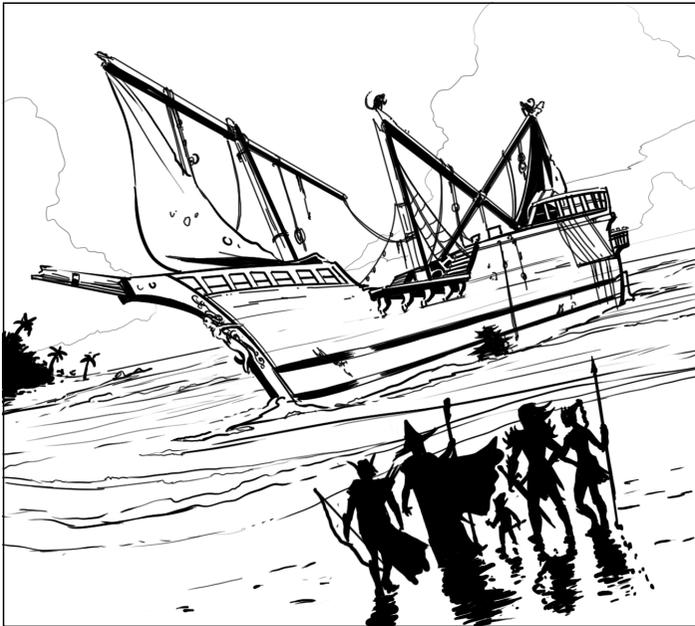


Il Galeone Indaco

di John Aegard

AVVENTURA INTRODUTTIVA PER PERSONAGGI DI PRIMO LIVELLO



La scorsa settimana, una tempesta epocale ha costretto il vostro gruppo a rifugiarsi nel minuscolo villaggio di pescatori di Vernuzzo, un modesto insediamento ai margini dell'Impero.

Questa mattina, finito il nubifragio, siete stati raggiunti da un Capitano-Senatore e dalla sua guardia del corpo. Queste persone notevoli sono naufraghi della Nave di Sua Maestà Imperiale "Implacabile", un galeone tesoriere dalle vele color indaco. La nave giace spiaggiata in una piana di marea poco distante, da cui gli abitanti del villaggio si tengono lontani. Un luogo dove il popolo piovra si ritrova per ululare alle comete.

Questi Imperiali vestiti di stracci non vengono come ospiti ma come sorveglianti, e pretendono il servizio che spetta al loro Impero. Nel caos del naufragio, infatti, l'Implacabile ha perso il suo carico più prezioso: il prigioniero Hobart e la sua famigerata ciurma di corsari. L'Imperatore ha ordinato che i predoni di Hobart siano presentati a Corte in tempo per la bella stagione, in modo che possa proclamare una festa-esecuzione di nove giorni in loro onore. Il Capitano-Senatore farà tutto il necessario per soddisfare i desideri dell'Imperatore, ed esige l'assistenza di Vernuzzo.

Gli abitanti del villaggio sono in apprensione. Detestano gli Imperiali affamati di tasse, sono terrorizzati dai predoni e, da generazioni, sanno che non è saggio sconfinare nelle terre del popolo piovra...

Per il gioco di ruolo Dungeon World

Riassunto della Situazione

Il **popolo piovra** ha evocato magicamente la tempesta e l'ha utilizzata per far arenare l'Implacabile. Il loro scopo era di catturare il famigerato predone **Hobart**.

La sua anima malvagia e le sue mani sporche di sangue lo rendono un sacrificio di portata epocale. Il popolo piovra userà la sua morte per evocare l'Arca del Vuoto e avviare la **Grande Migrazione**. Se tutto va come previsto, saranno trasportati nell'iperspazio dove riprenderanno le loro vere forme e vivranno una vita gioiosa. Se tutto va male, la loro intera sciera sciamerà dal mare e si vendicherà in maniera furiosa e indiscriminata.

Finora il loro piano sta andando alla perfezione: Hobart è stato catturato e portato nelle grotte sacre in attesa che la marea si alzi e lo anneghi, come prevede il rituale. Tuttavia, gli altri **predoni** sono scappati dall'Implacabile e si sono accampati in una miniera di ferro abbandonata, costruita dai nani. Stanno cercando un nuovo posto da depredate ed è inevitabile che Vernuzzo finirà presto nel loro mirino.

Nel frattempo, l'equipaggio dell'Implacabile continua a svolgere il proprio compito. Il disastro ha innescato i protocolli necromantici inclusi nei loro giuramenti di fedeltà. Vivi o morti, si sono trasformati in **ghoul acquatici** dai denti aguzzi, e le loro menti sono state imbrigliate da un unico, rozzo impulso: uccidere chiunque osi mettere le mani sul tesoro dell'Imperatore!

Iniziare il Gioco

Il gioco inizia introducendo Vernuzzo e la tempesta: il primo paragrafo della copertina dovrebbe essere sufficiente. Chiedete ai personaggi se hanno conosciuto qualche abitante del villaggio nell'ultima settimana. Utilizzate le loro risposte per popolare il villaggio.

Poi leggete il resto dell'introduzione e passate direttamente a una scena nella piazza del villaggio. Gli abitanti del villaggio si sono riuniti per ascoltare l'appello di Balbus che chiede cacciatori per trovare l'evaso Hobart. Nessuno si fa avanti. I vernuzzesi sono pescatori, non cacciatori di taglie! Se il gruppo esita ad agire, allora spuntate il primo Oscuro Presagio del fronte degli imperiali indesiderati.

In seguito, assicuratevi di rivelare i retroscena e indicare i tre luoghi chiave attraverso le risposte alle mosse che faranno i giocatori per raccogliere informazioni. E date loro questa informazione in omaggio: gli imperiali li mettono in guardia dal manomettere l'Implacabile, perché è protetta dalle magie più forti a disposizione dell'Imperatore...

Luogo: Vernuzzo

Vernuzzo è arroccata su una scogliera di 30 metri e ospita duecento anime che vivono in modo umile ma stabile. Gestiscono un modesto commercio di pesce affumicato e olio con gli insediamenti nanici vicini.

Tag: ricchezza moderata, popolazione stabile, nessuna difesa, risorsa: pesce

Specie: Il Popolo Piovra

Le piovre sono veri e propri anfibi, a loro agio sia in mare che sulla terraferma. In mare si muovono espellendo l'acqua da muscolosi sifoni, mentre fuori dall'acqua possono "camminare" su 4-8 delle loro zampe e sono abilissimi brachiatori.

Hanno tre diverse modalità di comunicazione: le forti emozioni colorano la loro pelle rosso porpora; possono lanciare allarmi e saluti fischiano attraverso i loro sifoni; infine, per una comunicazione dettagliata e ricca, una coppia di piovre può unire una o più braccia e scambiarsi informazioni utilizzando un linguaggio di contrazioni e strette.

Nomi dei PNG

ABITANTI: Calix • Felix • Fatime • Atria • Henoc • Dolfina • Beatriz

PREDONI: Todd • Obby • Mutt • Jovon • Penny • Hargs • Burl • Hefney

Onore e Gloria

TESTO + IDEAZIONE John Aegard. **ILLUSTRAZIONE + MAPPE** Zach Fischer
TRADUZIONE Matteo Sasso. **PLAYTESTING** Fred Lott • Adrienne Mueller • Peter Adkison • Seth Johnson • Jon Leitheusser • Dylan Mayo • Kristian Haapa-Aho • Christian Griffen • Matthew Gagan • Alex Cooley • Bryan Yarrow
VERSIONE 1.1 ITA • 19 agosto 2022

Fronte: La Fortuna di Hobart

DISASTRO: la marea trascina la nave in mare e il suo tesoro è perduto per sempre

POSTA: riuscirà il gruppo a recuperare il vero tesoro dal galeone?

CAST: dei poveri marinai e mozzi, trasformati in ghouls acquatici per proteggere il tesoro

OSCURI PRESAGI:

- I vostri piedi sono in ammollo
- L'acqua è sopra le vostre caviglie
- È difficile muoversi contro l'acqua che avanza
- L'Implacabile è a galla e sta andando alla deriva verso il mare aperto
- Nuotate o morirete!

Fronte: Gli Imperiali Indesiderati

DISASTRO: Hobart non viene riacchiuffato e Vernuzzo subisce l'ira di Balbus.

POSTE IN GIOCO:

- Gli ostaggi di Balbus torneranno alla loro forma umana?
- Balbus convocherà un distacco imperiale per occupare Vernuzzo?

CAST:

- Il **Capitano-Senatore Balbus**, proprietario dell'Implacabile
- **Apothiko Vitula**, guardia del corpo di Balbus, alchimista e stregone

OSCURI PRESAGI:

- Apothiko Vitula tramuta alcuni abitanti del villaggio in galline, e promette di ritrasformarli se Hobart verrà acciuffato
- Un abitante del villaggio implora il gruppo di spezzare l'incantesimo
- Un altro abitante del villaggio chiede al gruppo di uccidere gli Imperiali
- Un abitante del villaggio cerca di uccidere Balbus, ma Apothiko Vitula sventa il tentativo
- Balbus invia un piccione al distacco imperiale più vicino
- Un distacco imperiale arriva e trasforma Vernuzzo in un campo occupato, riscuotendo tasse e asservendo gli abitanti più utili del villaggio

Fronte: La Nuova Casa dei Predoni

DISASTRO: i predoni si impadroniscono di Vernuzzo come base per ricostruire le loro fortune.

CAST:

- **Pete il Bello**, leader dei predoni liberi

OSCURI PRESAGI:

- I predoni vengono a sapere che Vernuzzo è vicina
- I predoni esplorano Vernuzzo e vedono che è quasi indifesa
- I predoni mettono alla prova Vernuzzo, la assaltano e si impadroniscono di ostaggi, cibo e beni
- I predoni avanzano richieste: se Vernuzzo non cede sarà saccheggiata

Fronte: La Grande Migrazione

DISASTRO: il popolo piovra sacrifica il prigioniero ed evoca l'Arca del Vuoto.

POSTE IN GIOCO:

- Il rituale sarà rovinato dal salvataggio di Hobart?
- In tal caso, Vernuzzo riuscirà a sopravvivere alla rabbia del popolo piovra?

CAST:

- Il **Decaturgo**, sommo sacerdote a dieci braccia del popolo piovra
- **Hobart**, capo dei predoni, malconcio e preposto ad essere sacrificato
- **Talley**, halfling solitario, cultista del popolo piovra

OSCURI PRESAGI:

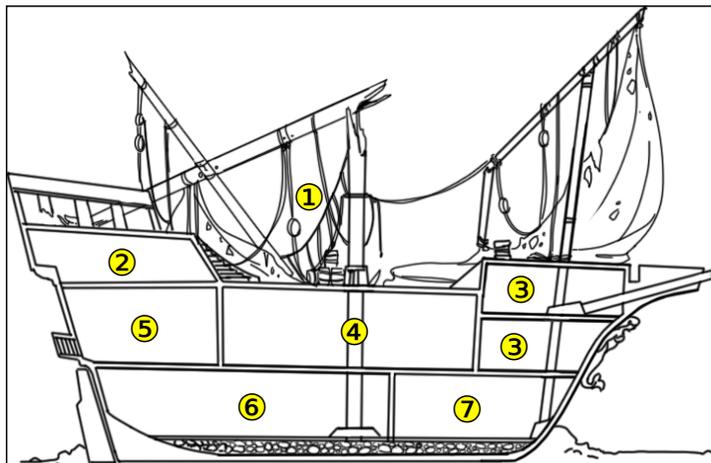
- Le consorti del Decaturgo dipingono sigilli rituali sui prigionieri
- La marea sta entrando nelle grotte
- Un'enorme ondata di piovre esce dall'acqua e si dirige verso le grotte rituali
- I predoni stanno annegando

Luogo: Lo Scafo Arenato dell'Implacabile

L'Implacabile può ancora galleggiare, ma con il suo sartiame a pezzi non è in grado di navigare.

Nei suoi **PONTI** e nel suo **SARTIAME** ① pullulano dei vivaci ghouls acquatici. Combattono ferocemente per tenere il gruppo lontano dalla **CABINA DEL CAPITANO** ② e dal suo caveau sigillato. Se qualcuno, eccetto il Capitano-Senatore, tocca la serratura il sigillo esplode in uno spruzzo di acido (3 danni / penetrazione 2 a tutti i presenti nella cabina). All'interno del caveau ci sono monete e gemme (2000 monete, peso 20). Questo tesoro, in realtà, è uno sciame di piccoli golem che, non appena il gruppo si accamperà, interromperanno la loro imitazione e attaccheranno.

Sia le **CABINE DEGLI UFFICIALI** ③ che le **CUCETTE DELL'EQUIPAGGIO** ④ contengono 80 monete in soldi e gioielli. L'**ARMERIA** ⑤ contiene armi per un valore di 500 monete, tutte in buono stato. Si può trovare qualsiasi arma o armatura leggera. La **STIVA** ⑥ è per metà adibita a **PRIGIONE MARITTIMA** ⑦ ed è ancora impregnata dell'odore dei suoi ultimi occupanti. I graffiti testimoniano le settimane trascorse in mare. Sotto la stiva, lungo la chiglia, si trova la zavorra. Il tesoro vero (ma comunque maledetto) è nascosto tra le pietre (3.000 monete di gemme, monete e gioielli, peso 30). Il recupero dell'intero tesoro richiederà gran parte della giornata, scatenando un certo numero di Oscuri Presagi.



Luogo: Le Grotte Sacre del Popolo Piovra

Tutte le aree, tranne il Cerchio della Tempesta, sono completamente sommerse quando c'è l'alta marea. Qui si trovano solo le piovre che preparano la Grande Migrazione o che stanno allevando dei piccoli. Le altre vivono tutte sotto le onde.

Talley, un halfling, è appostato presso la **BOCCA DELLA GROTTA** ①. È stato morso dal Decaturgo e desidera unirsi alla Grande Migrazione, ma non gli è permesso di entrare nelle grotte. Talley ha imparato a comunicare con il Popolo Piovra e sarà desideroso di prestare assistenza se pensa che questo gli farà guadagnare il suo biglietto.

Nel **COVO DELLA PROCREAZIONE** ② le femmine delle piovre intrecciano grandi reticoli di liane gommose da cui le uova pendono come acini d'uva. Le piovre maschio stanno di guardia o si muovono di liana in liana, fecondando le uova migliori. Le uova fecondate sono una prelibatezza e un potente reagente. (25 uova, peso 1, 25 monete). Ci sono circa duecento uova fecondate.

In cima all'isolotto si trova il **CERCHIO DELLA TEMPESTA** ③, sopra la linea dell'alta marea. È lo spazio rituale utilizzato dal Decaturgo per evocare la tempesta. Qui sono sparsi i cadaveri fulminati di molti suoi simili. I loro corpi sono tempestati di piercing ornamentali (55 monete, peso 1).

La **CAMERA DELL'ARCA DEL VUOTO** ④ è una stanza imponente, dai soffitti alti, decorata con geroglifici alieni dorati e affreschi in inchiostro nero. All'interno si trovano il Decaturgo, i suoi guerrieri e i predoni prigionieri. I predoni sono legati con corde rubate a Vernuzzo e sono assicurati a un pesante pezzo di un albero dell'Implacabile.

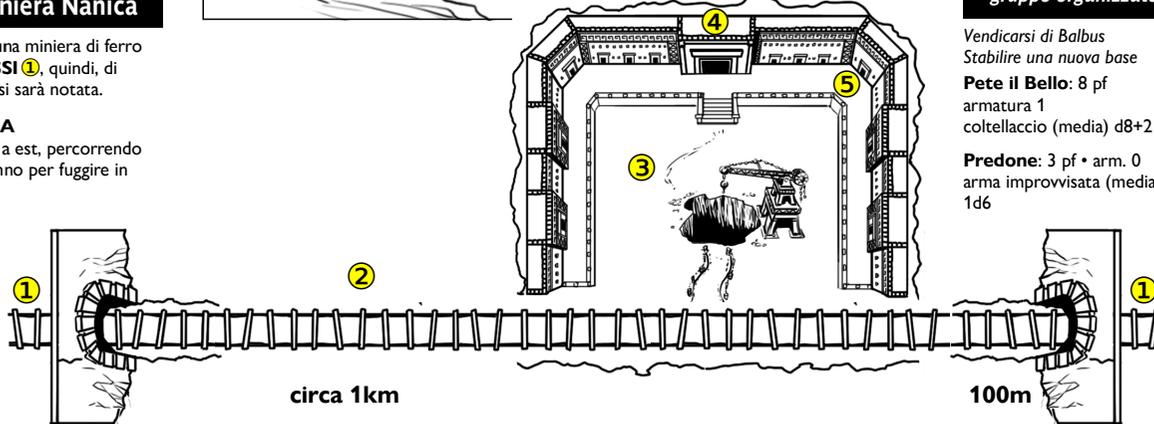
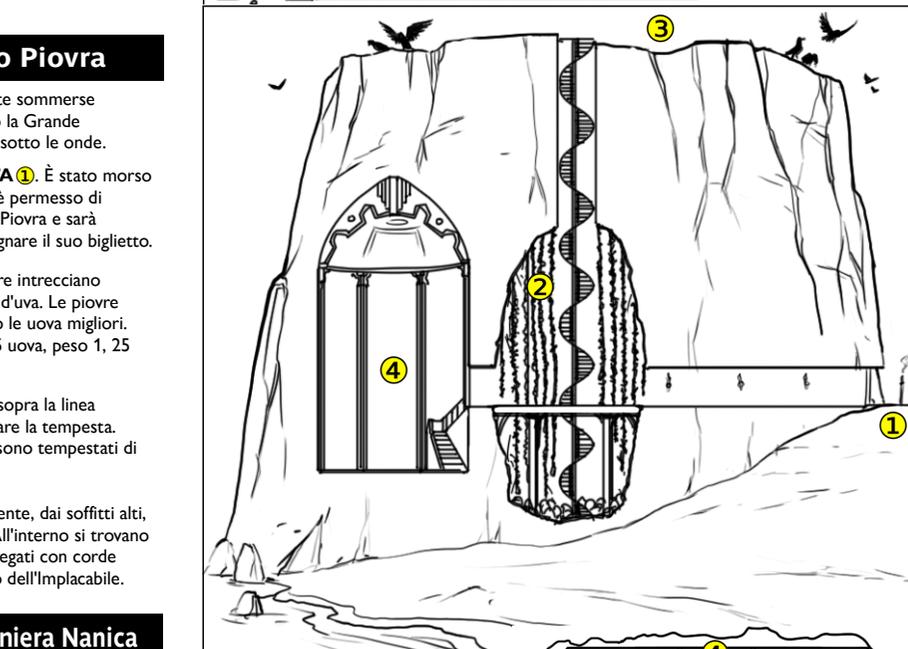
Luogo: Il Rifugio dei Predoni / La Vecchia Miniera Nanica

I cenciosi predoni, con Pete il Bello al comando, si sono rifugiati in una miniera di ferro abbandonata. Pete ha piazzato delle vedette a entrambi gli **INGRESSI** ①, quindi, di giorno, qualsiasi persona che si avvicini alla miniera senza nascondersi sarà notata.

Oltre l'ingresso della miniera si estende una **LINEA FERROVIARIA CENTRALE** ②. Questa ferrovia attraversa l'intera collina da ovest a est, percorrendo circa un chilometro. I predoni conoscono questa ferrovia e la useranno per fuggire in caso di gravi problemi.

Il loro accampamento principale si trova presso una **STAZIONE DI SERVIZIO** ③ a un centinaio di metri dall'ingresso est. Una gru, funzionante, consente l'accesso ai livelli sottostanti. I predoni non hanno esplorato i livelli inferiori, per loro fortuna: la miniera era stata abbandonata a causa di un'infestazione di mostri.

Il **SANTUARIO DEL DIO DEL FERRO** ④ domina la parete nord. Un **MEZZANINO** ⑤ circonda il resto dell'antro; le porte conducono agli uffici dei sacerdoti nani, dei capi e dei mercanti. Questi uffici sono utilizzati dai predoni come dormitorio.



GLI IMPERIALI

accaparratori magici organizzati

Cap. Sen. Balbus: 12 pf • armatura 2 sciabola (media) d10

Riaciuffare i prigionieri

- Sgusciare via dal pericolo

Apothiko Vitula: 19 pf • armatura 2 acido (lunga) d10

Obbedire al suo patrono

- Sciogliere o bruciare l'arma di un avversario
- Rimanere sveglio e all'erta per un mese
- Udire creature nascoste, non farsi ingannare da travestimenti o trucchi
- Trasformare persone in animali
- Curare ferite, rigenerare arti

Ghouls Acquatici: 5 pf • armatura 0 artigli (media) d6+1

Fare la guardia al tesoro dell'Imperatore

- Agguantare con la loro lingua (simile a una frusta)
- Attaccare balzando dal sartiame

Mini Golem: 2 pf • armatura 0 morso (corta) d2 (perf. 3)

- Camuffarsi da tesoro
- Attaccare quando la preda dorme
- Entrare sotto i vestiti e l'armatura
- Ignorare metà dei danni dalle armi

Il Tesoro Maledetto

Tornare dall'Imperatore

- Attirare cacciatori di taglie
- Mutare l'acqua in aceto
- Far andare a male cibo e altri oggetti deperibili
- Rendere il sonno agitato

I PREDONI EVASI

gruppo organizzato

Vendicarsi di Balbus
Stabilire una nuova base

Pete il Bello: 8 pf
armatura 1
coltellaccio (media) d8+2

Predone: 3 pf • arm. 0
arma improvvisata (media)
1d6

IL POPOLO PIOVRA

piccola orda gibbosa organizzata

Il Decaturgo: 12 pf • armatura 2
armi (media) 1d8x2

- Trascinare il nemico sott'acqua
- Frustare i propri seguaci con i tentacoli e provocare in loro una furia

Il Popolo: 3 pf • armatura 1
becco (corta) d6

Le creature marchiate con l'inchiostro dell'uccisione devono essere ammazzate
Ignora chiunque non interferisca con il tuo lavoro

- Marchiare gli avversari con l'inchiostro dell'uccisione
- Trascinare il nemico sott'acqua

GLI ABITANTI DI VERNUZZO

gruppo organizzato

Pescatore: 7 pf • armatura 0
arma improv. (media) d4+1

Stare lontano dai guai

