

# Última Forsan



## El corazón de San Nicolás

POR MAURO LONGO Y GIUSEPPE ROTONDO

**Traducción y maquetación:** E. de Andrés

**Ilustración:** Hans Holbein (*dominio público*)



*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com).*

*Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representaton or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product©2015, 2017 GG Studio, Ultima Forsan and all related marks and logos are trademarks of GG Studio. All Rights Reserved.*

*Ultima Forsan es publicado en España por HT Games Publishers.*

# Ultima Forsan

## El corazón de San Nicolás



ventura de introducción / demostración para Ultima Forsan, creada originalmente para las pruebas de juego de Ultima Forsan y en versión modificada para la revista

Anonima GDR. Adecuada para 3-5 héroes de rango Novato. También se puede jugar como un interludio en la campaña "Érase una vez en Lucca". Se sitúa en Messina y los héroes deben ir en busca de una preciosa reliquia en el yermo fuera de la ciudad, por encargo de un médico de la Plaga.

### ANTECEDENTES

El maestro Carolus de Rupescissa es un alquimista y médico de la Plaga de Messina. Este erudito posee un laboratorio subterráneo autorizado, debajo del sanatorio en el que opera, donde realiza sus estudios sobre la Plaga y la Tríaca. Su investigación lo ha llevado a investigar los efectos del Maná y, al parecer, se puede encontrar una poderosa reliquia que contiene esta extraordinaria sustancia a pocos kilómetros de Messina, en una capilla perdida en algún lugar del Pantano de Capo Peloro.

De hecho, una leyenda dice que, hace siglos, un pequeño contingente de devotos logró robar los restos de San Nicolás de Myra, en el Levante. El cuerpo del santo habría terminado en alguna iglesia de Bari o de Vieja Venecia, pero dos miembros de la expedición, originarios de Messina, habrían logrado traer los restos del corazón del obispo y esconderlos en su ciudad de origen. Lo que sucedió con estos restos no es seguro, pero Carolus cree que estaban escondidos en la pequeña iglesia de San Nicolás que estaba en el pantano de Capo Peloro antes de los Días de la Ira.

Por este motivo, Carolus necesita un pequeño grupo de héroes de confianza para explorar el pantano, buscar la iglesia y averiguar si esta reliquia está dentro o no... todo con cierta discreción, para evitar que las autoridades de la ciudad u otros eruditos rivales se interponen en el camino. Esta no es una misión ilegal, pero es ciertamente... confidencial.

### 1 - LA CONVOCATORIA

El maestro Carolus ha seleccionado cuidadosamente a los héroes y los convoca a su taller. Les explica en detalle lo que tienen que hacer, promete una recompensa total de 1000 florines y presenta a su asistente, Jasmine, que lleva lo necesario para valorar la reliquia y ayudar a los héroes, quienes a su vez deben protegerla de los Muertos y demás Progenie que infesta ese territorio. Se dice que entre ellos hay un ser monstruoso llamado Pelorias, la Señora del Pantano, cuya naturaleza exacta es desconocida. Mientras están negociando, se oye un ruido y algunos asistentes de Carolus salen corriendo de una sección privada del laboratorio. Uno de los Muertos que estaban estudiando se ha liberado y ha roto diversos cofres, liberando repugnantes Oprobios. ¡Es hora de entrar en acción!

**Carcasa (1):** este Muerto está bastante dañado e intentará atacar al primero que encuentre, luchando hasta su destrucción.

**Oprobios (número de héroes+1):** una cabeza aún animada, un par de manos cortadas y una lengua unida al esófago que se retuerce como una serpiente.

*"Bueno, creo que he elegido a las personas adecuadas", dice el maestro Carolus al final de la pelea, limpiándose el sudor frío de la frente. "Cuando estéis listos para ir, venid al laboratorio a buscar a Jasmine y ponerlos en marcha. Son solo diez millas más o menos... Incluso podríais ir y volver en el día..."*

### 2 - EN CAMINO

Las granjas y últimas casas fortificadas están a solo unos minutos de las murallas de la ciudad y el grupo las abandona inmediatamente para entrar en los yermos.

Después de aproximadamente 6 kilómetros en dirección al norte, los héroes llegan a la vista de unas ruinas que pertenecen a algún antiguo templo o capilla derrumbada, con la parte trasera junto a la boca de una serie de cuevas.



# Ultima Forsan

## El corazón de San Nicolás

Un ladrido salvaje sale de estas cuevas. A menos que los héroes hayan hecho todo lo posible para pasar desapercibidos, una pequeña manada de Cancerberos abandona las cuevas y los ataca.

**Cancerberos (1 por héroe +1):** estas bestias luchan hasta la muerte.

En las guaridas de los Cancerberos hay muy poco, pero con un aumento en una tirada de Notar aún se puede encontrar algo: tira un d100 por cada pj que tenga al menos un aumento.

- 01 - Ropa de invierno
- 02 - Dosis de infusión de hierba esmeralda
- 03 - 1 dosis de elixir venenoso.
- 04 - Máscara de médico de la plaga
- 05 - Acero y pedernal
- 06 - Vial de cauterio
- 07 - Herramientas de ladrón
- 08 - Pala o pico
- 09 - Vela, 1d6
- 10 - Cadena de hierro (10cm)
- 11 - Manta
- 12 - Cuerda (25cm)
- 13 - Frasco
- 14 - Ingredientes alquímicos (por 1d20 florines)
- 15 - Linterna
- 16 - Aceite de linterna, 1d10 litros.
- 17 - Bolsa de lana de salamandra
- 18 - Jabón
- 19 - Cepo
- 20 - Antorchas, 1d6
- 21-50 - Una bolsa con 1d100 florines.
- 51-100 - No hay nada más que encontrar.

### 3 - BUSCANDO A SAN NICOLÁS

Después de aproximadamente otros 8 kilómetros, viajando a lo largo de la costa, llegarán a la zona del pantano. A partir de este momento, mientras estén en medio de las marismas, los héroes y sus adversarios sufrirán los efectos del terreno difícil (reduciendo a la mitad el movimiento).

La capilla de San Nicolás se encuentra hundida casi por completo entre varios canales de lodo

y una parte del campanario se ha derrumbado sobre las marismas.

Para encontrarla, es necesaria una tirada de grupo de Notar (o de Supervivencia, si lo desean) a -4. En el pantano hay muchos pozos peligrosos, árboles retorcidos, ruinas que emergen del barro y neblinas. Por la noche, las tiradas de Notar y los ataques de los héroes sufren un -2 debido a la oscuridad (asumiendo que tienen fuentes de luz). Cada vez que el grupo falla una tirada, hay un encuentro: tira 1d12 y consulta la tabla a continuación.

#### Encuentros en el pantano

1 - **Contrabandistas** (1d4+1 Pícaros): no son necesariamente hostiles.

2 - **Mejillonero**: ¡Es un comodín! Si vuelves a obtener este resultado, reemplázalo por 1d6+1 Ahogados.

3 - **Ahogados** (1d6+1).

4-6 - **Carcasas** (1d6+1): estos Muertos son restos de las víctimas de Pelorias.

7 - **Cancerberos** (1d4+1): perros salvajes que siguieron a los héroes.

8-9 - **Anguilas chillonas** (1d4).

10 - **Arenas movedizas**: no serían un problema, si no fuera por los 1d4 Ahogados que agarran de las piernas y arrastran al desafortunado al fondo (usa las reglas para Ahogamiento si el ahogado puede derribar a una víctima con una tirada enfrentada de Fuerza).

11 - **Sin problemas**: no hay peligro, pero el camino es incorrecto.

12 - **Buscadores de reliquias** (1d4 Pícaros + 1 Brujo): no son necesariamente hostiles.

Si los héroes intentan huir de un encuentro, usa las reglas normales de Persecuciones, pero con una duración de 3 rondas. No hay botín en el pantano, excepto aquello que lleven los contrabandistas o los buscadores de reliquias. En la tercera tirada de Notar, después de resolver el combate, el grupo escucha el triste toque de una vieja campana y, si los héroes lo desean, pueden seguir esa dirección con una tirada normal de Notar.

# Ultima Forsan

## El corazón de San Nicolás

Alternativamente, si lo prefieres, puedes hacer un mapa detallado del pantano y dejar a los jugadores explorarlo. Todavía puedes usar los encuentros de la tabla como una forma de detallar el pantano.

### 4 - TOQUE DE DIFUNTOS

Los héroes llegan a las ruinas de una estructura derruida. Al acercarse, se dan cuenta de que es un campanario y que junto a él hay una capilla con la puerta podrida, medio sumergida en el fango, pero aún en pie. La parte superior de la torre se ha derrumbado y las ruinas están inmersas en su propia poza, sucia y fangosa. Si la campana aún no ha sonado, comienza a hacerlo tan pronto como los héroes lleguen a unas pocas docenas de metros de distancia. No debe quedar claro el cómo ni el por qué de este suceso. En realidad, es Pelorias quien la hace sonar, para atraer a su guarida a los incautos que vagan por el pantano. Ahora, varias Carcasas y Ahogados dispersos por el pantano están convergiendo en este lugar, atraídos por los movimientos de los héroes pero también por el sonido: saben lo que significa y que la campana es equivalente a la llamada para la "cena". Si los héroes se dirigen a la torre, Pelorias saltará y los atacará, de lo contrario, el choque tendrá lugar a la salida de los héroes de la Capilla.

### 5 - LA CAPILLA DE SAN NICOLÁS

La puerta de la iglesia no resiste los primeros golpes de los héroes, o eventualmente de las Carcasas, pero dentro hay una extraña atmósfera perfumada y balsámica que mantiene alejada a la Progenie: por alguna extraña propiedad de este perfume, los Muertos y las Fieras no entran en la capilla.

La nave está cubierta con inscripciones y antiguos frescos arruinados por el tiempo y la humedad que representan la historia del Corazón de San Nicolás, tal como contó el maestro Carolus.

Las escaleras bajan a una cripta en la que hay un relicario de plata que contiene un corazón humano auténtico todavía en buen estado de conservación (no infectado), que exuda una resina olorosa y blanquecina.

Los héroes pueden notar que el olor proviene de la Reliquia y, por lo tanto, del Maná, y esto despertará el interés obvio de Jasmine. Debe quedar claro que esta sustancia no tiene precio y que el corazón puede secretar cantidades realmente muy limitadas: unos pocos centilitros al año.

La Reliquia tiene un inmenso valor económico, si se entrega a cualquier religioso fiel al Papado, pero sobre todo posee suficiente Maná para 2d4 dosis (consulta el Capítulo 5 de Ultima Forsan).

### 6 - PELORIAS

A menos que los héroes ya la hayan derrotado en las ruinas del campanario, Pelorias esperará a que los héroes salgan en el techo de la capilla, lista para saltar por la espalda y pillarles por sorpresa cuando se vayan. ¡Esta criatura es un adversario verdaderamente terrible, pero al menos los héroes podrán probar directamente los efectos de su nueva arma secreta!

Pelorias es una abominación consecuencia de la contaminación de una Furia con las criaturas viscosas del pantano. Esta horrible Progenie parece tener la parte inferior del cuerpo similar a la de un abominable caracol gigante. Pelorias simplemente ha oído llegar a los héroes y quiere matarlos para conseguir carne fresca.

Además, 1d4+1 Carcasas salen del pantano y se lanzan contra los héroes.

### CONCLUSIÓN

Si los héroes matan a Pelorias y logran abandonar el Pantano, el viaje a Messina será tranquilo. Luego podrán decidir si se quedan con la reliquia, se la venden a un coleccionista, a otro alquimista o religioso, o si cumplen con los acuerdos firmados con el maestro Carolus.



# Ultima Forsan

## El corazón de San Nicolás

### ESPECIAL

Si los héroes han jugado esta aventura dentro de la campaña "Érase una vez en Lucca", esta podría ser una excelente introducción al Episodio 11 de la misma. Los héroes ahora saben qué es y qué puede hacer el Maná y podrían ser los que sugieran realizar la tarea del Episodio 11, sin esperar a que alguien más les llame (*pendiente de publicar*).

Además, el maestro Carolus y Jasmine podrían explicar a los héroes algunos detalles interesantes sobre el Maná, útiles para la fórmula de la Tríaca. Si los héroes pueden involucrarlos en su misión secundaria o incluso obtener algunos de sus estudios, dales puntos de experiencia como si hubieran encontrado una Pista.

### BESTIARIO

Todas las criaturas, personajes y enemigos comunes de esta aventura se detallan en el Bestiario de Ultima Forsan, excepto Pelorias y Jasmine, que son Comodines.

#### JASMINE DI RUPESCISSA

Jasmine es hija de Carolus, pero ambos tienden a no hablar de su relación con los héroes. Jasmine es segura de sí misma y decidida. No tendrá un papel útil durante la exploración o los combates, pero puede ser muy útil para reconocer la entrada de la Iglesia y explicar las propiedades del Maná. Además, se puede usar para "curar" o salvar in extremis a alguno de uno de los héroes, usando cuando sea necesario la última esperanza, el cauterio, la buena muerte y la misericordia.

**Raza:** pura

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Habilidades:** Alquimia d6, Conocimiento (Plaga) d8, Investigar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d4, Provocar d4, Sanar d8.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6 (1); **Dureza:** 6 (1).

**Desventajas:** Cauta, Leal.

**Ventajas:** Trasfondo Arcano (Alquimia), Alerta, Atractiva.

**Idiomas:** toscano, latín, griego antiguo.

**Poderes:** curación, alivio, visión de oscuridad (lleva una poción de cada uno).

**Equipo:** bastón (daño: Fue+d4, 2 manos, parada +1, alcance 1), corsé, brazaletes y grebas de cuero (Armadura 1), máscara de médico (+1 para resistir a Miasma), bolsa del alquimista, bolsa con: acero y pedernal, linterna, frasco de aceite, última esperanza, vial de cauterio, cuerda, 30 florines.

#### PELORIAS, LA SEÑORA DEL PANTANO

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.

**Habilidades:** Conocimiento (Batalla) d6, Notar d8, Intimidar d12, Pelear d10, Sigilo d8, Trepas d10.

**Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12.

**Capacidades especiales:**

- **Armas:** Pelorias es capaz de usar cualquier arma.

- **Control sobre la Progenie.**

- **Inmunda:** la criatura posee todas las habilidades especiales de los Muertos comunes, excepto el Hambre Ciega y la Muerte Cerebral.

- **Cuchillas de hueso:** Fue+d8. Las extremidades superiores de la criatura terminan en cuchillas largas y dentadas. Gotean atramento y le dan a la criatura dos ataques por asalto.

- **Mordisco:** Fue+d6.

- **Miedo:** Pelorias es un ser grotesco y causa miedo.

- **Pseudópodos:** en lugar de las piernas, una carne sin huesos pero atravesada por músculos retorcidos se extiende en apéndices viscosos y robustos. La criatura tiene la habilidad especial Trepamuros.

- **Resistencia al daño:** Pelorias no sufre penalización por heridas.

- **Tamaño +3:** Pelorias tiene casi 3 metros de altura.