



GORGONA

Di Whitney Delaglio

Un'isola non di sabbia e terra, ma di relitti e scafi squarcianti di quelle che una volta erano fiere navi. Il popolo che la abita ha tentacoli al posto delle gambe e afferma di essere discendente della leggendaria Kraken.

AUSPICI DEGLI DÈI

Mentre le nebbie si diradano, gli dèi rivelano la loro volontà attraverso questi auspici:

Ecate: dea della magia. Il suo auspicio è il bacio della Kraken, un anello che marchia il corpo di chi è figlio del mare.

Poseidone: dio del mare. Il suo auspicio è il canto della Kraken, una ballata che rende audaci i figli del mare.

APPRODO

Quando arrivate sull'isola dei relitti, alcuni dei detriti sembrano recenti. Nell'acqua che circonda l'isola galleggiano cadaveri di semi-cefalopodi e minotauri marini, mentre i sopravvissuti nuotano fra i detriti alla ricerca di eventuali superstiti. C'è stata una battaglia che ha ferito la loro madre, la Kraken, costringendola a ritirarsi negli abissi per riposare.

Aspasia, la sacerdotessa mezza seppia di Ecate, cerca invano, tra i corpi, il minotauro marino Zoteo, campione della Kraken. I suoi timori divengono rabbia quando capisce che Zoteo è stato catturato dalla stessa flotta che li ha attaccati.

◆ *Calmerete l'ira di Aspasia offrendovi di recuperare il suo compagno? Arte e Oratoria contro Aspasia.* Se tutti gli eroi patiscono, Aspasia e tutti gli altri figli del Kraken penseranno che siate in combutta con la comandante Eufrasia, la cui flotta è responsabile di questo bagno di sangue. Dovrete dimostrare la vostra innocenza o venir trascinati sul fondo dai figli del mare. Se gli eroi riescono, l'eroe che è il migliore ottiene un legame con Aspasia e lei penserà che la vostra nave e la vostra ciurma siano un dono di Ecate. Mentre vi nuota incontro per accogliervi, Aspasia lascia luminosi vortici azzurri e viola

dietro di sé. Nel vederli, siete travolti dalla sensazione di star finalmente tornando a casa da una famiglia amorevole, o di essere accolti dall'abbraccio di un amante. Aspasia vi chiede di liberare il suo compagno dando la caccia alla flotta della comandante Eufrasia, ancora alla ricerca della conchiglia che le genti dell'isola usano per invocare la Kraken. Aspasia rivela di averla gettata nelle Fauci per far sì che non possano trovarla.

- ◆ *Oppure placherete gli spiriti dei minotauri marini, attanagliati dal senso di colpa per il loro fallimento?*

Risolutezza e Spirito contro I Minotauri Marini.

Se tutti gli eroi patiscono, i minotauri penseranno che non possiate essere d'aiuto e i pochi di loro rimasti torneranno nelle profondità degli abissi senza curarsi di voi. Dopo averli visti scomparire sotto la superficie dell'acqua, nelle vostre teste riecheranno le urla sofferenti della Kraken, incapace di riposare mentre il suo campione è in pericolo. Se gli eroi riescono, i minotauri gli offrono degli orecchini ad anello, per il naso, che permettono di respirare sott'acqua e di resistere alla pressione schiacciante delle profondità del mare.

FATICHE

SCACCIARE LA FLOTTA

La comandante della flotta, Eufrasia, vuole usare Zoteo come esca per attirare la Kraken e liberare l'oceano della sua esistenza. *Intercetterete la flotta prima che possa evocare la creatura dalle profondità per ferirla? Sangue e Valore contro Eufrasia.*

ASSISTERE LA KRAKEN

Vi immergerete negli abissi per trovare la tana della Kraken e curare le ferite che ha subito nella battaglia? Maestria e Ragione contro Le Ferite della Kraken (2d10, Sacre). Se gli eroi riescono ottengono un legame con la Kraken. Se patiscono, il dolore delle ferite e il disperato desiderio di ritrovare Zoteo le faranno perdere la ragione, portandola ad affondare chiunque e qualsiasi cosa si trovi fra lei e il suo campione.

MEMORIE DI CASA

I sopravvissuti dell'isola si stringono fra loro, intrecciando braccia e tentacoli per confortarsi mentre il sale dell'oceano cura le loro ferite. Vi rammentano delle vite rubate dal mare e del fatto che le vostre potrebbero essere le prossime. *Saprete rievocare cari ricordi di chi vi aspetta a casa per respingere la crescente paura di una morte precoce? Risolutezza e Spirito contro La Paura di Non Rivedere Più Casa (3d8, Fatale).* Se gli eroi riescono, la ritrovata speranza di riabbracciare i propri cari vi permette di liberare una casella di Pathos già marcata.

RECUPERARE LA CONCHIGLIA

Mentre surreal risatine innamorate si sollevano dal gorgo, nelle sue acque riconoscete gli stessi colori dei vortici lasciati dal passaggio di Aspasia. I resti consumati di pinne di squalo compongono scheletri che vorticano tutt'intorno e i vostri occhi vi giocano brutti scherzi, facendoli sembrare mani tese ad afferrarvi. Quando vedete che tra i denti stringono ossa umane, recuperate il controllo dei sensi e capite che è così che le Fauci attirano i vascelli di cui si nutrono. *Riuscirete ad attraversare a nuoto Le Fauci per recuperare la conchiglia e sopravvivere? Maestria e Ragione contro Le Fauci.*

Se non siete in possesso degli anelli da naso dei minotauri marini (o di qualche altro modo per respirare sott'acqua), le Fauci hanno 1d10 vantaggio in questa competizione.

BATTAGLIA

- ◆ *Tenterete di combattere Eufrasia e la sua flotta?* Il suo equipaggio e le sue navi superano le vostre in numero e se la loro madre dovesse morire nello scontro gli abitanti dell'isola non vi perdonerebbero mai. **Minacce:** le baliste e il fuoco greco della flotta uccidono la Kraken. Eufrasia e il suo equipaggio abbordano la vostra nave e massacrano la vostra ciurma.
- ◆ *Oppure li attirerete nelle profondità delle Fauci e lascerete che il gorgo li distrugga?* Zoteo è prigioniero sulla loro nave e, se prima non lo salverete, perirà con Eufrasia e la sua flotta quando verranno inghiottite dalle Fauci. **Minacce:** La flotta usa le proprie navi come arieti per sfondare e fare a pezzi la vostra imbarcazione mentre le fronteggiate all'interno del Gorgo. Zoteo muore inghiottito dalle Fauci.

PERSONAGGI

Aspasia, la Sacerdotessa di Ecate (d8). Slanciata (d6), Lasciva (d8). Lunghe trecce.

Zoteo, un Minotauro Marino (d8). Affascinante (d8), Gentile (d6), Cornuto (d6).

La Kraken, la Madre di Gorgona (2d10). Gargantuesca (d10), Materna (d8), Bioluminescente (d6).

Eufrasia, Comandante della Flotta (d8). Muscolosa (d8), Feroce (d8). Dai capelli di colori accesi.

I Minotauri Marini (2d6). Disperati (d6), Leali (d6).

Le Fauci (d10). Distruttive (d8), Seducenti (d8).

LUOGHI

Barriere coralline. Relitti abbandonati. Oscuri fossati. Grotte sottomarine puntellate di stalattiti e stalagmiti luccicanti.

Le Fauci: un vortice eterno. Una roccia a forma di becco di Kraken giace al suo centro, in parte interrata. Il gorgo è responsabile della distruzione delle navi i cui relitti compongono l'isola.

Gli Abissi: sul fondo dell'oceano, il calore del sole non raggiunge mai la gelida dimora della Kraken. I minotauri marini abitano lì con lei per tenerle compagnia e proteggerla da coloro che le farebbero del male mentre riposa.

RICOMPENSA SPECIALE

Lo scheletro di uno squalo si avvicina alla vostra nave, parlando a nome di Ecate. “I figli della Kraken usano la conchiglia quando hanno bisogno di lei. Potete tenerla per voi, ma li condannereste a vivere senza la loro madre?” Se decidete di tenere la conchiglia per voi, gli anelli da naso non vi proteggeranno più dalle profondità del mare. Se invece la restituите all’isola, Ecate ne sarà compiaciuta e la Kraken non dovrà più scegliere tra proteggere voi o i suoi figli; gli anelli da naso saranno la vostra ricompensa.

MISTERI

La conchiglia è stata sottratta all'isola dei relitti. Aspasia l'ha gettata tra le Fauci prima che la flotta potesse trovarla, ma senza di essa la Kraken non può essere richiamata dai suoi figli. Meglio restare senza la propria madre che vederla morire per mano della flotta. *Da dove viene la conchiglia? Perché i figli della Kraken devono usarla per richiamarla?*

Gli abissi sono desolati. I figli della Kraken non possono sopravvivere in un tale luogo e la creatura è sola. Impietosita, Ecate ha riportato in vita una mandria di tori annegati e li ha trasformati in minotauroi marini affinché le tenessero compagnia. *Per quale ragione Zoteo è stato nominato il loro campione? È il suo favorito? È perché supera in tenacia tutti i suoi fratelli?*

Aspasia e Zoteo sono innamorati. *La sacerdotessa e il campione dell'isola hanno usato la conchiglia affinché la loro madre potesse assistere alla loro unione?*

CREDITS

Traduzione: Alessia Caviglia, Ivano Scopetta.

Editing: Giacomo Carnaghi.