempo ha al suo servizio tre spie (tre Corrotti) che hanno il compito di raccogliere, sotto le spoglie di mendicanti, notizie e voci tra le piccole comunità di Corrotti e lungo le strade meno battute dell'Emilia (o almeno, questo è quanto viene riferito agli eroi).

Purtroppo due di loro sono stati catturati da un gruppo di zelanti inquisitori teutonici, che, con l'accusa di essere untori li hanno

trascinati fino al Monastero dei Penitenti Neri, un gruppo monastico riformato della Chiesa Teutonica, per interrogarli e "farli confessare". Il terzo è riuscito a evitare la cattura e a riferire le sorti degli altri due a Guicciardini.

INTRODUZIONE

Guicciardini convoca gli Eroi, uomini e donne di sua fiducia, affinché salvino la situazione: il loro compito è entrare nel monastero, scoprire dove sono tenuti i prigionieri e farli fuggire, e tutto questo senza causare incidenti diplomatici, ovvero senza spargimento di sangue e senza che emerga il coinvolgimento del signore di Modena. La ricompensa promessa è di 500 fiorini a testa.

Gli eroi ricevono perciò abiti religiosi con i quali spacciarsi per frati o suore, un cavallo da sella ciascuno più altri due, che portano i loro bagagli e che dovranno servire per i due prigionieri, e una lettera di presentazione (falsa, ovviamente) firmata dal vescovo di Modena che li incarica di ricercare nella biblioteca del monastero eventuali documenti sulla vita di Matilde di Canossa.

La ricerca in biblioteca non è solo una scusa per entrare nel monastero: secondo le notizie raccolte dal Podestà, dalla biblioteca si accede tramite un passaggio segreto a delle cripte, verosimilmente l'unico posto dove sarebbe possibile nascondere dei prigionieri e poterli torturare senza stravolgere la vita del monastero.

Il Confessionale dei Penitenti Neri

SCENA 1

AL MONASTERO

Il viaggio si svolge senza incidenti e dopo una giornata a cavallo gli eroi arrivano al monastero. I monaci esaminano la lettera e li accolgono, sistemano i cavalli e assegnano a ognuno dei personaggi una celletta. Se tra gli eroi vi sono delle donne, queste vengono ospitate nella foresteria, un piccolo edificio in muratura incluso dentro le mura del monastero, tra l'orto e la stalla. Dopo le preghiere della sera e la cena, i monaci augurano la buona notte ai nuovi arrivati e rinviando all'indomani le ricerche in biblioteca. Non fanno parola della presenza degli inquisitori se non interrogati esplicitamente al riguardo, e anche in quel caso riferiscono solo che "sono uomini che combattono contro l'Unzione, e sono viaggiatori che hanno chiesto ospitalità." Gli inquisitori "sono alloggiati in quartieri riservati" e "hanno richiesto di non essere disturbati perché sono nello svolgimento dei loro compiti".

SCENA 2

LA BIBLIOTECA

La biblioteca del monastero è grande, disordinata e polverosa. È formata da quattro stanze comunicanti tra loro, che dividono i testi per argomenti: testi sacri e commentari, erboristeria e scienze, cronache e storie, agiografie e vite di uomini illustri. I soffitti sono molto alti e soppalchi e scale in legno permettono di raggiungere i ripiani delle librerie poste più in alto.

L'accesso alle cripte è celato dietro un pannello in legno di una delle librerie: uno stretto passaggio nel muro maestro dietro i ripiani ospita un'angusta scala che scende fino alle sale sotterranee.

RICERCHE NOTTURNE

Se gli eroi provano a raggiungere la biblioteca di notte, devono fare un tiro di gruppo di Furtività (+2), utilizzando il dado di Furtività più basso tra i componenti del gruppo, per non svegliare nessuno dei monaci, e un ulteriore tiro di

Il Monastero

Il monastero è una struttura simile a un castello: solide mura di pietra con un robusto portale. All'interno delle mura c'è un ampio cortile utilizzato come orto, che ospita anche la foresteria (un piccolo edificio in muratura dove possono essere ospitati i non religiosi e le donne in visita, anche se suore; include i locali per eventuali quarantene), le stalle (in legno, per alloggiare cavalli, includono una rimessa per carri e un discreto assortimento di galline, pecore, mucche ecc), un pozzo e un frutteto. L'edificio principale è il monastero vero e proprio, in pietra e muratura. Su due piani, include le celle dove i monaci dormono e pregano da soli (e dove vengono ospitati altri monaci in visita), una cappella per le preghiere comuni, un refettorio, cucina e dispensa, un erbario/infermeria (con varie dosi di Cautela), magazzini per la legna, un laboratorio per lavori di artigianato, sartoria e riparazioni varie. Al centro di questa struttura c'è un chiostro con portici, dove sono sepolti i monaci che passano a miglior vita (dopo le necessarie misure di sicurezza per garantire che riposino in pace).

Ultima Forsan

Il Confessionale dei Penitenti Neri

Furtività (+2) per ogni tiro di Percezione che fanno per cercare il passaggio (vedi sotto). Se falliscono il tiro, 1d4 monaci si svegliano e vengono a curiosare. Sta agli eroi trovare una scusa valida per la loro uscita notturna!

RICERCHE DIURNE

Di giorno i PG possono contare sull'aiuto dei buoni frati Alfonso e Ferrino, ansiosi di aiutarli a cercare documenti sulla vita di Matilde.

Per cercare il passaggio gli Eroi dovranno trovare un modo di allontanare, distrarre o separare i due frati.

ALFONSO E FERRINO

Se necessario, usa le caratteristiche delle Persone Comuni di Ultima Forsan. Alfonso è Anziano, Duro d'Orecchi e Zoppo, ma decisamente sveglio, ed è il responsabile della biblioteca, mentre Ferrino è il suo Giovane, Chiacchierone e Svampito assistente, pronto ad aiutare nei lavori più pesanti: sollevare vecchi tomi polverosi, raggiungere gli scaffali più alti, portare acqua, cibo, calamai, candele, svuotare pitali, ecc.

TROVARE IL PASSAGGIO SEGRETO

Per trovare il passaggio gli eroi possono esaminare ognuna delle quattro sezioni. Ogni personaggio può esaminare una sezione alla volta, e ciascun esame richiede mezza giornata (vedi paragrafo E se...?).

Il passaggio si trova nella sezione dedicata all'erboristeria, proprio alle spalle della scrivania di Alfonso, dalla quale di norma non si allontana, affidando a Ferrino il compito di assisterli nelle altre sale.

Il pannello mobile che nasconde il passaggio ha rigato il pavimento di pietra ed è possibile notare i segni con un tiro riuscito di Percezione.

Se gli eroi esaminano specificamente il pavimento nella sala dell'erboristeria, individuano il punto senza tirare.

Una volta trovato il punto sospetto, chi esamina la libreria può individuare il meccanismo di apertura con un tiro di Percezione o Riparare, o può sfondare tutto con un tiro di Forza.

Vita da Monaci

La vita quotidiana dei circa 30 monaci è scandita dalle preghiere e dai pasti; nel resto del tempo ciascun monaco adempie alle proprie mansioni. Ovviamente i PG sono invitati a partecipare a tutti i momenti di preghiera della giornata: al mattino, a mezzodi e alla sera.

Tra i PNG che gli eroi potrebbero conoscere ci sono l'abate Procopio, il cuoco Maurilio, il sarto Feliciano, il saggio Fiorenzo, il burbero Michelino che si occupa delle stalle, e i quattro monaci addetti alle pulizie: Marcello, Stefano, Graziano e Filippo.

Il Confessionale dei Penitenti Neri

CHIACCHIERATA CON FERRINO

Gli eroi potrebbero anche turlupinare il buon Ferrino, volenteroso di aiutare in tutto. Un tiro di Persuasione, assieme a una scusa qualsiasi, è sufficiente a fargli spifferare dove si trova il passaggio, e anche il fatto che gli inquisitori non si vedono da un giorno intero.

SCENA 3

NELLE VECCHIE CRIPTE

La scala e le sale sotterranee sono al buio. Dopo i primi scalini, chi si trova nel passaggio può sentire una flebile voce roca, maschile, che implora “aiuto!” Chi vuole vederci qualcosa ha bisogno almeno di una candela. Nella prima grande sala si trovano lampade a olio, tavoli, sedie e brande, e scodelle e brocche, e i disgustosi strumenti di tortura degli inquisitori. Segni di colluttazione e violenza: brocche rotte, sedie rovesciate, sangue e atramento sul pavimento.

Da uno dei passaggi laterali si possono udire dei passi: dal buio emerge quello che resta di uno degli inquisitori, ridotto a una Larva! Dopo un round arrivano anche gli altri, decisi a pasteggiare con gli Eroi: oltre alla prima, arriva una Larva per ciascun Eroe. Dopo tre round (o prima, se gli Eroi si sbarazzano velocemente delle Larve), sulla scena arriva l'Ossesso Paolo.

Nota che i Morti presenti sono trapassati tutti da poche ore e hanno quindi l'aspetto di uomini vivi ma molto malconci e feriti!

IL PRIGIONIERO

In una cella chiusa con un lucchetto (la cui chiave è in possesso di una delle Larve) si trova Gherardo, uno dei due

Corrotti catturati dagli inquisitori. Questi può raccontare che gli inquisitori hanno ucciso Paolo, e che questi si è rianimato immediatamente, senza lasciar loro il tempo di reagire.

E SE...?

Se gli eroi non riescono a trovare il passaggio entro la sera del primo giorno, iniziano i guai: al tramonto l'Ossesso Paolo riesce ad aprire il passaggio e dalla biblioteca inizia a fare strage di frati. Se gli eroi se la stanno prendendo comoda e sono andati a dormire, possono fare un tiro di Percezione per sentirne i rumori.

Il primo tiro è a -4, il secondo a -2, il terzo senza penalità e il quarto a +2.

Per ogni tiro fallito, Paolo ha trovato e ucciso 1d6 frati, ognuno dei quali ha 1 probabilità su 6 di risvegliarsi immediatamente come Larva.

Se gli eroi sono nella biblioteca quando Paolo emerge dal passaggio, possono affrontarlo subito. Un round dopo di lui, emergono anche le Larve che erano state gli inquisitori.

EPILOGO

I frati saranno sicuramente grati dell'intervento degli eroi, anche se la loro copertura dovesse saltare, e prometteranno loro eterna ospitalità (oltre a consegnare tutti i testi sulla vita di Matilde, se Alfonso e Ferrino sono ancora vivi).

Tornati a Modena, gli eroi ricevono da Guicciardini la giusta ricompensa di 500 fiorini a testa. Dopo aver dimostrato le loro qualità, potrebbero essere scelti come inviati speciali per la campagna *La Corona di Ferro*, presente nel manuale *Ultima*

Ultima Forsan

Il Confessionale dei Penitenti Neri

Forsan: Italia Macabra, o essere inviati al Concilio Universale di Lucca, se non avete ancora giocato la campagna *C'era una volta a Lucca*, presente nel manuale base di *Ultima Forsan*.

BESTIARIO

LARVE

Gli inquisitori diventati Larve indossavano armature di cuoio nero e hanno quindi Robustezza 8 (1). Ognuno di loro ha inoltre, alla cintura, una pistola ad acciarino carica e uno stocco o pugnale (che non sanno usare). Eventuali frati contagiati hanno la normale Robustezza.

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

Abilità: Combattere d6, Percezione d4

Parata: 4; **Passo:** 10; **Robustezza:** 7

Capacità speciali:

* **Artigli:** For+d4.

* **Morso:** For+d6

* **Caracollante:** Le Larve non possono correre.

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

PAOLO, OSSESSO

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

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.

* **Armi:** Paolo brandisce uno degli strumenti di tortura degli inquisitori, una grossa tenaglia che usa come una mazza. Infligge For+d6 fanni è ed sporca di atramento: le Ferite inflitte hanno il 50% di essere infette.

* **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.