

SBN1-02

NEL COVO DEI PIRATI

Avventura nazionale Sea Barons
D&D LIVING GREYHAWK® in un round

di Marco Picone

La nave con cui i personaggi tornano a Porto Antico viene assalita da pirati che rapiscono l'erborista elfa scortata dagli avventurieri. Con l'aiuto di Yendrenn Harquill, ammiraglio di Isola Bella, gli avventurieri tentano di infiltrarsi in una città di Isola Stretta controllata dai pirati, per liberare la prigioniera. Questa avventura è il seguito diretto di *Fiori neri* (SBN1-01), ma può anche essere giocata da sola.

Crediti

Design – Marco Picone

Editing, Cartografia – Maurizio Vaggi

Playtesting – Gonzalo De Cordova, Giulia de Spuches, Pietro Di Paola, Francesco Guerrasi, Ugo Icardi, Alessandro Negro, Mercedes Panzeca, Claudio Pilone, Fabio Porto, Maurizio Vaggi, Carmine Zegarelli

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK e RPGA sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK è un marchio registrato di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. I contenuti del modulo sono di proprietà 2001 della Wizards of the Coast, Inc. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. Questo modulo è utilizzabile solo nelle partite da torneo. Qualunque riproduzione di questo materiale è proibita senza un'autorizzazione scritta del Network RPGA.

Questo modulo RPGA® Network è un'avventura per il gioco Dungeons & Dragons®. Per ogni round di questo modulo, è stato previsto un tempo limite di quattro ore, ma la durata effettiva sarà di tre ore circa. Infatti, la parte di tempo restante verrà utilizzata per la preparazione introduttiva prima del gioco, e per l'assegnazione dei punteggi, al termine della partita. Nel seguito, troverete le linee guida da utilizzare nell'introduzione dell'avventura e durante la fase di votazione. Leggete queste pagine con molta attenzione poiché dovete spiegare ai vostri giocatori gli elementi distintivi di un modulo da torneo RPGA.

PREPARAZIONE

Innanzitutto, dovete stampare questo modulo. Questo modulo è stato impaginato in modo da essere stampato su due facciate, ma è anche possibile stamparlo su fogli singoli. I margini della pagina sono tali da permettere una rilegatura opzionale, lasciata a vostra discrezione.

Prima di iniziare a giocare la partita, assicuratevi di aver letto tutta l'avventura almeno una volta. Ricordatevi di prendere confidenza con eventuali regole speciali presenti nel modulo, per esempio incantesimi o equipaggiamento. Per vostra comodità, potrete poi evidenziare le porzioni di testo che vi sembrano più importanti.

Durante lo svolgimento di una partita D&D secondo le regole RPGA, si ipotizza che abbiate a disposizione i seguenti manuali: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* ed il *Manuale dei Mostri*. Si presume che possediate anche un set di dadi completo (almeno uno per ciascun tipo: d4, d6, d8, d10, d12 e d20), qualche pezzo di carta per prendere appunti, una matita, il foglio punteggi RPGA, ed infine, tanto entusiasmo ed una gran voglia di divertirsi. È buona norma disporre di alcuni sussidi per tener traccia del movimento durante i combattimenti. La soluzione più semplice è utilizzare un foglio a quadretti ed una matita, oppure una mappa quadrettata cancellabile con delle pedine, o ancora un elaborato diorama con le miniature in scala.

Potrete chiedere ai giocatori di preparare subito i loro personaggi, oppure di aspettare la lettura dell'introduzione, a seconda delle istruzioni e delle necessità specifiche di questo modulo.

Ricordatevi che dovete disporre di almeno quattro giocatori (DM escluso), affinché la RPGA possa ufficializzare il risultato della partita. Inoltre, non potrete avere più di sette giocatori in una partita.

Appena siete pronti per iniziare, potrete chiedere a ciascun giocatore di posizionare un segnaposto di fronte a sé. Sulla metà inferiore del segnaposto ci dovrebbe essere scritto il nome del giocatore, mentre nome, razza e sesso del personaggio dovrebbero andare nello spazio superiore. Si tratta di un semplice espediente per rendere più semplice ai giocatori (e al DM) l'associazione tra giocatore e personaggio in uso.

I giocatori possono usare le regole di gioco per determinare le qualità degli oggetti da loro trasportati. Ciò premesso, come DM, in certi momenti del gioco, potrete anche vietare l'uso dei manuali base. Per esempio, i giocatori, trovandosi di fronte ad una trappola o ad un pericolo, non potranno consultare liberamente la *Guida del*

Dungeon Master, oppure il *Manuale dei Mostri* dinanzi ad una creatura.

Alcuni paragrafi di questo modulo sono stati scritti per essere letti direttamente ai giocatori, mentre altri passaggi sono stati inseriti solo per consultazione personale del DM. Il testo per i giocatori sarà presentato in riquadri grigi. Invece di leggere direttamente il testo, si suggerisce di parafarne i contenuti. Infatti, alcuni paragrafi di questo modulo sono di carattere generale e dovranno essere adattati con riferimento a specifiche situazioni di gioco o alle azioni intraprese dai giocatori.

PUNTEGGI

Dopo che i giocatori hanno completato il modulo o che il tempo assegnato per il modulo è terminato, i giocatori e il DM assegnano un punteggio al gioco. La RPGA si serve di tre modi per assegnare un punteggio ai suoi giochi. Consultate il coordinatore della vostra manifestazione per stabilire quale metodo utilizzare per questo modulo:

1. Punteggi senza voti: I giocatori scrivono i loro nomi e il numero RPGA sulla griglia di valutazione del punteggio; voi compilate la parte superiore della griglia, e questo è quanto. Nessuno viene giudicato. Questo metodo è utile per gente che punta semplicemente a divertirsi.
2. Punteggi parziali: I giocatori giudicano il master e il modulo sulla loro scheda di valutazione del giocatore, e indicano informazioni generiche, ma non danno voti ad altri giocatori. Il master giudica il modulo e completa la scheda con informazioni personali e concernenti l'evento, ma non dà un voto ai giocatori, né come squadra né personalmente. Questo metodo si utilizza quando non c'è una competizione, ma il coordinatore dell'evento vuole avere qualche informazione su come si stanno comportando i master, oppure il master vuole raccogliere opinioni sulla propria gestione del gioco.
3. Votazioni: I giocatori e i master completano l'intera scheda, ed includono anche un voto per il miglior giocatore. Se si utilizza questo metodo, assicuratevi di concedere 15-20 minuti ai giocatori per descrivere rapidamente i loro personaggi agli altri giocatori, e circa 5-10 minuti per votare. Questo metodo viene utilizzato quando i giocatori vogliono sapere chi ha giocato meglio all'interno del gruppo, o quando l'avventura è giocata in un torneo con vincitori e premi.

Quando si utilizzano le votazioni, classificate i giocatori secondo l'ordine dei voti che avete loro attribuito, mentre essi completano i loro moduli, si da non farvi influenzare dai loro commenti sulle vostre capacità. Una buona idea potrebbe essere quella di far votare i giocatori mentre voi determinate le ricompense, in tesori ed esperienza, per il modulo.

Dopo aver votato, date la Scheda di Valutazione al coordinatore dell'evento.

Questa è un'avventura LIVING GREYHAWK. In quanto avventura Living™, ci si aspetta che i giocatori portino con sé i loro personaggi. Se i giocatori non possiedono un personaggio già creato secondo le regole LIVING GREYHAWK, procuratevi una copia delle linee guida più attuali per la creazione di un personaggio LIVING GREYHAWK, una scheda del personaggio e una scheda di ricalcolazione LIVING GREYHAWK, chiedendole al coordinatore della vostra convention oppure scaricandole dal sito web della RPGA, e poi fate sì che ogni giocatore crei il suo personaggio. Non appena tutti i giocatori hanno un personaggio LIVING GREYHAWK, il gioco può aver inizio.

Insieme agli altri materiali che si presuppone abbiate per gestire una partita D&D, vi raccomandiamo di tenere con voi una copia del LIVING GREYHAWK Gazetteer.

LIVELLAMENTO DELLE AVVENTURE LIVING GREYHAWK

Poiché i giocatori portano con sé i loro personaggi alla campagne LIVING GREYHAWK, questa avventura è livellata. Sostanzialmente, le sfide di quest'avventura sono proporzionate al livello medio dei personaggi che partecipano all'avventura. Per determinare il livellamento che utilizzerete per condurre quest'avventura, sommate i livelli di tutti i personaggi. Inoltre, aggiungete i livelli delle coorti o degli animali secondo i valori riportati sui loro certificati. Incrociate il totale ottenuto ed il numero di giocatori che partecipano al gioco seguendo la tabella qui sotto per determinare il livellamento usato per quest'avventura.

4 giocatori	5 giocatori	6 giocatori	7 giocatori	Lvl limite
L1: 4-12	5-13	6-14	7-15	4
L2: 13-22	14-24	15-26	16-28	6
L3: 23-32	25-35	27-38	29-41	8
L4: 33-42	36-46	39-50	42-54	10
L5: 43-52	47-57	51-62	55-67	12
L6: 53-64	58-70	63-77	68-83	14
L7: 65-76	71-84	78-92	84-100	16
L8: 77-88	85-97	93-107	101-116	18
L9: 89-100	98-111	108-122	117-132	20
L10: 101+	112+	123+	133+	no

Il limite di livello indicato è il livello massimo consentito ad un personaggio che partecipi a quest'avventura. I personaggi di livello più alto rispetto al livello limite indicato per il livellamento attuale non possono essere utilizzati in questa partita.

C'È LA LUNA PIENA?

Poiché i rischi della licantropia sono una parte importante delle campagne LIVING GREYHAWK, può essere necessario determinare se quest'avventura ha luogo in una notte di luna piena. Ai fini del gioco, la luna piena dura tre giorni al mese. Per un determinato scenario che non esplicita la fase lunare corrente, tirate 1d10 prima dell'inizio del gioco. Su un risultato di 1, nel primo giorno dello scenario si avrà una notte di luna piena (tirate 1d3 per determinare quando cade rispetto alla sequenza dei tre giorni suddetti).

MANTENIMENTO

Ogni personaggio deve pagare del denaro, all'inizio di ogni avventura, per lo stile di vita adottato. I costi di mantenimento, e gli effetti che essi hanno sul gioco, sono i seguenti:

Indigente: Non avete un luogo in cui vivere, e vi portate appresso tutto il vostro equipaggiamento, di luogo in luogo. Vi nutrite di pasti scadenti. Indossate abiti da contadino, il vostro unico cambio di vestiti.

Povero: Dormite in alloggi scadenti e vi nutrite di pasti scadenti. Indossate abiti da contadino, e possedete due cambi di vestiti.

Comune: Dormite in alloggi normali e mangiate pasti normali. Indossate abiti adatti alla vostra professione (normalmente, abiti da viaggiatore); niente di vistoso o stravagante. Probabilmente possedete due o tre cambi d'abito.

Buono: Dormite in buoni alloggi e vi nutrite di pasti di buona qualità. Possedete abiti in valore fino a quelli da cortigiano, ed in genere acquistate un nuovo cambio di vestiti ogni due settimane.

Lussuoso: Dormite in alloggi di lusso (doppio del costo di buoni alloggi) e vi nutrite di pasti sontuosi. Ogni giorno, sareste in grado di organizzare un banchetto per i vostri amici, e così spesso accade. Possedete abiti in valore fino a quelli da nobile, ed acquistate un nuovo cambio di vestiti alla settimana.

I costi di mantenimento portano con sé bonus o penalità alle abilità Diplomazia, Intimidire, Camuffare e Raggirare. Queste penalità, indicate di seguito, dovrebbero essere applicate a discrezione del DM, e possono a volte avere effetti controproducenti – per esempio, un PG con uno stile di vita povero non avrebbe penalità quando parla con un mendicante, ma le avrebbe quando si indirizza ad un funzionario cittadino. Un PG con uno stile di vita buono dovrebbe incorrere in una penalità quando ha a che fare con un gruppo di banditi di strada, mentre un PG con uno stile di vita indigente no.

I DM sono incoraggiati a far diventare queste situazioni occasioni di gioco di ruolo, ogni volta che è possibile.

Mantenimento	Costo	Modif. Abilità
Indigente	14 sp	-2
Povero	43 sp	-1
Comune	12 gp	+0
Buono	250 gp	+1
Lussuoso	500 gp	+2

RIASSUNTO DELL'AVVENTURA E BACKGROUND

Per favorire la comprensione della seguente avventura da parte dei DM, riassumeremo di seguito la trama che si dipana nel corso degli eventi.

Nel covo dei pirati (SBN1-02) è il seguito diretto di *Fiori neri* (SBN1-01), e costituisce il secondo di tre moduli che fungono da introduzione alle avventure nei Domini dei Baroni del Mare, il reame assegnato all'Italia all'interno delle campagne LIVING GREYHAWK®. In *Fiori Neri*, Lady Aleena Elmbright, un'erborista elfa originaria della Foresta Grande, si reca ad Isola Bella alla ricerca di alcuni rari fiori neri che crescono solo in ambienti semi-tropicali. Dopo varie peripezie, gli avventurieri incaricati di accompagnarla riescono a ripartire da Capo Rarn con un carico di fiori e un'erborista felice. Il viaggio di andata da Porto Antico a Capo Rarn dura circa tre giorni e mezzo, e capitan Gorth e la sua ciurma della Lucindale (il gozzo sul quale viaggiano i PG) sono convinti che il ritorno sarà la parte più facile del viaggio.

I marinai non sanno, però, che alcuni pirati di Isola Stretta, avvertiti da una loro spia residente a Porto Antico, hanno deciso di rapire l'elfa erborista per poi chiedere un consistente riscatto ai dignitari di Rel Astra cui ella è legata. Secondo i pirati, rapire l'erborista può portare denaro facile, ottenibile col minimo sforzo. I pirati sono in realtà una delle fazioni di bravi e tagliagole che controllano, in disaccordo tra loro, Isola Stretta, e sono capitanati da un certo Razor (che non entrerà mai in campo, se non dietro le quinte, in questa avventura). Razor e compagni prevedono che qualcuno tenterà una missione di salvataggio, e cercano quindi di agire il più rapidamente possibile: Aleena, infatti, resterà a Porto Verno per troppo poco tempo perché i PG, pur agendo velocemente, possano trovarla. Razor e i suoi sgherri hanno molti amici e contatti a Porto Verno, tra cui il mercante Jaleff (vedi par. 2.2) e vari ladri, e pensano quindi che non sarà difficile eliminare la presenza di noiosi salvatori. Il fattore imprevedibile, per i pirati, è però il tradimento di Gilly (par. 2.4), una prostituta amante di un pirata, la quale, per desiderio di fuggire via, sarà disposta a vendere ai PG le informazioni su come raggiungere il covo dei pirati. Immediatamente avvertito dalle sue spie, Razor organizzerà dunque un piano alternativo, già da lungo preso in considerazione, e costringerà la sua potente alleata Sanartha (par. 3.4), una strega pericolosa e potente, ad assumere le sembianze di Aleena per ingannare i PG ed eliminarli. Se i giocatori riusciranno a sopravvivere allo scontro con Sanartha, capiranno che la vera Aleena si trova da qualche altra parte, e che bisognerà intraprendere una nuova missione per trovarla.

Nel covo dei pirati non è un'avventura basata sui combattimenti. Spesso, anzi, le creature indicate nel testo fungeranno da deterrenti, o avranno l'unico scopo di

innalzare la tensione del gioco. In linea teorica, i personaggi potrebbero anche concludere positivamente l'intera avventura senza mai combattere, sebbene questo sia altamente improbabile. I DM sono pertanto invitati a tenere in considerazione altri aspetti, non meno importanti, e primo tra tutti il "sapore" che Porto Verno e Isola Stretta devono avere nelle descrizioni che il master farà. Se Porto Verno verrà descritta come una città qualunque, o peggio ancora se non verrà descritta per nulla, i giocatori si perderanno il 50% del divertimento in questa avventura. Per questo motivo, forniamo di seguito indicazioni su la città e l'isola.

La seconda parte di quest'avventura è dunque ambientata in Isola Stretta, che alla fine delle Guerre di Greyhawk (584 Anno Comune) cadde preda di un assalto di pirati e bucanieri. L'isola e il suo centro più importante, Porto Verno, risentono pesantemente del clima anarchico vigente da allora. I Baroni delle altre Isole non hanno mai trovato gli uomini o il coraggio necessari per rimpossessarsi di Isola Stretta, ma i più giovani capitani ed ammiragli (tra cui anche Yendrenn Harquil, l'ammiraglio della flotta di Isola Bella già comparso in *Fiori neri*) sono ancora convinti che con un attacco frontale i pirati potrebbero essere facilmente decimati. Attualmente, Porto Verno è una città piena di brutti ceffi poco raccomandabili; il DM dovrebbe cercare in ogni momento di tenere i personaggi insicuri e sulla corda, magari dando l'impressione che tipi loschi siano sulle loro tracce o che qualcuno poco raccomandabile li abbia notati. Molte informazioni connesse ad Isola Stretta e alle altre isole dei Baroni del Mare sono reperibili nell'accessorio *Ivid The Undying* (fuori stampa), che può essere scaricato gratuitamente dal sito http://www.wizards.com/dnd/DnDDownloads_classics.asp. Il sito web dei Baroni del Mare, inoltre, contiene molte informazioni su Isola Stretta e Porto Verno; esse possono essere consultate al sito <http://www.seabarons.it>.

Seguono le statistiche fondamentali di Porto Verno.

Porto Verno (Grande Villaggio) Non standard; AL NM; 2.575 mo limite; Ricchezza totale 462.033 mo; Popolazione 3.591; Mista (umani 79, halfling 7, elfi 5, gnomi 4, nani 3, mezzelfi 1, mezzorchi 1).

Figura d'autorità: ufficialmente sconosciuta (in realtà a tenere le redini della città sono alcuni pirati, capi delle varie bande, tra cui Razor).

Guardie a tempo pieno: 35 Comb1.

Individui reclutabili: 179.

Infine, ecco lo schema dei paragrafi che compongono questa avventura, insieme al tempo consigliato che i DM dovrebbero prevedere per ogni sua parte. Tenete presente che il capitolo 2 è quello che richiede più tempo e che può creare più problemi ai master, dato che in città i PG potrebbero decidere di utilizzare il loro tempo in vari modi; concentrate dunque i vostri sforzi di gestione del tempo in quella fase, poiché la prima e la terza sono più lineari.

1. Un ritorno funesto (totale: 1h)

- 1.1. Tra amici (10m)
- 1.2. Abbordaggio pirata (20m)
- 1.3. Punizione divina (10m)
- 1.4. Una nuova missione (20m)
- 2. Una città molto pericolosa (totale: 1h 40m)
 - 2.1. L'arrivo a Porto Verno (30m)
 - 2.2. Quattro chiacchiere con un ricettatore (20m)
 - 2.3. La musica della morte (20m)
 - 2.4. Un luogo di perdizione (20m)
 - 2.5. Come tentare la sorte e vivere felici (10m)
- 3. Nel covo dei pirati (totale: 50m)
 - 3.1. L'entrata (15m)
 - 3.2. Un lungo corridoio (5m)
 - 3.3. La sala delle riunioni (15m)
 - 3.4. Amici o nemici? (15m)

I. UN RITORNO FUNESTO

1.1. TRA AMICI

Il mare che lambisce Capo Rarn è calmo in questo pomeriggio di Terreno, 27 Raccoglitore 591 AC. Sembra che Procan vi conceda il suo favore per il viaggio di ritorno, mentre Capitan Gorth e i due marinai vostri compagni, Regnault e Berry, si mostrano ben lieti di ascoltare per l'ennesima volta i dettagli della vostra prima vera missione. «Dunque c'era una cripta infestata, sotto le rovine del tempio? E come avete fatto a sopravvivere ai non morti?» vi chiede Regnault, eccezionalmente sobrio per l'occasione.

Lasciate che i giocatori spendano qualche minuto ad appurare almeno la trama di massima della missione precedente (Fiori Neri, SBN1-01). Raccontate loro brevemente che essi, parte dell'equipaggio della Lucindale guidata da Capitan Gorth, erano stati assoldati da Yendrenn Harquil, ammiraglio di Isola Bella, per accompagnare Lady Aleena a Capo Rarn a raccogliere i preziosi fiori neri, e che durante il difficile attraversamento della giungla essi avevano respinto l'assalto di alcune creature tropicali (scorpioni e pantere), fino a giungere ad un antico tempio di Wee Jas, dea dei morti e della magia, in rovina. Lì i personaggi avevano ritrovato i fiori neri, ed esplorato una cripta segreta piena di zombi.

Le statistiche e descrizioni di Capitan Gorth, Regnault e Berry sono riportate in Appendice 1.

Se volete, potete anche consegnare ai PG la mappa della Lucindale. **VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-01.**

«Bah! Tutte fandonie! Chissà quanto rum vi sarete scolati, durante questo viaggio!», esclama infine Regnault, che dichiara di preferire un barilotto di birra ai vostri racconti. Berry, instancabilmente al lavoro, sembra disapprovare le scelte del suo compagno, mentre Capitan Gorth è impegnato a governare il timone. «Sembra che il nostro ritorno sarà propiziato dal bel tempo, ciurma!», vi dice in un attimo di sosta il capitano, e continua: «Bah, meglio così. Non se ne poteva più di tutta quell'umidità!».

Se qualcuno tra gli avventurieri indossasse un'armatura pesante, fate in modo che Gorth o Berry ricordino loro che un simile abbigliamento è estremamente imprudente su una nave, dato il rischio continuo di cadere in acqua.

Lady Aleena, l'erborista che i PG hanno scortato a Capo Rarn in SBN1-01, si trova anch'ella sulla nave, ma, dato il suo carattere timido e introverso, non si farà vedere in giro, e, se cercata o interrogata, sarà sempre molto evasiva. Le statistiche di Aleena sono riportate in Appendice 1.

Chiedete quindi agli incantatori di confermare la preparazione dei loro incantesimi. Dopotutto, spostate la scena alla notte del 27 Raccoglitore 591 AC, informando i personaggi che il pomeriggio è trascorso senza inconvenienti di sorta. Domandate ai giocatori se intendono effettuare dei turni di guardia, tenendo presente che anche Regnault e Berry sono disposti a contribuire, a patto di non restare da soli (tra i due non scorre infatti buon sangue). Cercate comunque di non impiegare troppo tempo in questa fase. La notte trascorre tranquilla sino alle prime luci dell'alba.

1.2. ABBORDAGGIO PIRATA (LI 8)

Nel corso dell'ultimo turno di guardia, chiedete ai personaggi di vedetta di effettuare un tiro di Osservare con CD 15. In caso di successo, leggete il testo seguente.

Il sole fa capolino sul mare, dando inizio ad una giornata dal cielo limpido e calmo. Emozionati all'idea del ritorno a casa, osservate la distesa d'acqua intorno a voi. Un piccolo puntino nero, probabilmente una nave, è visibile all'orizzonte.

In questo momento, i personaggi non hanno ancora alcun motivo di preoccuparsi della presenza della nave, non sapendo che essa punta verso la Lucindale. Col passare dei minuti, però, fate ripetere qualche tiro di Osservare, con CD sempre decrescente, se i personaggi si impegnano attivamente a scrutare l'orizzonte, magari servendosi di un cannocchiale. In caso di successo, leggete ai personaggi il testo precedente. Ad ogni modo, la nave in avvicinamento non mostra insegne di alcun tipo, e non sembra particolarmente minacciosa finché non si trova ad una distanza di circa 400 metri. A quel punto, i personaggi potrebbero effettuare una prova di Orientamento o Professione (marinaio), entrambe con CD 10, per intuire che la nave sta effettivamente puntando verso la Lucindale.

Se i personaggi non si preoccupano o non si accorgono della nave, attendete finché essa non si trova a circa 100 metri dalla Lucindale. Disponete allora sul tavolo di gioco la mappa della nave dei pirati. **VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-02.**

Mentre la nave si avvicina ulteriormente, i personaggi probabilmente chiameranno i loro compagni che dormono sotto coperta. Da circa 75 metri di distanza i PG potranno distinguere l'equipaggio della nave dei pirati.

L'imbarcazione che si avvicina alla Lucindale è uno scafo snello e maneggevole, con due alberi a vele latine spiegate al vento e una stazza di circa 50 tonnellate. La nave è lunga più di 20

metri e larga 6. Sul pontile della nave potete contare almeno trenta uomini di equipaggio, e l'acciaio delle loro sciabole viene riflesso dal debole sole mattutino.

Lasciate trascorrere pochi altri istanti, e se i personaggi non compiono azioni particolari, leggete loro il seguente testo.

Sembra proprio che l'equipaggio sul pontile del dualberi si stia preparando ad abbordarvi. Alcuni marinai hanno imbracciato dei pontili mentre altri stanno issando degli arpioni. La nave inseguitrice è dotata di un rostro frontale. La distanza che vi separa dall'imbarcazione è di soli 30 metri. Capitan Gorth urla degli ordini, ma non riuscite a sentirli bene, forse a causa dei battiti impazziti del vostro cuore. Lady Aleena è al suo fianco, terrorizzata e pallida in volto. Sull'albero maestro, svetta cinerea una bandiera con un teschio e due ossa incrociate.

I personaggi hanno a disposizione solo 10 round di gioco prima che la Lucindale sia speronata. Velocizzate la sequenza delle azioni, senza perdere tempo. Lasciate trascorrere solo un massimo di due minuti di orologio. L'impatto con la nave pirata, più veloce della Lucindale, è inevitabile, sebbene Capitan Gorth si dia da fare distribuendo ordini a destra e a manca.

L'impatto tra i due scafi è uno schianto assordante, seguito dal tonfo sordo dell'albero centrale della vostra nave, irrimediabilmente spezzato in due. Cadete sul ponte per la violenza del colpo. Il carico sul ponte della Lucindale si sparge ovunque. Dalla nave nemica, i pirati gettano alcuni rampini sullo scafo della vostra nave, e, appena la presa è salda, un drappello di gradassi, una ventina circa, si riversa sulla Lucindale, correndo sui pontili e lanciandosi con le corde dagli alberi della caravella.

Chiedete ai giocatori di compiere un tiro salvezza su Riflessi con CD 20. In caso di fallimento, i personaggi subiscono tanti danni debilitanti quanti necessari per cadere a terra, privi di conoscenza. Fate in modo che Regnault cada giù dal ponte, dal lato opposto dell'assalto. Cercate di tenere alta la tensione.

Pirata, Umano Combattente 1° (20) GS ½; Umano di taglia media; DV 1d8+3, pf 7 ognuno; Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniz. Migli.); Vel 9 m; CA 14 [contatto 12, colto alla sprovvista 12] (+3 Des); Att +3 mischia (1d6+1, 18-20/x2, scimitarra); AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol -1; For 12, Des 15, Cos 16, Int 14, Sag 8, Car 9. Altezza 170 cm.

Abilità e Talenti: Equilibrio +1, Intimidire +2, Nuotare +4, Professione (marinaio) +2, Saltare +2, Scalare +2, Utilizzare Corde +2; Arma Focalizzata (scimitarra), Iniziativa Migliorata.

Tattica: L'obiettivo dei pirati è rapire Aleena. Essi si aprono un varco tra i personaggi rimasti in piedi. Il loro attacco non è letale, poiché essi trattengono i colpi (-4 al tiro d'attacco), infliggendo solo danni debilitanti. Il numero dei pirati è tale che i personaggi non dovrebbero essere in grado di resistere allo scontro. Se lo scontro si dovesse protrarre oltre il terzo round, il danno debilitante

inflitto dai pirati, in caso di attacchi andati a segno, verrà raddoppiato. Non appena i pirati avranno raggiunto Aleena, paralizzata dalla paura, la trascineranno sulla loro nave e daranno ordine di ritirata. Se i PG rimasti ancora in piedi cercassero di salvare Aleena, fate in modo che altri pirati giunti in rinforzo li bloccino, trattenendoli in combattimento. È essenziale che Aleena venga portata via sulla nave pirata.

1.3. PUNIZIONE DIVINA

Non appena Aleena si troverà in mano dei bravi, leggete il seguente testo.

I pirati si allontanano rapidamente come sono giunti, risalendo agilmente sulla loro nave. Sembra che la loro tattica sia stata veloce ma spietata: non hanno portato via alcunché dalla Lucindale, tranne il suo tesoro più prezioso: Lady Aleena. Riprendendovi dallo stordimento, vi premunite di cercare i vostri compagni. Regnault è rimasto in acqua per tutto il tempo del combattimento, ma sembra stia bene; Berry è in stato di temporanea incoscienza; Gorth giace a terra, ferito ma vivo e cosciente. «Maledetti! La mia nave!» sono le uniche parole che il capitano riesce a pronunciare in questo momento.

Lasciate che i personaggi lancino gli eventuali incantesimi di cura, si prendano cura dei feriti, tirino a bordo Regnault e così via. Un'analisi dei danni subiti dalla Lucindale, in base ad una prova riuscita di Professione (marinaio) o Artigianato (carpenteria) con CD 10, porterà alla conclusione che la nave è inutilizzabile, al momento: l'albero centrale è spezzato e non potete ripararlo, e la costa non è visibile. Gorth dirà che l'unica speranza è lasciarsi trascinare dalle correnti, ma che siete effettivamente in serio pericolo, dato che durante l'abbordaggio molte provviste sono cadute in mare. Berry riacquisterà coscienza con un incantesimo di cura ferite di qualunque livello, ma avrà comunque bisogno di riposare per un intero giorno. Altrimenti, alternerà momenti di coscienza e di incoscienza per tutto il giorno, ma alla fine si riprenderà. Regnault lamerterà molti più disturbi di quanto una semplice caduta in acqua possa effettivamente causare, e si rifiuterà di fare qualunque cosa tranne che riposare.

«Questo è un mare senza dei!», urla Regnault, esasperato. «Mi senti, Procan? Dove vanno a nascondersi gli dei quando servono davvero?». A queste parole, Gorth urla: «Zitto, idiota! Vuoi attirare su di noi l'ira di Procan? Pazzo!».

Se tra l'equipaggio è presente un chierico di Procan, l'osservazione di Regnault è una buona occasione per sviluppare un po' di gioco di ruolo.

Più tardi, nel pomeriggio, gli avventurieri potranno avvistare (prova di Osservare, CD 20) uno strano ribollio tra le onde, a circa 250 metri di distanza dalla Lucindale. Il ribollio sembra cessare dopo pochi minuti, per poi ripresentarsi altrove, ma sempre piuttosto vicino alla nave, più e più volte, finché i personaggi non lo noteranno. Questa situazione potrà durare anche più di mezz'ora, e lascerà ancor più esasperata la ciurma.

Regnault eslama: «Per gli dei, cosa ho fatto? Ho attirato su di noi il flagello di Procan! Guardate!». Dall'acqua, proprio dove avevate osservato il ribollio, emerge un gigantesco tentacolo, lungo più di 10 metri, simile a quello di una piovra. Regnault, Gorth e Berry sembrano impazziti, e urlano a squarcagola, in una cacofonia disperata. Il flagello di Procan solleva un secondo tentacolo, ancor più lungo del primo, per poi rituffarsi in mare.

Il flagello di Procan è in realtà un kraken, che abita le profondità del mare proprio in questa zona.

☞ **Kraken:** pf 290, vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 111. Le statistiche complete del mostro sono riportate anche nell'Appendice 1.

Tattica: il kraken si limiterà a girare attorno alla Lucindale, sbucando da un fianco o dall'altro della nave. Il mostro non attaccherà, poiché ha deciso di giocare un po' con le sue prede in attesa di farle stancare (ricordate che un kraken è una creatura estremamente intelligente). Quest'incontro serve esclusivamente a creare tensione ed una sensazione di impotenza nei personaggi. Non appena la tensione ha raggiunto il culmine, leggete il paragrafo seguente.

Berry, pur se ancora ferito, si rialza e supera con la sua le vostre voci. «Di là, di là, guardate! Forse siamo salvi!». Vi volgete verso il punto indicatovi dal vostro compagno, in direzione nord-est. Una nave, ben più grande della Lucindale, si sta dirigendo verso di voi. Berry impugna il cannone, scruta le onde per un attimo che sembra infinito, e poi annuncia: «È la Spigola dell'ammiraglio Harquil! Sono venuti a salvarci!». Guardate anche voi nel cannone, e il galeone in avvicinamento porta come insegna proprio una spigola, diversamente dal serpente marino, simbolo delle navi dei Baroni del Mare. «Forse siamo salvi», ripete esausto Gorth.

1.4. UNA NUOVA MISSIONE

La Spigola di Harquil si avvicina rapidamente ai resti della Lucindale, mentre il kraken, temendo le forze combinate delle due navi, decide per prudenza di inabissarsi di nuovo. Accortosi velocemente della situazione, Harquil dà ordine di abbordare la Lucindale e di trasportare tutti i marinai sulla Spigola. Leggete ai giocatori il testo seguente.

È facile capire perché Yendrenn Harquil, il giovane ammiraglio di Isola Bella, sia diventato così famoso nonostante la sua giovane età: in pochi minuti e con estrema autorevolezza dà ordine ai suoi uomini di trasportarvi a bordo del suo galeone, e vi ritrovate in piedi sul ponte della Spigola. Harquil vi domanda cosa sia successo, e ascolta preoccupato le vostre parole. Alla fine, vi presenta un uomo rimasto sino ad allora in disparte: «Costui è Lord Dagor Elmbright, elfo e nobile dignitario di Rel Astra, fratello di Lady Aleena. Egli è giunto a Isola Bella molto preoccupato per la sorte di sua sorella, e le vostre notizie non possono che accrescere la sua preoccupazione. Per fortuna, tuttavia, abbiamo una chiara idea di dove poter ritrovare sua sorella... e avremo bisogno del vostro aiuto, marinai!».

Questo è il momento in cui gli avventurieri probabilmente temperanno Harquil di domande sulla missione; Dagor invece, come sua sorella, è un uomo di poche parole, e preferirà che a rispondere sia l'ammiraglio. Fornite ai personaggi alcune o tutte le seguenti informazioni:

- In seguito alla cattura di una spia a Porto Antico, Harquil è venuto a conoscenza di un complotto da parte dei pirati di Isola Stretta per rapire Lady Aleena.
- La spia è stata giustiziata dopo che gli è stata estorta ogni informazione utile (grazie anche al ricorso alla magia).
- I pirati di Isola Stretta sono organizzati in bande, e si sono impadroniti dell'isola circa sette anni fa, alla fine delle Guerre di Greyhawk. I Baroni non sono più riusciti a riconquistare Isola Stretta.
- L'ammiraglio ha scoperto che i rapitori di Aleena sono diretti a Porto Verno, la cittadina principale di Isola Stretta.
- Porto Verno dista circa 30 ore di viaggio dal punto in cui gli avventurieri sono stati raccolti. Harquil ha preparato una carta per la navigazione. **VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-03.**
- Se i PG accetteranno la missione di Harquil (vedi sotto), egli consiglierà loro di infiltrarsi prudentemente nella tana dei corsari, di ritrovare Aleena e di fuggire quanto prima.
- Harquil suggerirà ai PG di mantenere un profilo molto basso durante la loro permanenza a Porto Verno, adottando un qualche tipo di travestimento e magari occultando le armi. Ai chierici di Procan consiglierà di mascherare il simbolo sacro poiché il tempio del Signore delle Tempeste a Porto Verno è stato distrutto e saccheggiato nel 585 AC e tutti i chierici sono stati allontanati.
- A proposito del kraken, Harquil affermerà che la sua esistenza era considerata leggendaria, e che riferirà ai Baroni dell'avvistamento, ma che inseguire il mostro non è né utile né produttivo in questo momento.
- L'ammiraglio sa che il capo dei pirati che hanno rapito Aleena si chiama Razor, e che è un uomo molto pericoloso, ma non l'ha mai incontrato.
- Oltre ai pirati, un altro dei pericoli di Porto Verno sarebbe un tempio del dio malvagio Nerull, il Mietitore, di cui ufficialmente nessuno sa nulla ma della cui esistenza Harquil è profondamente convinto.
- Dagor Elmbright è un noto diplomatico, giunto ad Isola Stretta per discutere importanti questioni politiche.

- Dagor è al servizio di Lord Drax di Rel Astra (per rivelare quest'informazione, richiedete ai PG una prova di Raccogliere Informazioni con CD 10).
- Dagor è stato inviato ad Isola Bella per discutere i termini di un'alleanza militare tra Rel Astra e i Baroni (per rivelare quest'informazione, richiedete ai PG una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20).

Harquil ha una missione da affidare agli avventurieri: il salvataggio di Lady Aleena. I PG non avranno alcun margine di trattativa, e, se volessero discutere di ricompense, Harquil farà prima di tutto notare che senza il suo intervento non sarebbero neanche vivi. Ciononostante, egli offrirà una ricompensa effettiva di 50 baroni d'oro a testa ai partecipanti, oltre al pagamento dovuto loro per la missione precedente (Fiori Neri), pur considerando il relativo insuccesso della suddetta missione. Verificate che quest'ultimo pagamento sia corrisposto solo a quei PG che abbiano effettivamente giocato SBN1-01.

I termini della missione sono i seguenti: la Spigola accompagnerà i personaggi ad Isola Stretta, nei pressi di Porto Verno, e Harquil e Dagor attenderanno a bordo il ritorno degli eroi. Se i PG chiedessero all'ammiraglio o al diplomatico di accompagnarli nel covo dei pirati, essi opporrebbero un netto rifiuto: Harquil è troppo consciuto per potersi infiltrare tra i pirati, mentre Dagor verrebbe immediatamente sospettato, in quanto elfo. Neanche la maga di origini rhennee che accompagna la Spigola (cfr. Fiori Neri) acconsentirà a scendere a terra, poiché la sua presenza è richiesta sulla nave.

Gorth, Regnault e Berry sono troppo feriti (anche se Regnault è un ferito immaginario!) per accompagnare i PG in missione, e delegheranno loro con piacere quest'onore, sostenendo che, per chi ha affrontato scorpioni, pantere e non morti, combattere dei pirati sembrerà un semplice scherzo.

Concedete dunque del tempo ai personaggi per curare le loro ferite, preparare gli incantesimi, e badare ai loro interessi. Il giorno di navigazione scorre piuttosto tranquillo, e dovete cercare di non concedere ai personaggi troppo tempo per indugiare. Se i PG cercheranno di interrogare ulteriormente Harquil, egli potrà col tempo fornire ulteriori risposte tra quelle elencate precedentemente. Dagor si rivelerà invece molto taciturno, e tutt'al più domanderà come stava sua sorella l'ultima volta che gli avventurieri l'hanno vista, e se avesse qualcosa di strano. Se interrogato sul perché della sua preoccupazione per Aleena, Dagor dirà soltanto che voci preoccupanti sull'attività dei pirati di Isola Stretta erano giunte al suo orecchio, a Rel Astra, e che temeva che la sorella restasse inviata in qualche intrigo.

Il galeone di Harquil è estremamente rifinito, misura circa 40 metri di lunghezza e 6 di larghezza, possiede tre alberi e c'è spazio per 200 rematori. Se i PG daranno troppo fastidio, qualche marinaio potrà intimare loro di mettersi ai remi.

2. UNA CITTÀ MOLTO PERICOLOSA

2.1. L'ARRIVO A PORTO VERNO

Sono le prime ore dell'alba di Solare, il quarto giorno da quando avete intrapreso il vostro viaggio di ritorno. Dopo più di un giorno di navigazione, siete infine in vista di Porto Verno, la vostra meta. Avete seguito per molte ore la costa di Isola Stretta; il clima è caldo, ma una leggera brezza mattutina rinfresca l'aria. L'ammiraglio Harquil vi si avvicina, insieme a Lord Dagor. «Non posso spingere oltre la Spigola, come capirete», vi dice Harquil. «Siamo già abbastanza in pericolo così. Vi faremo sbarcare su una spiaggia a pochi chilometri a nord di Porto Verno, e vi attenderemo dietro alcuni scogli, sino al vostro ritorno. Seguite il sentiero che porta in città, e cercate di mescolarvi alla popolazione locale. Non state troppo spavaldi, e se vi chiedessero chi vi manda, non nominate mai me o i Baroni. Se qualcuno di voi fosse arrestato o accusato di qualche crimine, negherei ovviamente qualunque implicazione».

Prima che gli eroi scendano a terra, Dagor si avvicina per consegnare loro una piccola borsa contenente delle erbe da utilizzare sugli eventuali feriti. Dagor insiste sul fatto che Aleena conosce molto bene quelle erbe, e che sarà perfettamente in grado di applicarle su chi ne avrà bisogno, una volta liberata. Nessun altro PG o PNG è in grado di utilizzare queste rare erbe elfiche, tranne forse un elfo druido; in tal caso, richiedete una prova di Professione (erborista) con CD 25. Le erbe curano 1d3 punti ferita per applicazione, ma solo nelle mani di chi le sa utilizzare; Dagor consegna ai PG 3 applicazioni.

I personaggi sbarcheranno in una zona a circa 5 chilometri a nord di Porto Verno. La strada per la città richiederà all'incirca un'ora per personaggi che si muovano di 9 m per round (vedi Manuale del Giocatore, pag. 143, tabella 9-3), e non vi sarà alcun incontro durante questa fase. Isola Stretta ha una vegetazione mediterranea e spoglia, rispetto a quella lussureggianti di Isola Bella, e lungo la costa l'unica presenza arborea è costituita da qualche arbusto che affonda le sue radici in un terreno sabbioso. La strada verso la cittadina è praticamente deserta, e non reca tracce di presenza umana (o umanoide). Solo nei pressi di Porto Verno si comincia ad intravedere qualcuno per strada, e sono tutte persone dirette in città.

Appena gli avventurieri arriveranno alle porte della città, leggete loro questa descrizione:

La cittadina di Porto Verno si trova di fronte a voi, a circa duecento metri, in una piccola valle sabbiosa in riva al mare, circondata da due basse colline. Da una piccola altura su cui vi trovate, riuscite a dominare con lo sguardo la città. Sembra strano che un luogo apparentemente così tranquillo possa celare in sé la degenerazione di cui Harquil e gli altri vi hanno parlato. Sembra comunque che ci sia molta gente per le strade.

Una folla di persone si è infatti radunata presso la carraia per entrare a Porto Verno. In mezzo a loro si distinguono contadini, schiavi e mercanti. L'arco della porta è costruito in pietra grigia e al centro si intravede uno scudo araldico sporco e sfregiato. Due o

tre sgherri abbastanza guardinghi attendono la folla al varco. Le ispezioni sono occasionali, ma brutali nell'atteggiamento e nei modi. Poco oltre la porta cittadina, si intravede un torrione di pietra e una lunga strada strozzata da edifici in legno, sporgenti e aguzzi.

L'ingresso a Porto Verno è sorvegliato da due bravacci (Comb 1), sgherri dei pirati che, dopo aver squadrato i personaggi e aver posto loro qualche domanda di rito, li lasceranno passare.

Camminare con delle armi a Porto Verno non è considerato illegale, ma se i PG fossero particolarmente aggressivi con le guardie, i soldati non esiterebbero a intimare una condotta più remissiva ed eventualmente anche a chiamare rinforzi ed attaccare gli avventurieri. In tal caso, lo scontro si concluderebbe dopo pochi colpi, dato il numero nettamente inferiore dei PG rispetto ai bravi, e gli eroi verrebbero condotti in carcere, dove si concluderebbero le loro imprese. Se necessario, utilizzate le statistiche fornite al paragrafo 3.1 per i pirati.

Porto Verno è una città in cui regna l'anarchia. La cosa dovrebbe essere evidente sin dall'inizio, poiché già il primo incontro con le "guardie" alla porta ha qualcosa di strano. In particolare, i bravi non indossano armature o simboli che possano consentire di identificarli come appartenenti ad un corpo istituzionale. Sembrano piuttosto comuni delinquenti raccattati all'angolo di qualche strada, e i loro modi testimoniano un carattere ben poco socievole e per nulla rispettoso delle leggi.

Incoraggiate i PG più creativi ad osservare la parlata locale (prova di Comunicazione Segreta con CD 15 o di Conoscenze locali con CD 20) per apprendere qualche parola del gergo di Porto Verno, oppure ad alterare lievemente il loro aspetto (prova di Camuffare con CD 15) per sembrare gente del luogo.

Appena superata la porta carraia, la folla si dirige verso il cuore della città, deviando però da quello che sembra essere un ostacolo. Le persone aggirano un bambino dalla capigliatura fulva, seduto per terra a gambe incrociate. Il bambino è vestito con abiti dai colori sgargianti, in forte contrasto tra loro.

Il bambino segue con lo sguardo i PG, cercando di osservarli per bene. Se i PG si fermano ad osservare la scena, leggete loro il seguente passaggio.

Il "bambino" ad una osservazione meno superficiale risulta in realtà un halfling. L'halfling ha in mano qualcosa che agita a caso e poi lascia cadere davanti a sé. Alcuni ossicini si dispongono a semicerchio puntando diritti verso di voi. L'halfling osserva le ossa e poi alza la sguardo verso di voi. Ha uno scatto nervoso e si gira a parlare con l'aria: «Indesiderato, sono proprio loro? Ho capito, ho capito! Ora vado».

L'halfling si chiama Tibbs e si offrirà come guida per la città di Porto Verno. Tibbs è un chierico di Ralishaz, ma non si presenterà come tale ai PG. Tibbs è una macchietta, ma cercate di non esagerare con l'aspetto comico che potrebbe derivare da questo bizzarro personaggio; egli è in grado di fornire molte informazioni su Porto Verno, ma le

sue spiegazioni saranno comunque complicate e poco utili. Spesso, mentre si rivolgerà ai PG, Tibbs farà una pausa del discorso, per poi voltare le spalle e parlare con un interlocutore solo a lui visibile. Tibbs si limiterà a spronare il passo dei PG. Durante il cammino gliene capiteranno di tutti i colori, ma ad ogni disgrazia Tibbs reagirà con grandi sorrisi e una scrollata di spalle. Per esempio, gli potrà capitare di calpestare sterco animale, un cane gli si avvicinerà per i suoi bisogni, o ancora una matrona getterà una secchiata d'acqua dal secondo piano di una casa, e così via. Quando Tibbs dovesse diventare troppo chiassoso, fatelo cadere in un tombino "casualmente" aperto sul suo cammino. Le statistiche di Tibbs sono riportate in Appendice 1.

2.2. QUATTRO CHIACCHIERE CON UN RICETTATORE

Non appena gli avventurieri avranno superato l'ostacolo dei bravi all'ingresso della città, si troveranno a girovagare per le vie di Porto Antico, probabilmente con la guida di Tibbs. Considerate la mappa della città riportata in Appendice 2, e, se volete, ponete sul tavolo la versione per i giocatori (**VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-04**).

In una città, anche se piccola, i giocatori potrebbero decidere di seguire vari percorsi, girovagando da un luogo a un altro. Vi suggeriamo di seguito quale dovrebbe essere lo svolgimento ideale della trama, fornendovi in seguito alcune possibili alternative per gestire l'avventura. Se possibile, comunque, cercate di rispettare il canovaccio principale, poiché vi eviterà fastidiosi momenti di imbarazzo e perdite di tempo. Utilizzate Tibbs per evitare distrazioni eccessive.

I luoghi più importanti di Porto Verno, in questa avventura, sono i seguenti:

- La piazza del mercato (par. 2.2);
- Il "Ritrovo del Pescacane" (par. 2.4);
- Il covo dei pirati (par. 3.1-3.2);
- Un tempio sotterraneo di Nerull (assolutamente segreto, non indicato sulla mappa di Porto Verno in Appendice 2);
- Un tempio dedicato a Norebo, dio della Fortuna e del Gioco d'Azzardo (par. 2.5; è un luogo opzionale, non fondamentale per la trama).

Il primo luogo dove i PG si recheranno, spinti dalle esortazioni di Tibbs e dal flusso della folla, sarà probabilmente la piazza del mercato, il vero centro economico e sociale della città, vagamente simile ad un suq maghrebino. La persona più informata, al mercato, è un certo Jaleff, il quale potrà fornire alcune informazioni se ben interrogato. Se questa sarà la direzione dei PG, leggete il seguente testo.

Superata la porta d'ingresso in città, proseguite per la larga strada rettilinea che proviene da nord-ovest. Le case di Porto Verno, per lo più in legno intonacato di bianco per non assorbire troppo calore e col tetto basso per raccogliere l'acqua piovana, sembrano piuttosto rovinate e decadenti mentre seguite la strada

principale, e vi imbattete anche in un paio di negozi, che al posto delle vetrine hanno una specie di serranda abbassata che vi permette di osservare gli artigiani all'opera. I vicoli e le strade sono affollati di persone e si avanza a fatica, spingendo e scostando la folla.

Dopo aver percorso circa un centinaio di metri, il vocio aumenta incredibilmente davanti a voi, lungo la strada. Seguendo i rumori, all'incrocio con un'altra grande strada che viene da nord-est svolzate l'angolo e vi ritrovate nei pressi della piazza del mercato di Porto Verno. Vi viene in mente che i cittadini siano impazziti. Gente di tutti i tipi urla a squarcigola, innalza boccali di birra al cielo e fa a gara a chi resiste di più all'alcol. Ci sono vari gruppetti di persone che ridono e schiamazzano, mentre altri cercano di vendere mercanzie di tutti i tipi, e sembra che si sia scatenata una festa. Sentite addirittura gli strumenti di una banda musicale che provano musiche allegre. Poi vi ricordate ciò che i pericoli del mare avevano cancellato dalla vostra testa: siete entrati nella settimana della Festa della Birra, e, come in tutti i villaggi delle isole, così anche a Porto Verno si organizzano celebrazioni di ogni tipo. In questo momento, sembra che ci sia una fiera in città: ci sono bancarelle di ogni tipo, e la gente del popolo cammina da un lato all'altro della gremita piazza; qualche oratore declama versi sconci in piedi su una cassa di legno.

Se Tibbs è coi personaggi, leggete il testo seguente:

«Oh, sì, ma certo!», esclama a un certo punto la vostra guida. «Perché non li hai avvisati prima, Tibbs? Questa è la settimana della Festa della Birra, e se ne vedono di tutti i colori qui a Porto Verno!».

I personaggi non avranno grandi difficoltà a trovare Jaleff, dato che chiunque altri avvicineranno li manderà a quel paese o al più li dirigerà proprio dal mercante. Mentre i PG decidono il da farsi o si avviano verso la bottega di Jaleff, un piccolo ma astuto laduncolo di strada decide di derubare i PG.

Siete spinti un po' in ogni direzione. Avanzate con fatica verso l'edificio che dovrebbe essere l'emporio di Jaleff.

Scegliete a caso uno dei PG o quello dall'aspetto apparentemente meno minaccioso. Dudley, punterà a tagliargli il borsellino per portarselo via con sé. Dudley deve effettuare una prova di Svuotare Tasche (+9) con CD 20. Per il funzionamento dell'abilità vedi Svuotare Tasche, *Manuale del Giocatore*, pag. 75.

Nel caso in cui Dudley riuscisse nel suo tentativo di borseggio, egli si allontanerà con fare dimesso, facendo perdere le sue tracce tra la folla. Se Dudley dovesse fallire il primo tentativo di Svuotare Tasche con un tiro del dado modificato tra 15 e 19 (ovviamente, senza essere stato visto), allora il laduncolo tenterà un secondo (e ultimo) assalto, questa volta con CD 30. Nel caso in cui Dudley riuscisse a derubare la vittima, ma venisse scoperto (il PG ha effettuato una prova contrapposta di Osservare, superando il risultato di Svuotare Tasche di Dudley), leggete il seguente paragrafo:

Quasi d'istinto le tue mani si sono mosse per afferrare la borsa [o altro oggetto] che ti è stata strappata dal fianco [o cintura o altro]. La borsa è trattenuta da un piccolo monello dalla faccia sporca e dagli occhi di ghiaccio. Lo sbarbatello ti guarda e dopo aver fatto un gestaccio, si mescola alla folla e sparisce.

Se Dudley fosse rimasto trattenuto (il PG avesse ottenuto 20 o più sul tiro di Osservare), il monello cercherà di divincolarsi con una prova di Artista della Fuga. Vedi Divincolarsi, *Manuale del Giocatore*, pag. 138. Dudley farà di tutto per non lasciarsi catturare, scalciando e divincolandosi, fuggendo alla prima occasione possibile. Nel caso in cui i PG si rivelassero piuttosto brutali nel loro comportamento, potrebbero subito arrivare 4 o 5 pirati attratti dalla confusione. Le statistiche di Dudley sono riportate in Appendice 1.

I PG troveranno Jaleff dietro un bancone di mercanzie varie (da cibi poco comuni a pellame vario a qualche arma esotica). Se essi non saranno troppo pressanti o scontrosi, Jaleff si dimostrerà pronto a collaborare... ad un prezzo, naturalmente.

Jaleff è una sorta di autorità, in una città piccola come Porto Verno: egli conosce di tutto un po', e la vastità delle sue conoscenze è pari solo alla varietà dei prodotti che vende (per lo più cianfrusaglia senza valore). Le statistiche di Jaleff sono riportate in Appendice 1.

Lasciate che i PG interagiscano col mercante come preferiscono, ma ricordate che, più che l'intimidazione, con Jaleff funzionano la discrezione e la cortesia (fate effettuare prove su qualche abilità sociale, come Diplomazia, Raccogliere Informazioni, Intimidire o Raggirare, e concedete dei bonus se i PG supporteranno le loro domande con offerte di birra o di denaro).

Ecco le notizie che Jaleff può fornire ai PG, dalle più comuni alle più segrete. Non concedete automaticamente tutte queste informazioni ai PG, ma fate in modo che essi se le guadagnino.

- Jaleff si presenta come un mercante di mezz'età che proviene dall'occidente, ha viaggiato a lungo per mare e conosce molte cose di tutto il mondo.
- Durante la Festa della Birra, la città è in fermento. La Festa durerà per tutta la settimana.
- Se qualcuno vuole tentare la sorte durante questo periodo, gli converrebbe recarsi al tempio di Norebo, vicino al porto. Lì si fanno vari giochi d'azzardo, ma bisogna guardarsi dagli imbrogli.
- Durante la Festa, potrebbe essere più facile del solito incontrare qualche pirata importante. Forse si potrebbe dare un'occhiata al Ritrovo del Pescecano, uno dei luoghi di ritrovo più frequentati di Porto Verno. Proprio vicino a quell'edificio, quest'oggi a mezzogiorno, suonerà una banda musicale.
- Il Ritrovo del Pescecano è uno dei luoghi di aggregazione più frequentati di Porto Verno. Ci

- si trovano marinai, stranieri e prostitute. Un buon posto per cercare informazioni.
- I pirati di Isola Stretta mantengono un'organizzazione molto rigida e segreta.
 - I pirati si sono impadroniti di Isola Stretta sette anni fa, e da allora spadroneggiano a Porto Verno e dintorni.
 - Non esiste una vera e propria forza dell'ordine a Porto Verno, e la città è considerata "libera". Per evitare che l'anarchia si diffonda eccessivamente, si sono organizzate piccole bande armate di controllo, ufficialmente costituitesi per il benessere dei cittadini, ma in realtà controllate dai pirati.
 - I pirati sono divisi in gruppi, che a volte sono in contrasto tra loro. Uno dei gruppi più forti ha sede a Porto Verno. Un altro gruppo importante è la Gilda dei Ladri (a cui appartiene Dudley, tra l'altro, ma è improbabile che i PG vengano a scoprire questo particolare).
 - Razor è il nome di un tenente dei pirati di Porto Verno, ma non è il caso di pronunciare quel nome a voce alta, poiché egli è molto temuto in città.
 - Nessuno conosce l'identità del vero capo dei pirati di Porto Verno, poiché, chiunque egli sia, è un abile manovratore che preferisce stare nell'ombra.
 - Nessuno sa dove si trovi esattamente il covo dei pirati... tranne i pirati stessi, chiaramente.
 - Jaleff non rivelerà nulla sul presunto tempio di Nerull a Porto Verno.

Se i PG si mostreranno interessati alle mercanzie di Jaleff, egli cercherà di rifilare loro qualunque paccottiglia, inventando complesse e poco verisimili storie per ogni oggetto. Fate eseguire delle prove contrapposte di Raggirare contro Percepire Inganni per vedere se i PG si rendono conto dell'imbroglio.

Quando i personaggi non avranno più nulla da discutere con Jaleff, fate loro presente che si avvicina mezzogiorno e che la banda musicale si sta trasferendo dalla piazza del mercato ad un'altra strada secondaria. Poco dopo, si comincerà a sentire una musica molto allegra, una sorta di marcia, provenire da quella direzione.

2.3. LA MUSICA DELLA MORTE (LI 2)

L'evento descritto in questo paragrafo è suggerito ma opzionale: potrete inserirlo, se i PG seguono la banda musicale, ma siete liberi anche di saltarla del tutto, dato che non influenza drammaticamente l'evoluzione dell'avventura.

Se i PG si avvicineranno alla banda che suona, leggete loro il seguente testo.

Le strade sono stracolme di gente, mentre la banda musicale suona musiche allegre, liberamente accompagnate da testi licenziosi e a volte osceni. Molta gente è accalcata ai margini

delle vie, e ascolta la musica ridendo, battendo il tempo e tracannando birra. Notate molte facce pericolose, brutti ceffi che fareste certo meglio ad evitare.

Se gli avventurieri cercheranno di recarsi al Ritrovo del Pescecan, come descritto da Jaleff, dite loro che la porta dell'edificio è attualmente chiusa e che comunque non sembra che vi sia nessuno dentro.

Lasciate che i PG siano travolti dal ritmo festoso e dalla folla pressante. Dopo un po' richiedete a ogni personaggio una prova di Osservare, contrapposta ad un tiro di Nascondersi di Unwyl. Considerate che la folla e la confusione conferiscono un bonus di +4 alla prova di Nascondersi del sacerdote di Nerull, che si trova nei paraggi con un intento ben preciso. Le statistiche di Unwyl sono riportate in Appendice 1.

Nell'eventualità che qualche PG notasse il tipo avvicinarsi, leggete il seguente testo:

Un uomo molto particolare si avvicina a voi in mezzo alla folla. Indossa una veste nera lunga sino alle ginocchia, col cappuccio tirato sulla testa. Il volto non è visibile, traspaiono solo due occhi dallo sguardo spietato. Nessuno sembra prestargli attenzione mentre vi si avvicina facendosi largo tra la gente, e lo notate giusto in tempo per sentirlo pronunciare le seguenti parole: «Ogni essere vivente è un affronto per il Mietitore, ed ogni morte arreca un'oscura scintilla di gioia al suo cuore ormai marciol!. L'uomo protende verso uno di voi la sua mano, e il tocco della sua pelle vi fa avvertire un brivido gelido!

Tattica: Unwyl è in realtà un sacerdote di Nerull, la malvagia divinità della morte, cui è in effetti dedicato un piccolo e segretissimo tempio sotterraneo a Porto Verno. I sacerdoti di Nerull ritengono che le stragi e gli omicidi, magari se perpetrati durante una festa popolare, siano un render gloria al loro dio; Unwyl, in particolare, è stato avvertito da Jaleff, meno di un'ora prima del suo attacco, che alcuni stranieri stavano facendo troppe domande su Razor e i suoi pirati, e gli è stato detto che Nerull avrebbe particolarmente approvato una strage di tali curiosi. Il sacerdote è in preda ad esaltazione religiosa, e se necessario combatterà fino alla morte, senza arrendersi o rivelare alcuna informazione agli avventurieri, ma prima di tutto, dopo aver lanciato su se stesso un incantesimo di protezione dal bene, cercherà di colpire col suo tocco di morte uno dei PG (possibilmente uno dei meno corazzati) e di fuggire in mezzo alla folla. Se, per qualunque motivo, non fosse possibile usare il tocco di morte, Unwyl tenterebbe un attacco furtivo alle spalle col suo pugnale. Se i PG non si accorgessero dell'arrivo di Unwyl, ricordate loro che subire un attacco di sorpresa significa perdere tutti i bonus relativi alla destrezza per la CA e non poter compiere in alcun caso attacchi di opportunità. Se il PG attaccato da Unwyl, invece, avesse notato il sacerdote, egli non potrebbe effettuare attacchi furtivi, e il difensore avrebbe diritto ad un attacco di opportunità nel momento in cui Unwyl utilizzasse il suo tocco di morte (in quanto capacità magica).

Un personaggio che effettuasse un tiro di Conoscenze (religioni) con CD 10 potrebbe capire che Unwyl è un sacerdote di Nerull.

Tocco di morte: Unwyl può utilizzare un tocco della morte una volta al giorno. Il tocco è una capacità magica che ha un effetto mortale. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente. Quando riesce a entrare in contatto, tira 1d6 per ogni livello da chierico. Se il totale è pari o superiore ai punti ferita attuali della creatura, quest'ultima muore (vedi *Manuale del Giocatore*, pag. 166). In un attacco di contatto, la CA del difensore non include alcun bonus di armatura, di scudo o di armatura naturale, ma il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione, se presente, si applicano normalmente (vedi *Manuale del Giocatore*, pag. 119).

Tesoro: Se i PG riuscissero ad uccidere o bloccare e consegnare alle guardie Unwyl, potrebbero prendere il suo pugnale rituale perfetto.

2.4. UN LUOGO DI PERDIZIONE (LI 2 SE SI VERIFICA UNO SCONTRO)

Poco dopo la fine della performance della banda musicale, verso le tredici, le porte del Ritrovo del Pescecani verranno aperte. L'edificio funziona contemporaneamente come osteria e bordello, ed è un ritrovo della gente meno raccomandabile di tutta Porto Verno. L'atmosfera è decisamente ostile, e ogni straniero è guardato con sospetto. Se volete, potete porre sul tavolo la mappa dell'edificio, riportata anche in Appendice 2.

Dietro il bancone del Ritrovo, un oste prepara da bere, e ovviamente la birra è l'unica bevanda disponibile durante la settimana di festa. Al piano di sopra, cinque prostitute sembrano ben pronte a soddisfare desideri meno legati alla gola, e si affacciano ogni tanto dalla cima di una rampa di scale, in attesa di qualche nuovo cliente. L'ambiente principale del Ritrovo è pieno di tavoli di legno scadente e rovinato, e ospita vari avventori, per lo più marinai o operai in pausa per il pranzo.

L'oste si chiama Sfregio (umano, Com 2, e le ragioni del soprannome sono facilmente intuibili). Se gli avventurieri si guarderanno un po' in giro, non avranno grosse difficoltà a notare (prova di Osservare, CD 10) una donna seduta da sola in un tavolo, e potranno anche constatare (Osservare, CD 15) che nessuno dei marinai sembra osservarla.

Non appena i PG noteranno la donna, ella farà loro cenno di avvicinarsi, e li inviterà a sedersi accanto a lei. Dirà di chiamarsi Gilly, e che pensa di avere delle informazioni utili da vendere. Se interrogata, la donna si limiterà a dire che conosce qualcosa di interessante sui pirati e sul loro covo, ma si rifiuterà di parlare se prima non le verranno consegnati 30 baroni d'oro. Le statistiche di Gilly sono riportate in Appendice 1.

In caso di minacce o di attacco, Gilly chiederà aiuto ad alcuni marinai, e ciò scatenerà una rissa in taverna. Utilizzate in tal caso le seguenti statistiche.

Marinaio, Umano Esperto 1° (4) GS ½; Umano di taglia media; DV 1d6, pf 4 ognuno; Iniz +2 (+2 Des); Vel 9 m; CA 12 [contatto 12, colto alla sprovvista 10] (+2 Des); Att +1 mischia (1d4+1, 19-20/x2, pugnale); AL N; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +1; For 11, Des 13, Cos 10, Int 9, Sag 8, Car 10. Altezza 1,70 m.

Abilità e Talenti: Equilibrio +5, Intimidire +2, Nuotare +4, Professione (marinaio) +3, Saltare +3, Scalare +3, Utilizzare Corde +6; Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei.

Se i PG pagheranno i 30 baroni d'oro, Gilly consegnerà loro una piccola mappa (dove una X contrassegna una piccola abitazione diroccata in periferia), si alzerà rapidamente dal tavolo e uscirà di fretta dal Ritrovo. Gilly non si fermerà oltre per rispondere ad ulteriori domande.

VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-05.

La mappa di Gilly indica in effetti un piccolo edificio vicino alla porta est della città, dove i pirati di Porto Verno hanno una delle loro sedi. All'insaputa dei PG, Gilly sta cercando un modo per liberarsi dall'indesiderata schiavitù nei confronti di un mondo terribile come quello di Porto Verno: essendo divenuta l'amante di uno dei pirati di Razor, ha ascoltato l'uomo parlare di Aleena, del piano di rapimento e di una probabile missione di salvataggio, e ha pensato bene di rivendere l'informazione in cambio di una cifra che possa garantirle la fuga. Purtroppo per lei, i pirati di Razor si accorgeranno molto presto di questa insubordinazione, e adotteranno drastiche misure punitive.

2.5. COME TENTARE LA SORTE E VIVERE FELICI

Nei pressi della carraia orientale, zona affollata di marinai, bravi e gentaglia di vario tipo, si trova un locale dall'insegna in ferro battuto che recita "La Casa della Fortuna". Si tratta in realtà di un piccolo tempio dedicato a Norebo, dio della Fortuna e del Gioco d'Azzardo. Qui, in una stanza arredata alla meglio con tavoli di legno e panceh dello stesso materiale, i personaggi potranno, se vorranno, dedicarsi al mondo delle scommesse. Potete anche proporre dei rapidi giochi di carte o di dadi, per sollevare la curiosità dei PG, o scommesse su sfide fisiche (come braccio di ferro) o di mira. Tuttavia, cercate di non impiegare troppo tempo in questo luogo, dove, oltre al divertimento del gioco, non è possibile ottenere null'altro che un buon boccale di birra a prezzi molto maggiorati e qualche barone d'oro vinto al gioco.

La Casa della Fortuna è molto frequentata, in questo periodo di festa, ma chiaramente da tipi poco raccomandabili. Qualcuno potrebbe anche tentare di alleggerire il portafogli di un PG disattento (prova comparata di Svuotare Tasche contro Osservare, cfr. par. 2.2).

La Casa della Fortuna è gestita da Keriann, che cercherà con i suoi modi untuosi di convincere i PG a restare almeno un po' (le statistiche di Keriann sono riportate in Appendice 1). I rapporti tra Keriann e Tibbs sono talmente tesi che, se i PG fossero ancora

accompagnati dall'halfling, il sacerdote di Norebo potrebbe addirittura impedire loro l'ingresso alla Casa della Fortuna.

3. NEL COVO DEI PIRATI

3.1. L'ENTRATA (LI 1 SE SI VERIFICA UNO SCONTRO)

Quando gli avventurieri avranno ottenuto la mappa di Gilly, potranno recarsi nel covo dei pirati, ed avranno tre strade praticabili per entrare all'interno: combattere per entrare; provare a camuffarsi da pirati; tentare la via del sotterraneo.

L'edificio indicato dalla mappa è del tutto in rovina. **VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-06.** L'ingresso nell'edificio diroccato è apparentemente facile, ma due pirati armati di pugnali sono seduti su un basso muretto vicino all'unica porta che conduce all'interno. Le guardie non indossano armature, e non costituiscono un ostacolo difficile. Se i PG decidessero di attaccarli, utilizzate le statistiche fornite di seguito. In caso di attacco frontale, il rischio più grosso per i PG sarebbe lo stato di allerta che i pirati di guardia creerebbero subito.

Pirata, Umano Combattente 1° (2) GS ½; Umano di taglia media; DV 1d8+3, pf 7 ognuno; Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniz. Migl.); Vel 9 m; CA 14 [contatto 12, colto alla sprovvista 12] (+3 Des); Att +3 mischia (1d6+1, 18-20/x2, scimitarra); AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol -1; For 12, Des 15, Cos 16, Int 14, Sag 8, Car 9. Altezza 170 cm.

Abilità e Talenti: Equilibrio +1, Intimidire +2, Nuotare +4, Professione (marinaio) +2, Saltare +2, Scalare +2, Utilizzare Corde +2; Arma Focalizzata (scimitarra), Iniziativa Migliorata.

Se i personaggi provassero a travestirsi anch'essi da pirati o a farsi credere aspiranti nuovi membri del gruppo, fate effettuare loro delle prove di Camuffare con CD 17 (per travestirsi) o Diplomazia con CD 18 (per richiedere di essere affiliati): non è difficile ingannare le guardie, ma i PG potrebbero essere costretti ad inventare una storia plausibile per convincerle. Richiedete l'uso di abilità come Raggirare, con un tiro contrapposto al Percepire Inganni dei pirati, o meglio ancora di incantesimi come cambiare sembianze, alterare se stesso, charme o simili. Se i pirati abboccheranno all'inganno, inviteranno i personaggi a sbrigarsi, poiché la riunione è già cominciata. Non sarà prudente domandare informazioni ulteriori, o i pirati ne saranno insospettiti.

Nell'ipotesi, infine, che gli avventurieri provassero ad entrare di nascosto, richiedete delle prove di Nascondersi e/o Muoversi Silenziosamente contro prove di Osservare e/o Ascoltare dei pirati. Concedete ai personaggi un bonus di circostanza di +2, poiché i pirati non sono particolarmente attenti o sospettosi (e il motivo sarà chiaro in seguito).

Non appena i PG saranno penetrati nell'edificio diroccato, entreranno in un ambiente rettangolare, con attrezzi agricoli in disuso sparsi ovunque per terra. Questo

luogo è chiaramente un vecchio magazzino ormai inutilizzato. Una scala di corda a pioli conduce al piano inferiore.

3.2. UN LUNGO CORRIDOIO (LI 1)

La mappa del sotterraneo è riportata in Appendice 2. Se volete potete anche disporre sul tavolo una mappa in scala. **VEDI ALLEGATO TRIADE SBN1-02-07.** In fondo alle scale si trova una porta di legno chiusa, che dà accesso ad un lungo corridoio di pietra malamente scavata. Un nano o chiunque riuscisse in una prova di Artigianato (lavori in muratura, CD 10) non avrebbe difficoltà a stabilire che questi cunicoli sono stati scavati recentemente e in modo alquanto rozzo.

Porta di legno: spessore 2,5 cm; durezza 5; pf 10; CA 5; Sfondare CD 18.

Sfondare la porta di legno non allerterà i pirati in riunione, ma potrebbe insospettire quelli di guardia all'esterno (fate effettuare ai pirati una prova di Ascoltare con CD 15).

Il corridoio è molto umido, ricoperto di muschio. Largo appena 1,5 metri e dal soffitto piuttosto basso (meno di 2 metri), prosegue per circa 50 metri, monotono ma intervallato da qualche curva, nell'oscurità (i PG dovranno fornirsi di qualche fonte di luce se non vorranno procedere a passo lento).

A metà del corridoio circa si trova una trappola, una botola profonda circa sei metri e ricoperta da paglia e pezzi di legno per camuffarla alla meglio (segnalata dal numero 1 nella mappa dell'Appendice 2). Si tratta di una trappola molto primitiva e poco efficace, ma camminare al buio significherebbe la certezza di cadere nella botola.

Botola: GS 1; 2d6 danni da caduta; TS Riflessi per dimezzare (CD 14); Cercare (DC 18); Disattivare Congegni (CD 17).

Ricordate che un nano ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare trappole in pietra, e ha diritto ad un tiro su quest'abilità come se stesse attivamente cercando, anche quando si limitasse solo a passare a 3 metri di distanza dalla trappola.

3.3. LA SALA DELLE RIUNIONI (LI 1 O 4)

Il corridoio sbuca infine in un vasto ambiente illuminato da torce. Sarà molto facile (Ascoltare, CD 5) sentire un vociare di vari uomini, una volta giunti a circa 15 metri di distanza dalla sala; se qualcuno provasse ad origliare da più lontano, richiedete prove di Ascoltare con CD più alte.

La sala, di forma quasi ellittica e larga non più di 20 metri, è dotata di due aperture: una è quella da cui provengono i PG, mentre un'altra conduce ad altri cunicoli, ma è molto stretta; se i PG cercassero di imboccare quella strada, si troverebbero il passo sbarrato dai pirati.

Nella sala si sta svolgendo una riunione. Razor, il capo di questo gruppo di pirati, è presente ed ascolta attentamente i discorsi dei suoi compagni. L'oggetto della discussione è evidentemente la bella Aleena, la quale è tenuta imbavagliata e prigioniera da due bruti nel lato est della sala (segnalata col numero 2 nella mappa). Leggete ai PG il seguente testo.

Nella sala in cui siete giunti è chiaramente in corso una riunione. I pirati stanno discutendo di Aleena, e dell'opportunità di vendere l'elfa come schiava, mentre altri propongono di trattenerla con loro e di sfruttarne le doti di maga per i loro fini. Altri ancora dicono che sarebbe da stupidi non approfittare di tanta bellezza, ma una voce soverchia le altre e tuona: «Nessuno di voi poggerà le sue luride mani su questa donna... ella è mia, ed è stata catturata per soddisfare ogni mio desiderio! Finché mi servirà bene e con rispetto, sarà risparmiata; ma se proverà a ribellarsi, la getterò in pasto ai pescecani!». A queste parole, un silenzio di tomba cade sugli altri pirati. Sembra che prendano molto sul serio ciò che l'altro ha appena detto.

Sviluppo: I PG hanno adesso almeno tre possibilità per liberare Aleena: combattere sin da subito, aspettare nascosti che la riunione abbia termine e seguire l'elfa prigioniera, oppure tentare vie meno ovvie, come provare a convincere i due bruti di guardia (segnalati dai numeri 3 e 4) che essi sono stati inviati a sostituirli per il cambio. In ogni caso, però, salvare Aleena sarà un'impresa inaspettatamente facile. In generale, i pirati non faranno nulla di realmente efficace per proteggere la prigioniera, ma si limiteranno a bluffare un intervento, se necessario.

Se i PG, infatti, tenteranno di combattere per liberare l'elfa, Razor urlerà degli ordini ai suoi, comandando di proteggere il prigioniero e di uccidere gli assalitori, ed uscirà immediatamente di scena attraverso l'altro cunicolo, protetto dai suoi uomini. Soltanto otto pirati, tuttavia, resteranno a combattere, mentre gli altri fuggiranno, e questi otto cadranno sempre al primo colpo inflitto loro dai personaggi, fingendosi morti anche se il danno inflitto non bastasse ad eliminarli (utilizzate le statistiche fornite precedentemente per i pirati all'esterno dell'edificio). La tattica dei pirati, infatti, è semplice: i personaggi devono portarsi via l'erborista.

Se i PG attendessero la fine della riunione, non sarebbe per loro difficile fermare soltanto le due guardie che tengono prigioniera Aleena, rimaste indietro, e anch'esse cadrebbero sempre al primo colpo (utilizzate le statistiche fornite precedentemente per i pirati all'esterno dell'edificio). Gli altri pirati si sarebbero ritirati in buon ordine attraverso l'altro cunicolo.

Se, infine, gli avventurieri tentassero sfacciatamente di farsi scambiare per pirati o di inventare qualche storia incredibile, fate effettuare loro, come al solito, le prove appropriate (Raggirare, Camuffare, ecc.), ma concedete ai PG un bonus di circostanza di +4, dato che i pirati sono del tutto intenzionati ad abboccare alle sciocchezze inventate dagli avventurieri.

Ad ogni modo, i PG non incontreranno particolari difficoltà a liberare Aleena, la quale, grata ma in stato di choc, chiederà soltanto di essere portata fuori di corsa.

3.4. AMICI O NEMICI? (LI 4)

A questo punto, i PG potrebbero già sospettare qualcosa sulle strane combinazioni che li hanno portati lontano dal covo dei pirati così facilmente. Il comportamento di Aleena, in questo caso, costituisce un'ulteriore prova: l'erborista si comporta in maniera molto più decisa e sicura di quanto non fosse prima. Se qualche personaggio, insospetitosi, provasse a interrogarla, ella risponderebbe di essere molto stanca, e di non veder l'ora di tornare a casa. Una prova di Percepire Inganni, contrapposto al Raggirare della finta Aleena, rivelerà ai PG che c'è qualcosa di strano nell'erborista.

Se poi gli avventurieri volessero chiedere ad Aleena di usare le erbe di Dagor su un ferito, ella proverebbe a posticipare, ma, sotto pressione, non riuscirebbe ad applicare efficacemente le erbe su nessuno. Ciò potrebbe insospettire ulteriormente gli eroi.

Aleena, in effetti, non è la vera Aleena. Una malvagia strega, di nome Sanartha, ha preso il suo posto, d'accordo con Razor (il quale infatti era l'unico a sapere della sostituzione). Il trucco serviva esclusivamente a dirottare l'attenzione dei soccorritori, mentre la vera Aleena veniva portata lontano per nave, verso altri luoghi. Leggete il testo seguente.

Sin da quando siete usciti fuori dal covo dei pirati, avete notato qualcosa di strano in Aleena. Inizialmente vi sembrava che l'esperienza del rapimento l'avesse cambiata, resa più forte e decisa. In seguito, però, avete notato che il suo atteggiamento era molto insolito per la timida elfa che avevate conosciuto. Non eravate, tuttavia, preparati alla terribile rivelazione che vi si è presentata in seguito, quando il volto di Aleena ha cominciato a mutare, con infinite rughe a segnare il suo corpo. Una stridula risata echeggia nelle vostre orecchie, mentre un sudore gelido scorre lungo le vostre tempie. «Idioti!», gracchia Aleena, ormai del tutto trasfigurata, «Non avete capito nulla! Io non sono colei che cercavate... ma dato che mi avete trovato, farò in modo che il nostro incontro sia il vostro ultimo ricordo! Salutatemi i vostri avi, quando li rivedrete nel regno di Nerull!». L'essere ha assunto una forma orrida, di una donna dalla pelle rugosa e verdognola, le mani dotate di artigli e contorte, gli occhi gelidi e spietati. Nei suoi occhi, leggete che la fine di quest'avventura è vicina...

Sanartha: Strega verde; pf 35; vedi Manuale dei Mostri, pag. 168-169. Le statistiche complete (e modificate per adattarle al livello dei PG) del mostro sono riportate anche nell'Appendice 1.

Tattica: Sanartha è più che ottimista sulle sue possibilità di annientare un gruppo di sbandati inesperti, e non si preoccuperà, una volta lontana da Porto Verno e sulla strada per raggiungere la Spigola, di attaccare i personaggi. Ella cercherà innanzitutto di utilizzare il suo attacco di Debolezza per abbassare la Forza dei guerrieri del gruppo, e successivamente attaccherà i personaggi rimasti in piedi con i suoi artigli. Se le cose si mettessero male per la strega, ella cercherebbe di rendersi invisibile e fuggirebbe via.

Tesoro: Se i PG riusciranno a sconfiggere Sanartha, potranno prendere le due pozioni di furtività che ella ha addosso.

CONCLUSIONE

Se i PG sconfiggono Sanartha, leggete loro il seguente testo.

La terribile strega giace a terra davanti a voi, il corpo sfigurato e contorto. Sapete di aver fatto il possibile: la minaccia è stata respinta, Porto Verno è alle vostre spalle, ma una sola domanda rimane: dov'è Aleena, adesso?

Se Sanartha riesce a fuggire ma i PG non sono tutti sconfitti, leggete loro il seguente testo.

L'orrenda astuzia della strega ha avuto la meglio, e chissà dove si trova ella adesso. In mano stringete solo un pugno di mosche, e una domanda si ripete nelle vostre teste: dove si trova la vera Aleena?

Se infine tutti i personaggi vengono uccisi dalla strega, leggete il seguente testo.

L'ultima immagine che si imprime nelle vostre menti è quella di un corpo alto, verde e contorto che sghignazza davanti a voi. Poi il buio, e null'altro... Il vostro ultimo pensiero va ad Aleena, e vi chiedete dove si trovi, e se saprà mai che avete sacrificato la vostra vita per lei...

Fine (continua...)

RIEPILOGO DEI PUNTI ESPERIENZA

Per assegnare i punti esperienza per quest'avventura, sommate i valori per gli obiettivi conseguiti. Poi assegnate, a discrezione, una ricompensa in esperienza per il gioco di ruolo. Questa ricompensa dovrebbe esser data a chi ha tratteggiato particolarmente bene il proprio personaggio ed ha contribuito al divertimento del gioco. Potete assegnare somme di punti esperienza diverse a giocatori diversi.

Assegnate il valore totale (obiettivi più gioco di ruolo) ad ogni personaggio.

1. Un ritorno funesto

I PG interagiscono con i PNG (Regnault, Berry, Gorth, Aleena, ecc.)	15 PE
I PG prendono precauzioni di qualche tipo contro l'assalto dei pirati	10 PE
I PG pongono le domande giuste ad Harquil e Dagor, "costringendoli" a rivelare tutto ciò che sanno	25 PE

2. Una città molto pericolosa

I PG si camuffano o mantengono comunque un basso profilo	25 PE
I PG si uniscono a Tibbs	25 PE
I PG interrogano a fondo Jaleff	50 PE
I PG sconfiggono Unwyl	30 PE
I PG ottengono la mappa di Gilly	50 PE

3. Nel covo dei pirati

I PG si liberano dei pirati all'ingresso	30 PE
I PG scoprono la trappola nel corridoio	20 PE
I PG liberano la finta Aleena	50 PE
I PG sconfiggono Sanartha	50 PE
I PG sopravvivono a Sanartha	20 PE

Esperienza totale per gli obiettivi
Bonus gioco di ruolo (opzionale)

400 PE
0 – 50 PE

Esperienza totale accumulabile

450 PE

SOMMARIO DEI TESORI

I personaggi giocanti possono tenere per sé oggetti di questo modulo che siano segnati nella lista dei tesori qui sotto o che rispondano alle seguenti condizioni:

1. L'oggetto non può essere magico e deve essere specificamente elencato nel testo dell'avventura (p. es. armatura sui nemici). Se non è elencato nel testo, i personaggi non possono tenercelo. Gli oggetti di questo tipo possono essere venduti per il 50% del valore riportato nel manuale o segnato sul certificato di riferimento.

2. Gli animali, i seguaci, i mostri, i servitori e così via (sostanzialmente ogni essere vivente) non possono essere trattenuti, a meno che non siano specificamente elencati nelle liste dei tesori. I personaggi giocanti possono intrattenere relazioni coi PNG, ma queste non verranno certificate e non possono apportare benefici materiali ai personaggi. I contatti (le fonti di informazioni aggiuntive) devono essere specificamente certificati.

3. Il furto è contro la legge, ma può essere praticato da alcuni personaggi giocanti. Gli oggetti rubati che valgano più di 250 mo e che siano di particolare valore per il loro possessore (incluse le eredità familiari), oltre a tutti gli oggetti magici, verranno, in un modo o in un altro, ritrovati in possesso del ladro. Il personaggio dovrà allora restituire l'oggetto e pagare una multa pari a tre volte il valore dell'oggetto rubato. Inoltre, il PG colto in flagrante riceve penalità connesse alla campagna, in quanto lo si riconosce come ladro. Per altri oggetti rubati che rispondano ai criteri del paragrafo 1 qui sopra, servitevi del vostro giudizio e delle circostanze in-gioco per determinare se un PG ladro riesce a farla franca o no.

Per qualunque oggetto "recuperato" secondo queste regole e che non abbia un certificato, non verrà mai preparato un certificato ad hoc.

Lo staff della campagna si riserva il diritto di portar via qualunque oggetto o denaro acquisito in seguito ad azioni ritenute irragionevoli in seguito, anche se queste stesse azioni erano state permesse in un primo momento.

La musica della morte

- Pugnale rituale perfetto (302 mo, 0,45 kg, acciaio, raro): questo pugnale rituale, di splendida lavorazione, è comune solo presso i sacerdoti di Nerull, che lo usano per le uccisioni da consacrare al loro dio. È una lama lunga e leggermente contorta, con un motivo di teschi e altre ossa intrecciate lungo l'elsa. La lama ha inoltre la caratteristica di brillare leggermente quando nei paraggi vengono emesse note musicali.

Amici o nemici?

- Pozione di furtività (2) (150 mo ciascuna, - kg, non comune): questa pozione conferisce a chi la beve la capacità di camminare senza fare rumore, e attutisce leggermente i suoni attorno a lui, fornendo un bonus di circostanza +10 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente per 1 ora.

APPENDICE I

PNG (IN ORDINE DI APPARIZIONE)

Capitan Gorth, Umano Esperto 3° (Marinaio) GS 1 1/2; Umanoide di taglia media (umano oeridiano); DV 3d6; 17 pf; Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 14 [contatto 13, colto alla sprovvista 11] (+1 armatura imbottita, +3 Des); Att +4 mischia (1d8, 19-20/x2, spada lunga +1) o +2 mischia (1d4-1, 19-20/x2, pugnale); AL CB; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +4; For 9, Des 17, Cos 10, Int 16, Sag 12, Car 14. Altezza 182 cm; Peso 92 Kg. Età 54 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +6, Conoscenze (natura) +5, Equilibrio +9, Nuotare +5, Orientamento +7, Osservare +4, Professione (marinaio) +7, Saltare +2, Scalare +2, Utilizzare Corde +9; Arma Focalizzata (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Riflessi Fulminei.

Equipaggiamento: armatura imbottita, spada lunga +1, pugnale, pozione di cura ferite leggere, abiti da esploratore, borsa da cintura (10 mo, 5 ma) e cannocchiale.

Descrizione: Gorth è una persona di statura medio alta. I suoi lunghi capelli canuti sono raccolti in una coda, mentre la barba è lunga e crespa. Ha gli occhi verdi, una carnagione chiara ma abbronzata. L'espressione è sempre imbronciata, mentre il viso è solcato da rughe. Il capitano della Lucindale indossa un'armatura imbottita di un vistoso color rosso. Se interrogato, Gorth, con tono aspro, risponderà: «Eh! Che cosa volete?». Qualunque cosa gli si dica, l'interlocutore avrà sempre torto.

Regnault, Umano Esperto 2° (Marinaio) GS 1; Umanoide di taglia media (umano oeridiano); DV 2d6+2; 12 pf; Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 13 [contatto 13, colto alla sprovvista 10] (+3 Des); Att +1 mischia (1d6, 18-20/x2, scimitarra), +1 mischia (1d4, 19-20/x2, pugnale) o +3 a distanza (1d6, x3, arco corto); AL CN; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +2; For 11, Des 17, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 9. Altezza 193 cm; Peso 67 Kg. Età 32 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +5, Conoscenze (natura) +3, Equilibrio +5, Nuotare +2, Orientamento +1, Osservare +1, Professione (marinaio) +4, Saltare +2, Scalare +5, Utilizzare Corde +8; Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto, scimitarra).

Equipaggiamento: pugnale, scimitarra, arco corto, 20 frecce, abiti da esploratore, borsa da cintura (5 mr).

Descrizione: Regnault è un marinaio molto alto. Una corona di capelli biondi sottolinea la sua calvizie. Regnault porta una barba incolta con mustacchi lunghi a spiovente. La sua carnagione è chiara, ma abbronzata dal sole; in fronte sono visibili diverse macchie. Ha gli occhi azzurri. I pochi capelli e la magrezza fisica lo fanno sembrare più vecchio della sua reale età. Indossa abiti comodi e un blusotto nero senza maniche. Regnault è quasi sempre ubriaco. Nei rari momenti di lucidità, si dimostra un marinaio molto competente. Altrimenti, è del tutto inaffidabile.

Berry, Umano Esperto 1° (Marinaio) GS 1/2; Umanoide di taglia media (umano oeridiano); DV 1d6+2; 8 pf; Iniz +3

(Des); Vel 9 m; CA 13 [contatto 13, colto alla sprovvista 10] (+3 Des); Att +1 mischia (1d6+1, x3, ascia) o +1 mischia (1d4+1, 19-20/x2, pugnale); AL NB; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +3; For 13, Des 16, Cos 15, Int 11, Sag 13, Car 11. Altezza 177 cm; Peso 82 Kg. Età 25 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +5, Ascoltare +3, Conoscenze (natura) +2, Equilibrio +5, Nuotare +3, Orientamento +1, Osservare +7, Professione (marinaio) +5, Saltare +3, Scalare +3, Utilizzare Corde +5; Competenza nelle Armi da Guerra (ascia), Sensi Acuti.

Equipaggiamento: pugnale, scimitarra, abiti da esploratore, borsa da cintura (10 ma).

Descrizione: Berry è di media statura. I suoi capelli sono color castano, leggermente ricci. Egli si rade tutti i giorni e porta un pizzetto. La sua carnagione è scura, con occhi castani. I tratti del suo viso sono mediorientali. Berry è muscoloso e in ottima forza fisica. Indossa abiti comodi e una canottiera verde sbracciata per mettere in evidenza i bicipiti. Berry è abbastanza taciturno, con una scarsa (e ingiustificata) autostima. Berry è un'ottima sentinella, nonché un marinaio di ottime capacità, anche se gli manca la stoffa per il comando. Ha grande rispetto di Capitan Gorth.

Aleena Elmbright, Elfa Grigia Maga 3° (Erborista) GS 3; Umanoide di taglia media (elfa grigia); DV 3d4-3, 8 pf; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 11 [contatto 11, colta alla sprovvista 10] (+1 Des); Att +0 mischia (1d6-1, x2, randello) o +2 distanza (1d8, 19-20/x2, balestra leggera); AL NB; QS tratti elfici; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 8, Des 11, Cos 10, Int 16, Sag 14, Car 16. Altezza 158 cm; Peso 47 Kg. Età 141 anni.

Abilità e Talenti: Alchimia +8, Ascoltare +4/+6*, Cercare +6, Concentrazione +4, Conoscenze (natura) +8, Conoscenze (nobiltà) +6, Muoversi Silenziosamente +1/+3**, Osservare +4/+6*, Professione (erborista) +7, Sapienza Magica +8; Mescere Pozioni, Sensi Acuti, Scrivere Pergamene.

* Il modificatore dopo la sbarra è dovuto al talento Sensi Acuti.

** Il modificatore dopo la sbarra è dovuto al famiglio di Aleena.

Incantesimi Preparati (4/3/2; CD base = 13 + livello incantesimo): 0—[individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, resistenza]; 1°—[comprensione dei linguaggi, ritirata rapida, sonno]; 2°—[nube di nebbia, trama ipnotica].

Equipaggiamento: balestra leggera, quadrelli (10), randello, acciarino e pietra focaia, borsa da cintura, candela (10), inchiostro, otre, pennino, pergamena (3), zaino; agrifoglio e vischio, borsa per componenti di incantesimi, libro degli incantesimi; abiti da esploratore; bacchetta di mani brucianti, pergamena di evoca mostri I, pozione di cura ferite leggere.

Descrizione: Aleena è un'elfa molto affascinante. Ella è aggraziata e silenziosa nei movimenti, anche se debole. Ha carnagione chiara, con capelli biondo-miele e grandi occhi castani. I tratti del suo viso sono netti ma delicati. Ha mani molto belle, con dita lunghe e affusolate. Il corpo è asciutto e ben proporzionato. Indossa comodi

abiti da esploratore di tonalità verde. Appollaiato sul randello c'è un gufo dal piumaggio grigio. Aleena è estremamente gentile, ma anche molto timida. Parla sempre con un tono di voce basso, quasi impercettibile. Se le si rivolge direttamente la parola, arrossisce e abbassa lo sguardo. È un'erborista competente e abile.

Herfindhal, Gufo (Famiglio) GS ¼; Animale Minuscolo; 4 pf; Iniz +3 (Des); Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 19 [contatto 19, colto alla sprovvista 16] (+2 taglia, +3 Des, +4* naturale); Att +5 mischia (1d6-2, artigli); Faccia 0,75 per 0,75 m/o m; AL NB; QS condividere incantesimi, contatto, eludere migliorato, legame empatico, visione crepuscolare. TS Temp +3, Rifl +5, Vol +5; For 6, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 4. Lunghezza 35 cm, apertura alare 100 cm.

Abilità e Talenti: Ascoltare +14, Osservare +6/+14 (crepuscolo e oscurità), Muoversi Silenziosamente +20; Arma Preferita (artigli).

Descrizione: Herfindhal ha capo rotondo compresso anteriormente e caratterizzato da due ciuffi di piume erigibili. Il piumaggio folto e morbido si estende ai tarsi e alle dita, rendendone silenzioso il volo.

Yendrenn Harquil, Umano Guerriero 11° GS 11; Umanoide di taglia media (umano oeridiano); DV 11d10; 87 pf; Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 18 [contatto 18, colto alla sprovvista 15] (Anello di protezione +5, +3 Des); Att +17/+12/+7 mischia (1d8+7, 19-20/x2, spada lunga +2) o +14/+9/+4 distanza (1d4+3, 19-20/x2, pugnale); AL CN; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +4; For 17, Des 17, Cos 11, Int 16, Sag 12, Car 17. Altezza 190 cm; Peso 80 Kg. Età 29 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +5, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (nobiltà) +5, Conoscenze (storia) +8, Equilibrio +6, Intimidire +5, Nuotare +9, Orientamento +3, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +8, Raggirare +6, Saltare +7, Scalare +9, Utilizzare Corde +6; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada lunga).

Equipaggiamento: Anello di protezione +5, spada lunga +2, abiti da esploratore.

Descrizione: Harquil non ha neanche 30 anni, ma i suoi uomini riconoscono in lui il miglior capitano di tutti i mari di Oerth. Lontano cugino del Barone Pamdarn, ha perso il padre quasi contemporaneamente al giovane Barone, e per questo tra i due si è sviluppata una bella e profonda empatia. Harquil è di bell'aspetto, chiaro di pelle e di capelli, alto e sempre agghindato con la sua blusa di seta sbottonata al centro. È piuttosto vanitoso, ma soprattutto ama enormemente la libertà. È un appassionato di storia: adora le vecchie carte e le mappe nautiche; anche se sono imprecise, gli piace l'odore un po' antico che ritrova in esse, ed è bello per lui immaginarsi i marinai che le disegnarono. Non poco dell'oro di Harquil è stato speso nell'acquisto di queste carte. Harquil inoltre studia i miti e le leggende delle isole e ne ha una

conoscenza encyclopedica. Se un viaggiatore non proviene dalle pericolose e nemiche terre del sud, il capitano Harquil è pronto a dividere una birra o un sorso di rum con lui e a parlare dei segreti delle isole per tutta la notte.

Dagor Elmbright, Elfo Grigio Aristocratico 3° GS 1 ½; Umanoide di taglia media (elfo grigio); 13 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 12 [contatto 12, colto alla sprovvista 10] (+2 Des); Att +2 mischia (1d8, 19-20/x2, spada lunga) o +4 distanza (1d4, 19-20/x2, pugnale da lancio); AL NB; QS tratti elfici; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +5; For 11, Des 14, Cos 10, Int 14, Sag 14, Car 15. Altezza 162 cm; Peso 53 Kg. Età 160 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +10, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (nobiltà) +8, Conoscenze (storia) +8, Diplomazia +10, Osservare +10, Percepire Inganni +5, Raccogliere Informazioni +5; Sensi Acuti, Abilità Focalizzata (diplomazia).

Equipaggiamento: spada lunga, pugnali da lancio (4), borsa da cintura, inchiostro, pennino, pergamena (10), zaino, vari libri di storia e geografia, abiti da aristocratico; pozione di cura ferite leggere (3).

Descrizione: Dagor è un abilissimo diplomatico, uno dei più seri e affidabili della sua razza. Pur essendo privo di tratti fisici caratteristici, la sua è una presenza carismatica, probabilmente per la sua calma e serenità: è il tipo di persona che sa mettere a suo agio chiunque. Tuttavia, non è di molte parole, e non gli piace restare in silenzio se ritiene che la sua presenza non sia fondamentale. I suoi capelli castano chiari sono ondulati, e scendono fluenti sul suo viso, in cui risaltano due occhi verdi. Non lo si direbbe bello, ma sicuramente è molto elegante. Le sue origini, come quelle della sorella Aleena, sono aristocratiche (anche per uno standard elfico), e i suoi contatti con gli umani di Rel Astra e delle città del patto di Solnor gli hanno meritato il titolo di Lord.

Tibbs, Halfling Chierico di Ralishaz 3° GS 3; Umanoide di taglia piccola (halfling piedelesto); DV 3d8; 23 pf; Iniz +1 (Des); Vel 6 m; CA 13 [contatto 12, colto alla sprovvista 11] (+1 corazza imbottita, +1 taglia piccola, +1 Des); Att +3 mischia (1d6/1d6, x2, bastone ferrato); QS Tratti razziali halfling, intimorire non morti; AL CN; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +6; For 11, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12. Altezza 95 cm; Peso 21 kg. Età 41 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Cercare +1, Conoscenze (religioni) +4, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +4, Osservare +5, Saltare +2, Sapienza Magica +4, Scalare +2; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Scrivere Pergamene.

Equipaggiamento: corazza imbottita, bastone ferrato perfetto, borsa da cintura (10 mo, 5 ma), borsa per componenti incantesimi, simbolo sacro di osso, abiti da esploratore; pergamena di protezione dagli elementi, pergamena di cura ferite leggere (3), pozione di sfocatura, pozione di levitazione.

Incantesimi preparati (4/3+1/2+1, CD 13 + livello dell'incantesimo): o—guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande; 1°—azione

casuale, favore divino, pietra magica, scudo entropico; 2°—aiuto*, blocca persone, presagi.*

* Incantesimi di dominio. **Domini:** Caos [L'incantatore può lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1], Fortuna [l'incantatore ottiene il potere della buona fortuna, che può utilizzare una volta al giorno. Questa capacità straordinaria gli consente di poter ritirare un lancio appena effettuato. Deve però applicare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo].

Descrizione: Tibbs è un halfling di media altezza dai capelli rossi sgargianti (con un taglio a scodella) e dall'abbigliamento altrettanto vistoso. Indossa un paio di brachette rosse, una camicia gialla e un gilet color verde marcio. È particolarmente strano nei suoi atteggiamenti, con improvvisi sbalzi di umore. Il suo aspetto gioviale si trasforma in un'espressione imbronciata e viceversa. Osservandolo attentamente, lo si può cogliere mentre parla da solo ad alta voce, spesso rivolgendosi dei forti rimproveri. È consapevole dei sentimenti di ostilità che Kiriann nutre nei suoi confronti, ma semplicemente non se ne cura. Spesso lo si può incontrare per le strade di Porto Verno mentre armeggia con i suoi bastoncini d'osso.

Dudley, Umano Ladro 2° (ragazzo di strada) GS 2; Umanoide di taglia media (umano suloisi); DV 2d6+2, 13 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 12 [contatto 12, colto alla sprovvista 10] (+2 Des, +1 Schivare); Att +2 mischia (1d4+1, pugnale perfetto); AL NM; QS Attacco furtivo (+1d6), eludere; TS Temp +1, Rifl +5, Vol +0; For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8. Altezza 115 cm; Peso 24 kg. Età 15 anni.

Abilità e Talenti: Acrobazia +7, Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +7, Conoscenze (religione) +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Nuotare +5, Osservare +7, Saltare +5, Scassinare Serrature +7, Svuotare Tasche +9, Utilizzare Corde +7; Abilità Focalizzata (svuotare tasche), Sensi Acuti.

Equipaggiamento: pugnale perfetto, borsa da cintura (10 mo, 5 ma), arnesi da scasso perfetti, abiti da contadino.

Descrizione: Dudley ha una faccia da sbarbatello, sempre sporco e per la sua piccola corporatura riesce a sembrare ancora più giovane della sua già precoce età. Rimasto orfano dopo l'invasione di Porto Verno, è riuscito a sopravvivere agli insidiosi pericoli dei vicoli cittadini, con mezzucci, vivendo di espedienti. Dudley non mostra alcuna pietà per la vittima designata.

Jaleff, Umano Esperto 2° (Mercante) GS 1; Umanoide di taglia medio (umano bakhunita); DV 2d6; 9 pf; Iniz +5 (+4 Iniziativa Migliorata, +1 Des); Vel 9 m; CA 11 [contatto 11, colto alla sprovvista 10] (+1 Des); Att +0 mischia (1d4, 19-20/x2, pugnale); AL NM; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +3; For 8, Des 13, Cos 11, Int 14, Sag 11, Car 10. Altezza 175 cm; Peso 74 Kg. Età 43 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Comunicazione Segreta +2, Conoscenze (locali) +6, Falsificare +4, Leggere Labbra +4 (abilità esclusiva), Osservare +6, Percepire Inganni +4, Professione (mercante) +3, Raccogliere Informazioni +4,

Raggirare +5, Svuotare Tasche +3, Valutare +6; Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Equipaggiamento: pugnale, abiti da mercante, borsa da cintura (15 mo, 25 ma).

Descrizione: Jaleff è un uomo di media altezza ma alquanto appesantito dagli anni e da una vita sedentaria. Ha la pelle molto scura, ed è vestito con pantaloni larghi e comodi e una maglietta color terra. Indossa due bracciali, uno per braccio, e vari anelli di cattivo gusto. Ha un difetto di pronuncia, la "s" di pezza, e parla piuttosto lentamente, ma è un tipo molto scalstro e acuto: è difficile che qualcosa gli sfugga. Pur non essendo particolarmente simpatico, la gente lo rispetta molto per le sue conoscenze, che, in una città caotica come Porto Verno, possono significare la differenza tra la vita e la morte. Jaleff è facilmente corrompibile, e non si fa molti scrupoli a sacrificare qualcuno se ciò può tornargli utile. Il nome Jaleff si pronuncia accentando l'ultima sillaba.

Unwyl l'Incappucciato, Umano Ladro 1°/Chierico di Nerull 1°: GS 2; Umanoide di taglia media (umano suloisi); DV 1d8+1d6+2, 13 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 15 [contatto 13, colto alla sprovvista 12] (+2 cuoio, +2 Des, +1 Schivare); Att +2 mischia (1d4+1, 19-20/x2, pugnale perfetto) o +1 mischia (tocco di morte, vedi sotto); AL NM; QS Attacco furtivo (+1d6), intimorire non morti; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +4; For 12, Des 15, Cos 13, Int 11, Sag 14, Car 7. Altezza 168 cm; Peso 52 Kg. Età 27 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +8, Camuffare +2, Conoscenze (religione) +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +8, Raggirare +2, Saltare +5, Svuotare Tasche +6; Schivare, Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (3/2+1; CD = 12 + livello incantesimo): 0—guida (2), infliggi ferite minori; 1°—arma magica, protezione dal bene*, infliggi ferite leggere.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** [Male (lancia incantesimi del male a livello incantatore +1); Morte (tocco della morte, vedi *Manuale del Giocatore*, pag. 166)].

Equipaggiamento: pugnale rituale perfetto, borsa da cintura (10 mo, 5 ma), borsa per componenti di incantesimi.

Descrizione: Unwyl è un uomo di statura medio-bassa, il collo deturpato da una profonda cicatrice parzialmente nascosta dai vestiti. Unwyl va solitamente in giro incappucciato (da qui il suo soprannome) e con lo sguardo torvo. Sin da piccolo è cresciuto come un delinquente, un ladruncolo di periferia, ma da adulto è stato "arruolato", a causa della sua assoluta perfidia, nelle fila dei sacerdoti di Nerull, che mantengono un piccolo tempio segreto nei cunicoli al di sotto di Porto Verno. Da allora la sua dedizione al male si è trasformata in fanaticismo, e Unwyl è una giovane promessa in cui i sacerdoti più anziani confidano molto.

Gilly, Umana Popolano 1°: GS 1/2; Umanoide di taglia media (umana oeridiana); DV 1d4-1; 3 pf; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10 [contatto 10, colto alla sprovvista 10]; Att +0 mischia (1d4, 19-20/x2, pugnale); AL N; TS Temp -1, Rifl

+0, Vol +2; For 10, Des 11, Cos 9, Int 13, Sag 10, Car 12. Altezza 162 cm; Peso 50 Kg. Età 24 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Comunicazione Segreta +2, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +1, Raggirare +2; Sensi Acuti; Volontà di Ferro.

Equipaggiamento: pugnale, abiti comuni.

Descrizione: Gilly è una donna assolutamente comune, neanche particolarmente bella. È tuttavia ben conosciuta nel suo ambiente (quello delle prostitute, cioè) per la sua astuzia e apparente docilità; in realtà è molto individualista e pronta a far di tutto pur di uscire fuori da un mondo di oppressione. L'ancora di salvataggio, per Gilly, è stato il "fidanzamento" con uno dei pirati di Razor, da cui ella spera di ottenere grandi vantaggi. La sua voce è molto melodica, e ciò compensa in parte il leggero strabismo dei suoi occhi e l'eccessivo trucco da lei adoperato per abbellire il viso.

Keriann, Mezzelfo Chierico di Norebo 3° (Biscazziere) GS 3; Umanoide di taglia media (mezzelfo suloisi); DV 3d8; 23 pf; Iniz -1 (-1 Des); Vel 9 m; CA 10 [contatto 9, colto alla sprovvista 9] (+1 corazzata imbottita, -1 Des); Att +5 mischia (1d4, 19-20/x2, pugnale perfetto); QS Tratti razziali mezzelfici, intimorire non morti; AL CN; TS Temp +5, Rifl +0, Vol +5; For 12, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 13. Altezza 168 cm; Peso 48 kg. Età 36 anni.

Abilità e Talenti: Ascoltare +4, Cercare +1, Conoscenze (religione) +4, Osservare +4, Professione (biscazziere) +8, Raccogliere Informazioni +3, Raggirare +3; Abilità Focalizzata (professione), Arma Focalizzata (pugnale).

Equipaggiamento: corazzata imbottita, pugnale perfetto, borsa da cintura (80 mo, 16 ma), simbolo sacro d'argento, abiti da cortigiano; *pergamena di protezione dagli elementi*, *pergamena di cura ferite leggere* (3), *pozione di sfocatura*, *pozione di levitazione*.

Incantesimi preparati (4/3+1/2+1, CD 13 + livello dell'incantesimo): 0—guida (2), *individuazione del magico*, luce; 1°—anatema, azione casuale, cambiare sembianze*, comando; 2°—invisibilità*, estasiare, prestigio.

* Incantesimi di dominio. Domini: Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggirare sono abilità di classe), Fortuna (l'incantatore ottiene il potere della buona fortuna, che può utilizzare una volta al giorno. Questa capacità straordinaria gli consente di poter ritirare un lancio appena effettuato. Deve però applicare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo).

Descrizione: Keriann è il biscazziere della Chiesa del Grande Azzardo di Porto Verno. Keriann si presenta con un sorriso aperto e affabile. La sua parlata è cortese, mentre le sue parole sono ricercate. Egli cerca in tutti i modi di mettere a proprio agio l'interlocutore per poi spennarlo al gioco delle carte o ai dadi. Se lasciato fare, cercherà di vincere tutti gli averi dei personaggi fino a ridurli in miseria (e in mutande). Tra le sue frasi preferite, egli ama ripetere un insegnamento di Norebo: "La proprietà e la vita sono cose passeggiere, meglio godersele prima di vedersene scappare di mano". Keriann nutre una forte rivalità nei confronti di Tibbs, il locale chierico di Ralishaz, poiché ne teme la sfortuna e la conseguente rovina degli affari.

MOSTRI (IN ORDINE DI APPARIZIONE)

Kraken: GS 12; Bestia magica Mastodontica (Acquatica); DV 20d10+180; pf 297; Iniz +4 (Iniziativa Migliorata); Vel nuotare 6 m; AC 20 (contatto 6, colto alla sprovvista 20) [-4 taglia, +14 naturale]; Att +28 mischia (2d8+12, 2 tentacoli sperone), +23 mischia (1d6+6, 6 braccia), +23 mischia (4d6+6, morso); Faccia/Portata 6 m per 12 m/3 m (30 m con i tentacoli); AS Afferrare migliorato, stritolamento 2d8+12 o 1d6+6; QS Propulsione, nuvola di inchiostro, capacità magiche; AL NM; TS Tempra +21, Rifl +12, Vol +13; For 34, Des 10, Cos 29, Int 21, Sag 20, Car 10. Altezza 27 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +15, Concentrazione +19, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (natura) +10, Osservare +15; Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Maestria, Sbilanciare Migliorato, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Afferrare Migliorato (Str) Per utilizzare questa capacità, il kraken deve riuscire a colpire un avversario di taglia Enorme o inferiore con un tentacolo o un braccio. Se riesce a trattenerlo, può stritolarlo.

Stritolamento (Str) Quando il kraken riesce ad afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola, infligge automaticamente i danni del braccio o del tentacolo.

Propulsione (Str) Una volta per round il kraken può schizzare indietro alla velocità di 84 metri, che equivale a una doppia azione di movimento.

Nuvola di inchiostro (Str) Il kraken può emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 24 metri e lunga 36, una volta ogni minuto, come azione gratuita. La nuvola consente una copertura totale, che il kraken di solito sfrutta per scappare dalle battaglie che sta perdendo. Le creature che si trovano all'interno della nube subiscono gli effetti correlati all'oscurità totale.

Capacità Magiche: 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico*, *controllare venti*, *dominare animali* e *resistere agli elementi*. Queste capacità vengono utilizzate come incantesimi lanciati da un druido di 9° livello (tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo).

Sanartha: Strega verde; GS 4 (modificato); Umanoide mostruoso di taglia media (strega verde); DV 7d8+7 (modificati); pf 35; Iniz +1 (Des); Vel 9 m, nuotare 9 m; AC 22 (contatto 11, colto alla sprovvista 21) [+1 Des, +11 naturale]; Att +13 mischia (1d4+4, 2 artigli); AS Capacità magiche, debolezza, imitazione; QS RI 18, scurovista 27 m; AL CM; TS Tempra +6, Rifl +7, Vol +7; For 19, Des 12, Cos 12, Int 13, Sag 13, Car 10. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Conoscenze (natura) +5, Ascoltare +11, Concentrazione +13, Nascondersi +11, Osservare +11; Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Capacità magiche: A volontà: *cambiare sembianze*, *invisibilità*, *linguaggi*, *luci danzanti*, *passare senza tracce*, *respirare sott'acqua* e *suono fantasma*. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di

8° livello (tiro salvezza con CD 10 + livello dell'incantesimo).

Debolezza (Sop): Le streghe verdi possono indebolire il nemico compiendo uno speciale attacco di contatto. L'avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) per non subire 2d4 danni temporanei alla Forza.

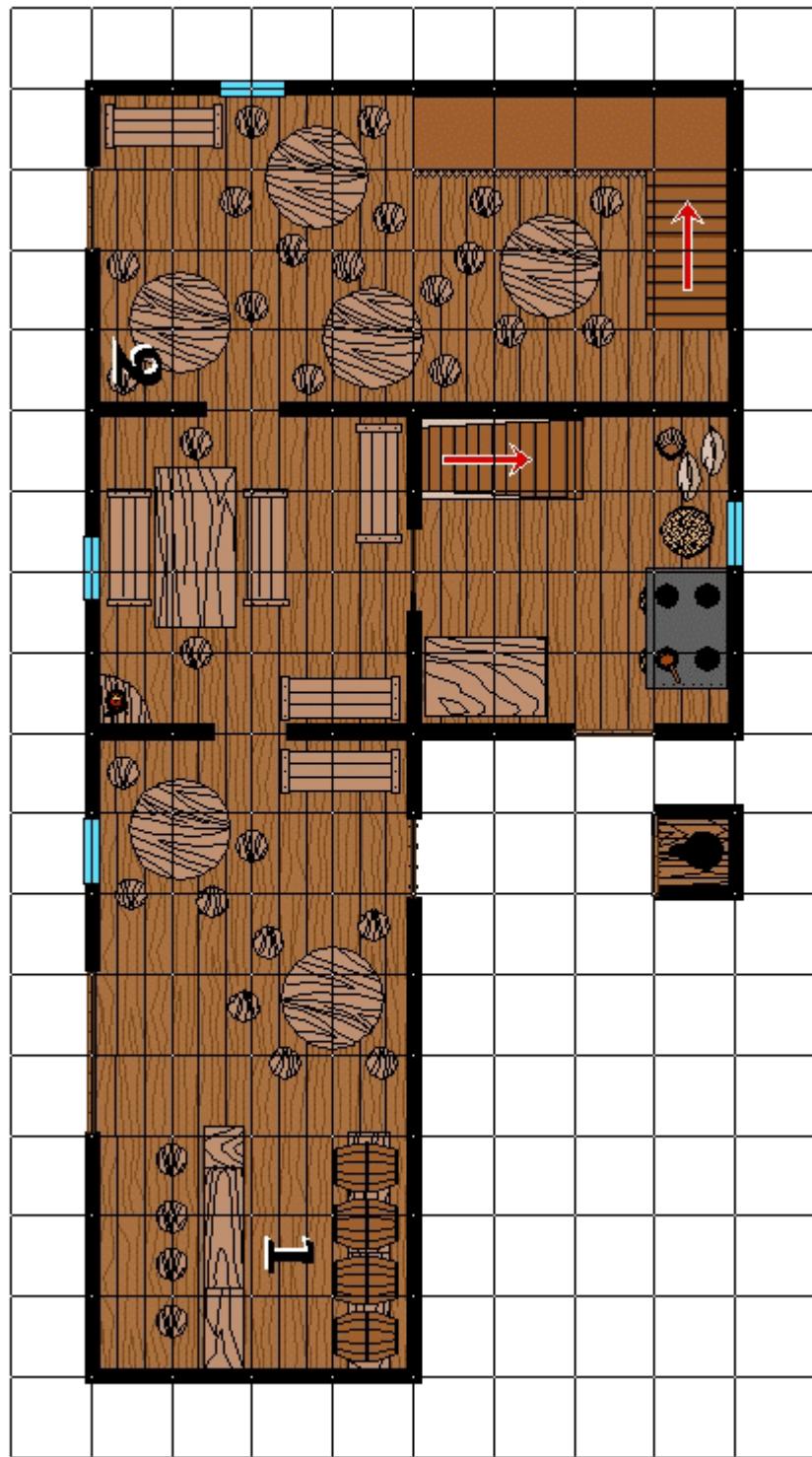
Imitazione (Str): Le streghe verdi possono imitare i suoni di quasi tutti gli animali che si trovano vicino ai loro rifugi.

NB Alcune statistiche di Sanartha sono state volontariamente ridotte, per meglio adattarsi al livello dei personaggi che partecipano a quest'avventura. Controllate dunque le differenze rispetto al *Manuale dei Mostri*.

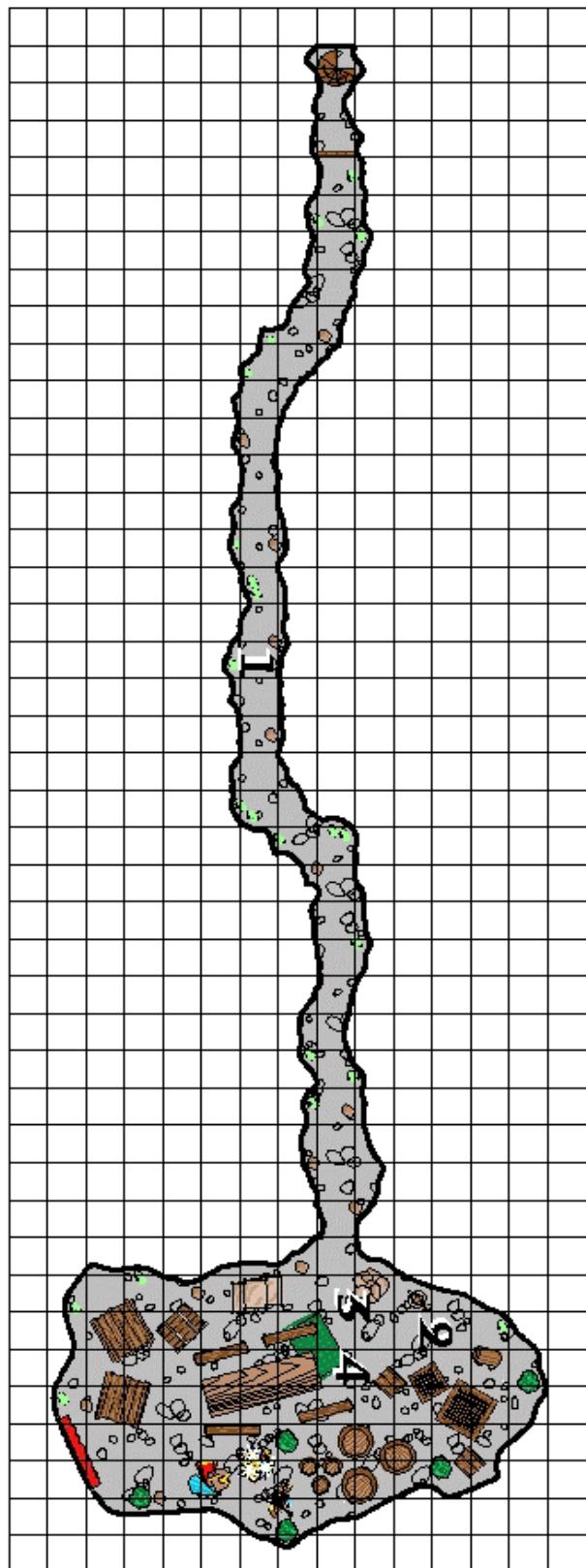
APPENDICE 2



Mappa di Porto Verno



Il Ritrovo del Pesce cane (1 quadrato = 1,5 m)



Il covo dei pirati (1 quadrato = 1,5 m)