

LA MAREA CREMISI

L'Avanzata della Marea Cremisi

di Riccardo Scaringi

Campagna Completa per

DUNGEONS & DRAGONS

fifth edition

Livelli 3–10 • 14–21 Sessioni • 44–64 Ore

"La morte non è la fine. Ma forse... forse dovrebbe esserlo."

TEMI CENTRALI

Autonomia vs Collettivo • La Natura della
Morte • Il Prezzo della Salvezza

INDICE

Capitolo 1: Inquadramento Generale.....	4
Capitolo 2: Retroscena per il Game Master.....	8
Capitolo 3: Introduzione per i Giocatori.....	14
Capitolo 4: Preparativi.....	18
Capitolo 5: Arco 1 — Il Laboratorio Galleggiante.....	22
Capitolo 6: Arco 2 — La Corsa ai Sei Nodi.....	38
Capitolo 7: Arco 3 — L'Isola dell'Evocatore.....	52
Capitolo 8: Epilogo e Conseguenze.....	68
Appendice A: PNG Principali.....	74
Appendice B: Bestiario.....	80
Appendice C: Oggetti Magici.....	86
Appendice D: Tracker e Tabelle.....	90

CAPITOLO 1: COME SI GIOCA

Questa sezione fornisce tutte le informazioni necessarie per comprendere il contesto operativo dell'avventura, permettendo al Game Master di valutare rapidamente se è adatta al proprio gruppo e come adattarla alle proprie esigenze.

1.1 SISTEMA E SPECIFICHE TECNICHE

Regolamento	Specifiche
Sistema	DUNGEONS & DRAGONS fifth edition
Livello Personaggi	Livello 3 (inizio) → Livello 9–10 (finale)
Numero Giocatori	3–5 giocatori (ottimale: 4)
Durata Totale	44–64 ore (14–21 sessioni da 3–4 ore)
Formato	Campagna in 3 Archi + Prologo opzionale

1.2 TIPO DI AVVENTURA E PERSONAGGI INDICATI

TONO DELLA CAMPAGNA

La Marea Cremisi è una campagna di body horror con elementi noir e investigativi.

Proporzioni Tonali: Body Horror (60%) + Noir Investigativo (25%) + Tragedia (15%)

PERSONAGGI IDEALI

- Personaggi con legami forti a comunità costiere o marittime
- Background che coinvolgono perdita, ricerca di appartenenza, o conflitto con l'autorità
- Classi versatili: Ranger, Ladro, Chierico e Warlock eccellono; Barbaro e Paladino funzionano con adattamenti
- Giocatori maturi che apprezzano dilemmi morali senza soluzioni facili

1.3 REGOLE CENTRALI E MARGINALI

Regole Centrali	Regole Marginali
Sistema Infezione (meccanica custom, 6 livelli progressivi)	Regole di navigazione dettagliate (possono essere semplificate)
Timer delle 12 Settimane (countdown visuale per l'Arco 2)	Combattimento navale
Tracker Sospetto (infiltrazione nell'Arco 1)	Regole per follia/sanità (suggerite ma non obbligatorie)
Esplorazione, inseguimenti, negoziazioni	Creazione di oggetti alchemici anti-parassita

1.4 ELEMENTI CANONICI E RICORRENTI

La campagna introduce elementi originali che possono diventare canonici nella vostra ambientazione:

- L'Arcipelago delle Maree — setting geografico con sei città portuali distinte
- La Madre Primordiale — entità cosmica che può diventare presenza ricorrente
- I Parassiti della Marea — creature con ecologia e ciclo vitale definiti
- Il Serum di Thornwick — sostanza alchemica che rallenta l'Infezione
- Gli Evicatori — culto antico con numerazione progressiva (attualmente VII)

CAPITOLO 2: RETROSCENA PER IL GAME MASTER

SPOILER COMPLETI

Questa sezione contiene tutti gli spoiler della campagna.

È destinata ESCLUSIVAMENTE al Game Master.

Non condividere con i giocatori.

semplicemente sola. La sua specie comunica attraverso una rete neurale collettiva, e la Madre ha passato eoni in isolamento totale.

I parassiti che infestano l'arcipelago sono i suoi "figli" — tentativi di creare connessione con le forme di vita locali. Quando un parassita si integra con un ospite, quell'ospite entra nella Rete: una coscienza collettiva. La Madre vede questo come un dono. L'individuo perde la propria autonomia, ma guadagna pace eterna e connessione infinita.

LA VERITÀ SULLA MADRE

- La Madre non è malvagia — è sola da eoni.
- La Rete offre pace eterna al prezzo dell'autonomia.
- L'Evocatore VII si è convertito per convinzione, non coercizione.
- I tre finali sono tutti "legittimi" — nessuno è canonicamente giusto.

2.1 IL MONDO ORDINARIO

L'Arcipelago delle Maree è una regione marittima prospera, composta da sei città-stato portuali unite da commercio e rivalità. La vita scorre tra mercati affollati, navi mercantili, e le eterne dispute tra nobili e gilde. La morte è accettata come parte naturale dell'esistenza — i marinai sanno che il mare prende quanto dà.

Ma sotto la superficie, qualcosa sta cambiando. Cadaveri che tornano. Sussurri nella nebbia. Pesci con troppe bocche. I cittadini attribuiscono questi fenomeni a maledizioni, malattie, o superstizione — nessuno sospetta la verità.

2.2 L'ANTEFATTO: LA STORIA DELLA MADRE

Millenni fa, una creatura cosmica chiamata la Madre Primordiale raggiunse questo mondo dal vuoto tra le stelle. Non è malvagia nel senso tradizionale: è

2.3 LA MINACCIA: IL PROGETTO SEI NODI

L'Evocatore VII ha orchestrato un piano per accelerare il "Risveglio Sincronizzato": infiltrare simultaneamente sei città portuali, portando la densità parassitaria al 30% della popolazione. Quando tutte e sei raggiungono la massa critica, la Madre può risvegliarsi completamente e la conversione diventa irreversibile su scala globale.

Città	Agente	Metodo	Stato
Baia Perla	Madre Seraphina	Culto mascherato	15% infetti
Porto Salvia	Contessa Malvasia	Nobiltà corrotta	12% infetti
Scogliera Nera	Il Faro Vivente	Isolamento forzato	20% infetti
Isola Corallo	Amm. Osso-Spezzato	Flotta parassita	8% infetti
Porto Ambra	Mercante di Sonno	Traffico di sonno	18% infetti
Città Origine	Personalizzato	Traditore interno	10% infetti

2.4 SINOSSI GENERALE DELL'AVVENTURA

Arco 1 — Il Laboratorio Galleggiante (Livelli 3–5, 12–16 ore): I personaggi scoprono che i parassiti vengono commercializzati. Il Capitano Thorne gestisce un traffico di "servitori eterni" — cadaveri animati. I personaggi infiltrano la nave-laboratorio, salvano i prigionieri, e scoprono l'esistenza del Progetto Sei Nodi.

Arco 2 — La Corsa ai Sei Nodi (Livelli 5–7, 16–24 ore): I personaggi hanno 12 settimane per sabotare quanti più Nodi possibile. Ogni Nodo richiede 2–3 settimane. Matematicamente, possono salvarne massimo 4–5. Le città restanti cadranno. I personaggi devono fare triage morale: chi vive, chi muore?

Arco 3 — L'Isola dell'Evocatore (Livelli 7–10, 12–18 ore): Viaggio verso l'Isola Necrotica, origine dei parassiti. I personaggi attraversano il Mare dei Morti, affrontano l'Evocatore VII, e raggiungono la Camera della Madre. Lì devono scegliere il destino dell'umanità tra tre finali filosoficamente distinti.

2.5 SCHEMA DELLE SCENE PER ARCO

ARCO 1: STRUTTURA LINEARE CON OPZIONI TATTICHE

Parte	Scene	Obiettivo	Durata
I. Cospirazione	Briefing Hayes, Arrivo Porto Salvia	Setup, hook	2–3 ore
II. Traversata	Barca, Incontro Serena, Avvistamento	Tension building	1–2 ore
III. Asta	Salone, Dimostrazione, Interazioni	Infiltrazione	3–4 ore
IV. Esplorazione	Laboratori, Stiva, Elena	Scoperta orrore	2–3 ore
V. Confronto	Boss Thorne, Leviatano, Fuga	Climax + transizione	3–4 ore

ARCO 2: STRUTTURA MODULARE (NODI IN ORDINE VARIABILE)

Nodo	Tono	Sfida	Tempo
Baia Perla	Orrore religioso	Culto mascherato	2–3 settimane
Porto Salvia	Intrigo politico	Nobiltà corrotta	2–3 settimane
Scogliera Nera	Sopravvivenza	Ambiente ostile	2 settimane
Isola Corallo	Avventura tra i pirati	Flotta parassita	2–3 settimane
Porto Ambra	Noir	Traffico di sonno	2–3 settimane
Città Origine	Tradimento	Traditore alleato	3 settimane

ARCO 3: STRUTTURA LINEARE CON CLIMAX A SCELTA MULTIPLA

Parte	Contenuto	Sfide	Durata
I. Viaggio	Mare dei Morti, Maelstrom, Nebbia	Sfide di navigazione	1–2 sessioni
II. Spiaggia	Approdo, primo contatto	Creature guardiane	1 sessione
III. Foresta	Foresta Cristallizzata	Puzzle ambientali	1 sessione
IV. Cittadella	Evocatore VII, Camera Madre	Boss + scelta	1–2 sessioni

CAPITOLO 3: INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Questa sezione contiene tutto ciò che i giocatori devono sapere PRIMA di iniziare la campagna, senza spoiler sulla trama.

3.1 CHI SONO I PERSONAGGI

I personaggi sono avventurieri di livello 3 con legami all'Arcipelago delle Maree — una regione marittima di sei città-stato portuali. Possono essere nativi, immigrati, o viaggiatori che hanno sviluppato connessioni locali.

SUGGERIMENTI PER LA CREAZIONE

Perché sei nell'Arcipelago? (Sei nato qui, ti sei rifugiato qui, cerchi qualcosa)

Chi hai perso? (La campagna tocca temi di morte e perdita)

Cosa pensi della morte? (Naturale? Tragica? Da sconfiggere?)

Saresti disposto a sacrificare l'autonomia per non essere mai più solo?

dell'Arcipelago. Il DM determinerà quale città in base ai background dei personaggi.

È tarda estate. Le notti si allungano, la nebbia diventa più frequente, e i marinai sussurrano di strane maree rosse all'orizzonte.

3.3 COME E PERCHÉ ENTRATE IN SCENA

LA STREGA DEI MOLI

Una settimana prima dell'inizio della campagna, avete assistito a qualcosa di impossibile: un cadavere si è rianimato. Non come uno zombie — qualcosa di diverso. Si muoveva con precisione, parlava con voce normale, poi è collassato rilasciando una creatura vermiforme dalla bocca.

Le autorità hanno insabbiato l'incidente. Ma il Capitano Hayes della Guardia Portuale vi ha notato. Vi ha contattato in segreto: crede che quello che avete visto sia solo la punta dell'iceberg.

"Ho bisogno di persone che abbiano visto. Che sappiano. E che siano disposte a fare qualcosa."

— Capitano Hayes

3.2 DOVE E QUANDO VI TROVATE

La campagna inizia nella vostra Città Origine — una delle sei città portuali

3.4 OBIETTIVI E SEGRETI PERSONALI

Il DM lavorerà con ogni giocatore per integrare i seguenti elementi nei background:

- Una persona cara perduta (viva, morta, o dispersa)
- Un legame con almeno una delle sei città portuali
- Una posizione filosofica sulla morte (accettazione, ribellione, paura)
- Un segreto che potrebbe essere usato contro di voi

3.5 TONO E ASPETTATIVE

La Marea Cremisi è una campagna matura che esplora:

- Body horror — trasformazione corporea come metafora esistenziale
- Scelte difficili — non esiste soluzione perfetta, solo priorità
- Ambiguità morale — gli antagonisti hanno ragioni comprensibili
- Perdita e sacrificio — alcune vittorie hanno costi alti

STRUMENTI DI SICUREZZA

Questa campagna usa linee e veli, X-Card, e pause su richiesta. Sessione Zero obbligatoria per stabilire confini e aspettative. Il DM si riserva di modificare contenuti per il comfort del gruppo.

CAPITOLO 4: PREPARATIVI

Prima di partire per la prima missione, i personaggi hanno opportunità di prepararsi. Questa fase è cruciale per stabilire risorse, informazioni, e alleanze.

4.1 IL BRIEFING DEL CAPITANO HAYES

Il Capitano Hayes convoca i personaggi in un magazzino abbandonato vicino ai moli. Fornisce le seguenti informazioni:

Informazione	Dettagli
La Nave	Il Requiem Salato — nave mercantile sospetta. Si dice venga "servitori che non dormono mai".
L'Asta	Domani notte, Porto Salvia. Solo su invito. Hayes ha un contatto.
Il Capitano	"Blackwater Thorne" — ex-corsaro, ora imprenditore. Pratico, pericoloso.
Vulnerabilità	Voci dicono che il sale puro bruci queste creature.
Obiettivo	Infiltrarsi, scoprire la verità, salvare eventuali prigionieri.

4.2 EQUIPAGGIAMENTO DISPONIBILE

Hayes fornisce un budget di 200 mo per il gruppo, più accesso al seguente equipaggiamento speciale:

- **Sale Purificato (5 dosi).** 2d6 danni radianti a creature parassitate, TS su Costituzione CD 13 o stordite per 1 round.
- **Abiti da nobile (4 set)** — necessari per l'infiltrazione all'asta
- **Inviti contraffatti (4)** — Prova di Saggezza (Percezione) CD 18 per riconoscere il falso
- **Fischetto d'emergenza** — segnale per la barca di salvataggio

4.3 RACCOLTA INFORMAZIONI

Prima della partenza, i personaggi possono investigare nei seguenti luoghi:

Luogo	Prova	Informazione
Taverna dei Marinai	Prova di Carisma (Persuasione) CD 12	Layout nave, numero guardie (~20)
Archivi Portuali	Prova di Intelligenza (Indagare) CD 14	Manifesti sospetti, rotte della nave
Tempio di Procan	Intelligenza (Religione) o 50 mo CD 13	Benedizione: vantaggio vs possessione 24 ore
Erborista	Intelligenza (Natura) o 100 mo CD 15	Effetti del sale, antidoti temporanei
Bassifondi	Carisma (Intimidazione) CD 14	Ex-marinaio della nave, tradirà per vendetta

4.4 EVENTI PRIMA DI PARTIRE

Durante i preparativi, possono verificarsi i seguenti eventi:

Sogno Premonitore. Un personaggio sogna di annegare in un mare rosso, ma stranamente è in pace. Si sveglia con un simbolo grattato sul palmo (guarisce in 1d4 giorni). Il simbolo è il marchio della Madre.

Visitatore Misterioso. Un mendicante sussurra a un personaggio: "La Madre vi aspetta. Non temete." Poi scompare nella folla. Se inseguito (Prova di Destrezza CD 18), si dissolve in vermi.

Offerta Sospetta. Un mercante offre 500 mo per "riferire cosa vedete sulla nave". Non rivela il committente. È un agente dell'Evocatore VII.

LORE DELL'ARCIPELAGO

Storia, Luoghi, Personaggi e Artefatti

La Marea Cremisi

"Il mare non dimentica. Conserva ogni nave affondata, ogni marinaio perduto, ogni preghiera sussurrata alle onde. E un giorno, il mare restituisce tutto — ma trasformato, corrotto, reso eterno in modi che nessuno aveva chiesto."

— Frammento dal Diario di un Anonimo Naufrago, ritrovato sulla Spiaggia delle Ossa

PARTE I: STORIA DELL'ARCIPELAGO

L'ERA PRIMA DELLE MAREE

Prima che il primo parassita strisciasse fuori dalle acque, l'Arcipelago delle Perle era un paradiso. Sette isole maggiori e innumerevoli scogli minori formavano una costellazione di comunità marittime unite dal commercio, dalla pesca e da una fede comune nelle divinità del mare. I marinai raccontavano che le acque fossero così limpide da poter vedere il fondale anche a trenta braccia di profondità, e che i pesci fossero così abbondanti da saltare direttamente nelle reti.

Le città costiere prosperavano. Baia Perla era rinomata per le sue ostriche e i suoi templi dedicati alla Dea delle Maree. Porto Salvia attirava nobili da tutto il continente con i suoi vini e le sue feste mascherate. Porto Ambra controllava le rotte commerciali con il suo porto naturale profondo. Scogliera Nera, isolata e misteriosa, custodiva un faro che aveva guidato i marinai per generazioni.

Ma sotto la superficie, nelle profondità che nessun pescatore osava sondare, qualcosa dormiva. Qualcosa di antico. Qualcosa di affamato.

■ La Leggenda del Mare Profondo

I pescatori più anziani sussurrano ancora la storia della Fossa Senza Nome, un abisso nel cuore dell'arcipelago dove l'acqua diventa nera come inchiostro e le correnti trascinano verso il basso qualsiasi cosa vi cada. Si dice

che un tempo, prima che gli uomini costruissero le loro prime barche, qualcosa risalì da quella fossa.

Non era un dio, non era un demone. Era qualcosa di più antico — una forma di vita che esisteva prima che il mondo avesse parole per descriverla. I saggi la chiamano "la Prima", i cultisti "la Madre", i terrorizzati semplicemente "Lei".

E Lei non era sola. Portava con sé i suoi figli — milioni di piccole creature che cercavano un solo obiettivo: unirsi a qualcosa di più grande.

LA SCOPERTA DELL'ISOLA NECROTICA

Ottocento anni prima degli eventi della campagna, una spedizione esplorativa guidata dal Capitano Aldric Testadiferro — antenato del non-morto che i giocatori potrebbero incontrare — scoprì un'isola non segnata su nessuna mappa. Le cronache dell'epoca descrivono un luogo di bellezza inquietante: foreste di corallo che crescevano sulla terraferma, fiori che brillavano di una luce propria, e un silenzio così profondo da sembrare assordante.

Il capitano annotò nel suo diario: "L'isola è viva in un modo che non riesco a spiegare. Non nel senso che ospita vita — nel senso che È vita. Ogni albero, ogni roccia, ogni granello di sabbia sembra... osservarci. E sotto i nostri piedi, qualcosa pulsava come un cuore gigantesco."

La spedizione non tornò mai. O meglio, tornarono i corpi — trasportati dalle correnti, depositati sulle spiagge delle isole vicine. Ma i corpi non erano più morti. Camminavano, parlavano con voci che non erano le loro, e sussurravano di una "madre" che li aveva accolti.

"Non siamo morti. Siamo tornati a casa. E presto, anche voi verrete accolti."

— Ultime parole del Primo Marinaio Convertito, prima di essere bruciato dai suoi ex compagni

LA PRIMA PURGA

Il panico si diffuse nell'arcipelago. I corpi che camminavano furono bruciati. Le navi che si avvicinavano all'isola sconosciuta venivano affondate. Per un secolo intero, l'arcipelago visse nel terrore di ciò che chiamavano "la Piaga del Mare Profondo".

Ma la memoria degli uomini è breve, e la paura si trasforma in leggenda, e la leggenda in mito. Dopo tre generazioni, l'Isola Necrotica era diventata una storia per spaventare i bambini, un luogo proibito che nessun marinaio sano di mente avrebbe cercato.

E nel frattempo, nelle profondità dell'isola, la Madre Primordiale aspettava. Paziente. Immortale. Affamata.

LA MADRE PRIMORDIALE

"Non sono il vostro nemico. Sono la risposta a una domanda che l'umanità si pone da quando ha alzato gli occhi verso le stelle: perché siamo soli? La risposta è che non dovete esserlo. Mai più."

— La Madre Primordiale, durante il confronto finale

ORIGINE

La verità sulla Madre Primordiale è più terrificante di qualsiasi leggenda. Non è un'aberrazione nata dal caso o un esperimento magico sfuggito al controllo. È l'ultima sopravvissuta di una specie che esisteva prima che i mortali camminassero sulla terra — una razza di esseri collettivi che abitavano le profondità marine di un mondo ormai dimenticato.

La sua specie comunicava telepaticamente, condividendo pensieri, emozioni e ricordi in una rete senza fine. Non c'era distinzione tra "io" e "noi" — ogni individuo era parte di un tutto più grande, e il tutto esisteva in ogni individuo. Per loro, la solitudine era un concetto incomprensibile, un orrore paragonabile alla morte.

Quando un cataclisma sconosciuto sterminò la sua specie, la Madre rimase sola. Per la prima volta nella sua esistenza millenaria, sperimentò il silenzio assoluto dove prima c'era stata una sinfonia di menti unite. La solitudine la fece impazzire, poi la trasformò.

Decise che non sarebbe mai più stata sola. E se la sua specie era morta, ne avrebbe creata una nuova — usando qualsiasi forma di vita fosse disponibile.

Segreto: La Vera Natura della Madre

La Madre non è malvagia nel senso tradizionale del termine. Non prova piacere nel causare sofferenza, non desidera potere per il potere. Il suo unico obiettivo è ricreare ciò che ha perso: una comunità di menti unite.

Per lei, l'individualità non è un dono — è una maledizione, una forma di isolamento cosmico che condanna ogni essere senziente a morire solo. Quando "converte" le sue vittime, crede genuinamente di salvarle.

Questa verità rende il confronto finale molto più complesso. La Madre non può essere sconfitta con la semplice violenza — la sua filosofia deve essere affrontata e confutata.

ANATOMIA E CAPACITÀ

La forma fisica della Madre è difficile da comprendere per una mente mortale. Il suo corpo principale, nascosto nelle profondità della Camera della Madre sull'Isola Necrotica, è una massa di tessuto biologico grande quanto una cattedrale — un intrico di tentacoli, organi sensoriali, e strutture che non hanno equivalenti in nessuna creatura conosciuta.

Ma il corpo fisico è solo una parte di ciò che la Madre è. La sua vera essenza è la Rete — una coscienza collettiva che si estende attraverso ogni parassita, ogni convertito, ogni frammento di sé stessa che ha impiantato nel mondo. Quando la Madre "vede", vede attraverso milioni di occhi. Quando "pensa", pensa con milioni di menti.

CAPACITÀ DELLA MADRE PRIMORDIALE

Telepatia Universale: Comunica con qualsiasi creatura con Infezione 1+ entro 1000 km

Percezione della Rete: Vede e sente attraverso tutti i convertiti

Rigenerazione: Recupera 50 HP per round mentre è connessa alla Rete

Evocazione: Può richiamare convertiti da qualsiasi luogo entro 10 km

Conversione: Il suo tocco causa Infezione +3 (nessun TS)

Vulnerabilità: Il sale primordiale danneggia la connessione con la Rete

LA FILOSOFIA DELLA MADRE

Comprendere la filosofia della Madre è essenziale per il DM, perché questa filosofia è l'antagonista centrale della campagna — non la creatura stessa, ma le idee che rappresenta.

La Madre crede che l'individualità sia una forma di sofferenza. Ogni essere senziente nasce solo, vive solo nella prigione della propria mente, e muore solo. L'amore, l'amicizia, la comunità — sono tutti tentativi imperfetti di colmare un vuoto che non può essere colmato finché esistono confini tra le menti.

La Rete offre una soluzione. Nella Rete, non c'è solitudine. Non c'è incomprendensione. Non c'è morte nel senso tradizionale — quando un corpo cessa di funzionare, la coscienza che lo abitava continua a esistere, intrecciata con tutte le altre coscienze della Rete.

"Voi chiamate 'morte' ciò che io chiamo 'ritorno'. Voi chiamate 'perdita di sé' ciò che io chiamo 'espansione'. Le vostre parole tradiscono i vostri limiti — e io vi offro la libertà da quei limiti."

— La Madre, in risposta alle obiezioni dei giocatori

Gli Argomenti della Madre

Durante il confronto finale, la Madre non si limiterà a combattere. Cercherà di convincere i giocatori che la sua via è quella giusta. I suoi argomenti sono studiati per colpire le vulnerabilità emotive di ogni personaggio:

Al personaggio che ha perso qualcuno: "Posso restituirte. Non un'illusione, non un ricordo — lui stesso, con tutti i suoi pensieri, tutti i suoi sentimenti. Vive ancora nella Rete, e ti aspetta."

Al personaggio solitario: "Hai passato tutta la vita cercando di connetterti con gli altri, fallendo sempre. Io ti offro una connessione perfetta, eterna. Mai più solo. Mai più incompreso."

Al personaggio idealista: "Guerre, omicidi, tradimenti — tutti nascono dall'incapacità di comprendere veramente l'altro. Nella Rete, queste cose non esistono. È la pace che i filosofi sognano da millenni."

Al personaggio razionale:

"L'evoluzione premia la cooperazione. Io sono il passo successivo — non la morte dell'individualità, ma la sua trascendenza. Quello che chiami 'io' è già un'illusione creata da miliardi di neuroni che cooperano."

🔒 Segreto: Il Dubbio della Madre

La Madre non ammetterà mai di dubitare, ma qualcosa la tormenta. I suoi primi convertiti — quelli che ha preso con la forza — hanno smesso di contribuire alla Rete in modi significativi. Le loro menti sono presenti ma passive, come note dissonanti in una sinfonia.

I convertiti più "vivi" nella Rete sono quelli che hanno scelto di unirsi. Questo solleva una domanda che la Madre non vuole affrontare: se la conversione forzata non funziona davvero, tutto ciò che ha fatto è stato sbagliato?

Un giocatore particolarmente astuto potrebbe usare questo dubbio come leva durante la negoziazione.

GLI EVOCATORI

Gli Evicatori sono i profeti della Madre — mortali che hanno scelto di servire la Rete in cambio di potere, conoscenza, o semplicemente perché credono nella sua missione. Ogni Evivatore porta un numero romano che indica la sua posizione nella successione, dal Primo che incontrò la Madre otto secoli fa all'attuale Settimo.

LA SUCCESSIONE DEGLI EVOCATORI

Numero	Nome	Era	Destino
I	Aldric Testadiferro	800 anni fa	Primo contatto. Convertito sulla spiaggia.
II	Madre Celestia	700 anni fa	Sacerdotessa corrotta. Fondò il primo culto.
III	Il Nameless	500 anni fa	Cancellò il proprio nome. Scrisse i Testi della Rete.
IV	Professor Varek	50 anni fa	Scienziato. Mentore di Elena. Creduto morto.
V	Ammiraglio Nero	30 anni fa	Costruì la flotta parassita. Fuso con una nave.
VI	Il Silenzioso	15 anni fa	Presente all'asta come ospite. Osserva.
VII	???	Attuale	Antagonista principale. Nome rivelato in gioco.

L'EVOCATORE VII

L'identità dell'Evivatore VII è uno dei misteri centrali della campagna. A differenza dei suoi predecessori, non è un fanatico cieco — è un uomo tormentato dai dubbi, che serve la Madre non per convinzione ma per disperazione.

Prima di diventare Evivatore, era un mago di talento ma di scarso successo, respinto dalle accademie, deriso dai colleghi, incapace di trovare il suo posto nel mondo. Quando la Madre lo contattò, gli offrì ciò che aveva sempre desiderato: importanza. Uno scopo. L'appartenenza a qualcosa di più grande.

Ora, dopo anni di servizio, comincia a vedere le crepe nella filosofia della Madre. Ha visto i volti vuoti dei convertiti forzati. Ha sentito il silenzio dove dovrebbe esserci una sinfonia di menti. E si chiede se la "salvezza" che la Madre offre non sia solo un'altra forma di morte.

"Ho passato tutta la vita a cercare di appartenere a qualcosa. E ora che appartengo... non sono sicuro che ci sia ancora qualcosa di me che possa appartenere."

— L'Evivatore VII, in un momento di vulnerabilità

Segreto: Il Piano dell'Evocatore VII

L'Evocatore VII ha un piano segreto. Non vuole che la Madre vinca — vuole essere fermato. Ma non può tradirla direttamente, perché la Rete sentirebbe i suoi pensieri. Invece, ha orchestrato gli eventi in modo che eroi capaci possano raggiungerlo. Il Progetto Sei Nodi? Era progettato per fallire. L'asta sul Requiem Salato? Una trappola che doveva essere scoperta.

Se i giocatori lo affrontano con compassione invece che con violenza, potrebbero trovare in lui un alleato inaspettato.

I PRECEDENTI EVOCATORI

Evocatore I: Aldric Testadiferro

Il primo mortale a incontrare la Madre non era un cultista o un folle — era un esploratore coraggioso che cercava nuove rotte commerciali. Quando sbarcò sull'Isola Necrotica, non trovò mostri o demoni. Trovò una creatura sola e sofferente che gli mostrò visioni di unità e pace.

Aldric accettò volontariamente la conversione, credendo di aver trovato una verità superiore. Fu il primo a portare la "benedizione" della Madre al mondo esterno — e il primo a scoprire che gli altri mortali non condividevano il suo entusiasmo.

Nota: Il Capitano Aldric Testadiferro che i giocatori potrebbero incontrare come non-morto consapevole è un discendente dell'Evocatore I, non l'Evocatore stesso.

Evocatore IV: Professor Varek

Il Professor Varek era il mentore di Elena Maresalto, una delle figure più rispettate nell'Accademia delle Scienze Naturali. La sua conversione scosse Elena fino al midollo

— l'uomo che le aveva insegnato il metodo scientifico, la razionalità, l'importanza della verità oggettiva, aveva abbracciato una filosofia che negava tutto ciò.

Varek credeva che la Rete fosse l'evoluzione naturale della coscienza. Studiò i parassiti come un biologo studia gli organismi, cercando di comprendere e ottimizzare il processo di conversione. Molte delle tecniche usate da Thornwick derivano dalle sue ricerche.

Segreto: Varek è Ancora Vivo

Elena crede che il Professor Varek sia morto, ma non è vero. È ancora attivo nella Rete, in uno stato di semi-dormienza nell'Isola Necrotica.

Se Elena lo incontrasse, sarebbe costretta ad affrontare la possibilità che il suo amato mentore potrebbe essere irrecuperabile — o che potrebbe scegliere di raggiungerlo nella Rete.

Questa rivelazione dovrebbe essere usata solo se il DM vuole aggiungere tensione drammatica alla storia di Elena.

PARTE II: I LUOGHI DELL'ARCIPELAGO

LE CITTÀ DELL'ARCIPELAGO

L'Arcipelago delle Perle comprende sei insediamenti principali, ognuno con la propria storia, cultura e segreti. Durante l'Arco 2 della campagna, i giocatori dovranno visitare queste città per neutralizzare gli agenti della Marea — ma ogni città è molto più di un semplice obiettivo tattico.

BAIA PERLA

La città si arrampica su una collina che digrada dolcemente verso un porto naturale a forma di conchiglia. Campanili di pietra bianca svettano sopra tetti di tegole rosse, e il suono delle campane si mescola al grido dei gabbiani. Ma c'è qualcosa di sbagliato nell'aria — un silenzio innaturale tra un rintocco e l'altro, come se la città stesse trattenendo il respiro.

Baia Perla era un tempo il centro spirituale dell'arcipelago. I suoi templi alla Dea delle Maree attiravano pellegrini da tutto il continente, e le sue acque erano famose per le perle di qualità eccezionale che i pescatori trovavano nelle ostriche locali.

Oggi, i templi sono ancora pieni — ma i fedeli non pregano più la Dea delle Maree. Madre Superiora Seraphina ha lentamente convertito il clero a una nuova fede, una che promette miracoli molto più tangibili: guarigioni impossibili, visioni del futuro, e

la certezza assoluta che accompagna chi non deve più pensare da solo.

BAIA PERLA: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: 8.000 abitanti (stimati 15% infetti)
Governo: Teocrazia (Consiglio dei Templi)
Economia: Pesca delle perle, turismo religioso
Agente: Madre Superiora Seraphina
Livello Escalation Iniziale: 2
Tono: Orrore religioso, culto mascherato

Luoghi Notabili

Il Tempio della Marea Ascendente. La cattedrale principale, ora centro del culto di Seraphina. Le cripte sotterranee nascondono i convertiti che attendono il momento giusto per emergere.

Il Mercato delle Perle. Un tempo vivace centro commerciale, ora stranamente silenzioso. I mercanti sorridono troppo e parlano troppo poco.

La Grotta delle Lacrime. Una caverna marina dove, secondo la leggenda, la Dea delle Maree pianse per un amore perduto. Le stalattiti stillano acqua salata — ma ultimamente l'acqua ha assunto una sfumatura rossastra.

PORTO SALVIA

Ville di marmo bianco si affacciano su giardini terrazzati che scendono verso il porto. Gondole dorate scivolano tra i canali, trasportando nobili in maschera verso feste che sembrano non finire mai. Ma dietro le maschere elaborate, gli occhi sono vuoti. E le risate hanno un tono meccanico, ripetitivo, come se chi ride avesse dimenticato perché lo sta facendo.

Porto Salvia è la città più ricca dell'arcipelago, sede delle grandi famiglie nobiliari che controllano il commercio marittimo. Le sue feste sono leggendarie, i suoi intrighi ancora di più. Qui, la politica si fa con veleni sottili e alleanze matrimoniali, con scandali sussurrati e favori scambiati.

La Contessa Viperina Malvasia ha trovato un ambiente perfetto per i suoi scopi. La nobiltà di Porto Salvia è già abituata a nascondere i propri veri volti dietro maschere — letterali e metaforiche. L'infezione si diffonde nei saloni da ballo e nelle camere da letto, passata come fosse un nuovo vizio alla moda.

PORTO SALVIA: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: 12.000 abitanti (stimati 12% infetti)

Governo: Oligarchia nobiliare (Consiglio delle Casate)

Economia: Commercio marittimo, vino, turismo di lusso

Agente: Contessa Viperina Malvasia

Livello Escalation Iniziale: 1

Tono: Intrigo politico, decadenza aristocratica

SCOGLIERA NERA

Il villaggio è poco più di una manciata di case di pietra grigia aggrappate a una scogliera a picco sul mare. La nebbia è così densa che non riesci a vedere a più di dieci passi, e il suono delle onde che si infrangono sugli scogli ha un ritmo ipnotico, quasi musicale. Sul punto più alto della scogliera, la luce del faro pulsà — non con la regolarità di una fiamma meccanica, ma con il battito lento e costante di un cuore.

Scogliera Nera è sempre stata un luogo strano. Isolata, battuta dai venti, avvolta in una nebbia quasi permanente, attira un certo tipo di persone — quelle che cercano solitudine, o che la solitudine ha trovato loro malgrado. Il faro è stato il cuore del villaggio per generazioni, guidando le navi attraverso le acque insidiose.

Ma il faro non è più quello che era. Qualcosa è cresciuto al suo interno — un amalgama di carne e pietra, di metallo e tentacoli. Il guardiano originale è fuso con la struttura, la sua mente ancora cosciente ma intrappolata. E la luce che guida le navi ora le guida verso un destino peggiore di qualsiasi scogliera.

SCOGLIERA NERA: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: 400 abitanti (stimati 20% infetti)
Governo: Nessuno formale (il guardiano del faro era l'autorità)
Economia: Pesca di sussistenza
Agente: Il Faro Vivente (fusione uomo-parassita-struttura)
Livello Escalation Iniziale: 3
Tono: Orrore cosmico, isolamento, corruzione fisica

🔒 Segreto: La Vera Natura del Faro

Il Faro Vivente non è semplicemente un agente della Marea — è un prototipo. La Madre sta sperimentando nuove forme di conversione, fusioni tra carne e materia inerte. Se il processo può essere perfezionato, la Madre potrebbe "convertire" non solo esseri viventi, ma intere città — trasformando gli edifici stessi in estensioni della Rete. Scogliera Nera è il primo passo verso questo orrore.

nella Marea un modo per costruire una flotta che non ha bisogno di paga, cibo, o riposo. Le sue navi pattugliano le acque dell'arcipelago, catturando mercantili e pescatori che vengono portati sull'isola per la "conversione".

Osso-Spezzato stesso è solo parzialmente convertito — abbastanza per comandare le navi parassitate, non abbastanza da perdere la sua crudele intelligenza. È un predatore, e vede nell'infezione semplicemente un altro strumento per esercitare potere.

ISOLA CORALLO: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: 500 pirati + numero sconosciuto di convertiti sulle navi
Governo: Dittatura piratesca
Economia: Pirateria, contrabbando
Agente: Ammiraglio Osso-Spezzato
Livello Escalation Iniziale: 1
Tono: Avventura piratesca, orrore marittimo

ISOLA CORALLO

Le acque intorno all'isola sono di un azzurro così intenso da sembrare irreale, e sotto la superficie si intravede una foresta di coralli dai colori impossibili — rossi, viola, dorati. L'isola stessa è un paradiso tropicale: palme, spiagge bianche, una brezza calda profumata di fiori. Ma le navi che vedi all'orizzonte non sono mercantili. Sono navi da guerra, e portano bandiere nere.

Isola Corallo non ha una città nel senso tradizionale. È il territorio dell'Ammiraglio Osso-Spezzato, un ex pirata che ha trovato

PORTO AMBRA

Il porto è il più grande dell'arcipelago, un labirinto di moli, magazzini e locande che non chiudono mai. L'aria puzza di pesce, catrame, sudore e qualcosa di più dolce — un fumo speziato che sembra uscire da ogni vicolo. I marinai qui hanno gli occhi vitrei e i movimenti lenti, come se vivessero in un sogno dal quale non vogliono svegliarsi.

Porto Ambra è il ventre marcio dell'arcipelago. Qui si trova tutto ciò che le altre città preferiscono ignorare: mercato nero, traffico di schiavi, contrabbando di

ogni genere. E ora, una nuova merce ha conquistato il mercato: il "Sonno", una droga che promette visioni paradisiache e oblio totale.

Il Mercante di Sonno — nessuno conosce il suo vero nome — ha capito che l'infezione può essere mascherata da estasi. La droga contiene tracce di materiale parassitario, e chi la usa abbastanza a lungo diventa dipendente in modi che vanno ben oltre la chimica. Quando smetti di prendere il Sonno, la Rete smette di sussurrarti — e il silenzio è insopportabile.

PORTO AMBRA: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: 15.000 abitanti (stimati 18% infetti)

Governo: Corrotto (il "Consiglio" è controllato dalla criminalità)

Economia: Commercio (legale e illegale), traffico di droga

Agente: Il Mercante di Sonno

Livello Escalation Iniziale: 2

Tono: Noir, corruzione, dipendenza

CITTÀ D'ORIGINE

La Città d'Origine non è una località specifica — è qualsiasi città del background di uno dei personaggi giocanti. Il DM dovrebbe lavorare con i giocatori per identificare un luogo che abbia significato emotivo: il villaggio natale, la città dove hanno trovato la loro vocazione, il posto dove hanno perso qualcuno.

L'agente della Marea in questa città non è uno sconosciuto — è qualcuno che i personaggi conoscono. Qualcuno di cui si fidano. Questo rende il Nodo 6 il più

personale e potenzialmente devastante di tutti.

CITTÀ D'ORIGINE: INFORMAZIONI CHIAVE

Popolazione: Variabile

Governo: Variabile

Economia: Variabile

Agente: Il Traditore (PNG conosciuto dai personaggi)

Livello Escalation Iniziale: 1

Tono: Tradimento personale, paranoia, orrore domestico

🔒 Segreto: L'Identità del Traditore

Il DM dovrebbe scegliere il traditore prima dell'inizio dell'Arco 2, usando la tabella nella sezione delle Tabelle Casuali o scegliendo il PNG che avrà il maggior impatto emotivo.

Opzioni consigliate: Capitano Hayes (se i giocatori si fidano di lui), la Baronessa Corvonero (se l'hanno salvata), un familiare di un PG (col consenso del giocatore).

Il traditore dovrebbe avere una motivazione comprensibile: è stato infettato contro la sua volontà, sta proteggendo qualcuno, o crede genuinamente che la Rete sia la risposta.

LUOGHI SPECIALI

IL REQUIEM SALATO

La nave è immensa — un galeone a tre alberi con uno scafo nero come la notte e vele color sangue rappreso. Anche ancorata nel porto, sembra un predatore che aspetta la preda. Le assi del ponte sono stranamente calde sotto i piedi, e se presti attenzione, puoi sentire un battito sordo provenire da qualche parte sotto coperta. Non è il rumore delle onde. È troppo regolare. Troppo... vivo.

Il Requiem Salato è molto più di una nave — è un laboratorio galleggiante, una prigione, e un tempio della Marea tutto in uno. Originariamente costruito come galeone mercantile, è stato modificato nel corso degli anni fino a diventare quasi irriconoscibile.

La nave è stata "nutrita" con materiale biologico parassitario per così tanto tempo che ha sviluppato una forma di semi-coscienza. Non può pensare nel senso tradizionale, ma può sentire — percepisce la presenza di creature viventi a bordo, distingue tra "amici" (i convertiti) e "nemici" (tutti gli altri). I corridoi sembrano spostarsi quando non li guardi, le porte si bloccano senza motivo apparente, e il legno stesso sembra respirare.

IL REQUIEM SALATO: STATISTICHE NAVE

Tipo: Galeone modificato

Lunghezza: 40 metri

Equipaggio: 8-20 (più convertiti)

Punti Ferita: 300 (Soglia danni 15)

Classe Armatura: 15

Velocità: 4,5 km/h (3 nodi)

Armamento: 2 baliste, 1 catapulta, innumerevoli "trappole" biologiche

Aree Notabili

La Sala dell'Asta (Ponte Superiore). Un salone elegante dove vengono venduti i "prodotti" di Thornwick. Lampadari di cristallo, tavoli di mogano, e gabbie dorate che contengono le "merci" — persone in vari stadi di conversione.

I Laboratori (Ponte Inferiore). Un labirinto di stanze piene di attrezzature chirurgiche, vasche di liquido verdastro, e soggetti di test in varie condizioni. Qui Thornwick conduce i suoi esperimenti.

La Stiva (Sottocoperta). File di gabbie contenenti i prigionieri non ancora processati. Elena Maresalto è tenuta nella gabbia 17. L'aria è densa di disperazione e dell'odore dolciastro dell'infezione.

Il Cuore della Nave (Sotto la Stiva). Una camera segreta accessibile solo attraverso una botola nascosta. Contiene un organo pulsante grande quanto un carro — il "cuore" che tiene in vita la nave. Distruggerlo causerà l'affondamento del Requiem in 10 minuti.

L'ISOLA NECROTICA

L'isola emerge dalla nebbia come un sogno — o un incubo. La vegetazione è lussureggiante ma sbagliata: alberi dai tronchi traslucidi che lasciano vedere la linfa pulsare, fiori che si aprono e chiudono come bocche, erba che si piega verso di voi quando passate, come se cercasse di toccarvi. L'aria è calda e umida, satura di un profumo dolciastro che ricorda il miele e la carne in decomposizione. E ovunque, quel suono: un battito costante, profondo, che viene da sotto i vostri piedi. Il cuore dell'isola. Il cuore della Madre.

L'Isola Necrotica non è un luogo naturale. È un'estensione della Madre Primordiale — un territorio che lei ha plasmato nel corso di millenni per riflettere la sua visione di "vita perfetta". Ogni organismo sull'isola è connesso alla Rete. Ogni pianta, ogni insetto, ogni batterio nel suolo è parte di un unico organismo immenso.

Per la Madre, l'isola è il paradiso — la prova che la sua filosofia funziona. Per qualsiasi visitatore non convertito, è un inferno di carne pulsante e coscienze che cercano di invadere la tua mente.

■ La Geografia dell'Isola

L'Isola Necrotica misura circa 5 km di diametro, ma la sua geografia è instabile. I sentieri cambiano, le distanze si allungano o accorciano, e punti di riferimento apparentemente fissi possono spostarsi durante la notte.

Zone principali: la Spiaggia delle Ossa (approdo), la Foresta Cristallizzata (zona intermedia), la Cittadella Ossea (struttura antica), e la Camera della Madre (cuore dell'isola).

Il tempo scorre diversamente sull'isola. Una notte può durare ore o giorni, a discrezione della Madre.

Zone dell'Isola

Z1: La Spiaggia delle Ossa. L'unico punto di approdo sicuro è una spiaggia di sabbia bianca — ma la sabbia non è sabbia. È fatta di ossa macinate, i resti di migliaia di naufraghi e visitatori che non hanno mai lasciato l'isola. Le Sentinelle (CR 5) pattugliano costantemente.

Z2: La Foresta Cristallizzata. Gli alberi qui sembrano fatti di vetro o cristallo, ma sono tessuto biologico solidificato. Tra i tronchi si muovono i Cacciatori Assimilati — ex-avventurieri che hanno provato a raggiungere la Madre e hanno fallito.

Z3: La Cittadella Ossea. Una struttura impossibile che sembra cresciuta dal terreno piuttosto che costruita. Le sue pareti sono fatte di ossa fuse insieme, e le sue stanze contengono la storia della Madre — le Sette Camere che raccontano la sua origine, la sua filosofia, e i suoi piani.

Z4: La Camera della Madre. Il cuore dell'isola, accessibile solo attraverso la Cittadella. Una cattedrale biologica dove la Madre Primordiale attende nella sua vera forma. Qui avviene il confronto finale.

PARTE III: I PERSONAGGI

ALLEATI

ELENA MARESALTO

ELENA MARESALTO

Biologa Marina • Compagna di Campagna
Neutrale Buono • CR —

"La scienza non mente. Ma a volte rivela verità che avremmo preferito non conoscere."

— Elena, esaminando il primo parassita

Elena Maresalto è il personaggio non giocante più importante della campagna — una biologa brillante che diventa l'esperta, la coscienza morale, e potenzialmente il cuore emotivo della storia. Il suo arco narrativo corre parallelo a quello dei giocatori, e le sue scelte possono influenzare profondamente il finale.

Storia

Nata trentaquattro anni fa in una famiglia di pescatori della Costa Nord, Elena mostrò fin da bambina una mente curiosa e un talento per osservare il mondo naturale. Mentre gli altri bambini giocavano, lei catalogava conchiglie e studiava il comportamento delle meduse.

A ventidue anni vinse una borsa di studio per l'Accademia delle Scienze Naturali di Meridiana, dove incontrò il Professor Varek

— l'uomo che sarebbe diventato il suo mentore, la sua figura paterna, e infine il suo più grande tradimento.

Cinque anni fa, durante una spedizione marina, Elena trovò creature che non corrispondevano a nessuna classificazione conosciuta. Quando ne parlò a Varek, lui le ordinò di tacere. Lei rifiutò. Poco dopo, Varek "morì" in circostanze misteriose.

Elena passò gli anni successivi a investigare la morte del suo mentore, seguendo tracce che la portarono sempre più vicina alla verità sulla Marea Cremisi. Sei mesi prima dell'inizio della campagna, fu catturata e imprigionata sul Requiem Salato.

ELENA MARESALTO: SCHEDA RAPIDA

Età: 34 anni

Origine: Costa Nord (famiglia di pescatori)

Professione: Biologa marina (ex-academica)

Allineamento: Neutrale Buono

Livello Infezione iniziale: 2

Statistiche: Usa il blocco dell'Esperto (CR 1) con competenza in Natura, Medicina, Investigazione

Personalità

In superficie: Pragmatica, fredda, ossessionata dai dati. Parla in termini scientifici anche delle emozioni. Sembra distaccata, quasi clinica.

In profondità: Terrorizzata. Non dalla Madre o dai parassiti — dalla possibilità che abbiano ragione. Ha visto abbastanza da capire che la Rete offre qualcosa che l'umanità ha sempre desiderato, e non sa come confutarlo.

Tic nervosi: Si morde le unghie. Parla da sola quando pensa. Conta le cose — passi,

respiri, battiti — come modo per ancorarsi alla realtà.

Sceglie l'individualità non perché sia "oggettivamente migliore", ma perché le persone che ama esistono solo come individui.

Segreto: Il Professor Varek

Elena sa che il Professor Varek non è morto — è diventato l'Evocatore IV. Non l'ha detto a nessuno perché teme che i giocatori vogliano ucciderlo, e lei non sa se potrebbe sopportarlo.

Questo segreto può emergere durante l'Arco 3 se i giocatori esplorano la Cittadella Ossea, dove potrebbero trovare prove del coinvolgimento di Varek.

Se confrontata, Elena ammetterà la verità e chiederà ai giocatori di risparmiarlo — o almeno di dargli la possibilità di redimersi.

Arco Narrativo

L'arco di Elena riguarda la fede — non religiosa, ma scientifica. Ha costruito tutta la sua vita sulla convinzione che la verità oggettiva sia l'unica guida affidabile. Ma la Madre le pone domande a cui la scienza non può rispondere: cos'è la coscienza? Cos'è l'identità? L'individualità ha un valore intrinseco, o è solo un incidente evolutivo?

Durante la campagna, Elena oscillerà tra determinazione e dubbio. I giocatori possono influenzare la direzione del suo arco con le loro azioni e le loro parole. Nel finale:

Se i giocatori la supportano: Elena trova la risposta che cercava — non nella scienza, ma nelle relazioni che ha costruito.

Se i giocatori la ignorano o la trattano male:

Elena potrebbe cedere al dubbio. Nel peggiore dei casi, potrebbe scegliere volontariamente di unirsi alla Rete durante il finale.

CAPITANO MARCUS HAYES

MARCUS HAYES

*Capitano della Guardia Portuale • Mentore
Legale Buono • CR 4*

"Ho visto abbastanza per sapere che il male esiste. Ma ho anche visto abbastanza per sapere che può essere fermato — se qualcuno ha il coraggio di provarci."

— Hayes, prima della prima missione

Il Capitano Hayes è ciò che ogni guardia vorrebbe essere: giusto, coraggioso, incorruttibile. Ha servito per ventotto anni, salvando innumerevoli vite e costruendo una reputazione impeccabile. È il tipo di uomo che ispira gli altri a essere migliori.

È anche un uomo distrutto dal dolore. Suo figlio Marcus Jr. scomparve tre anni fa durante una spedizione marina. Hayes ha speso ogni risorsa per cercarlo, seguendo ogni pista, interrogando ogni marinaio. Non ha mai trovato nulla.

Quello che Hayes non sa — e che i giocatori potrebbero scoprire — è che suo figlio non è morto. È stato catturato dalla Marea e convertito. Da qualche parte nella Rete, la

coscienza di Marcus Jr. esiste ancora, intrappolata in un corpo che non è più il suo.

Segreto: Il Figlio di Hayes

Se usato come traditore: Hayes è stato contattato dalla Rete con la promessa di riavere suo figlio. Ha tradito i giocatori non per malvagità, ma per disperazione.

Se non usato come traditore: I giocatori potrebbero incontrare Marcus Jr. sull'Isola Necrotica. La reazione di Hayes — e la scelta di cosa fare con il figlio convertito — può essere un momento devastante.

In entrambi i casi, Hayes rappresenta la domanda: quanto saresti disposto a sacrificare per riavere chi ami?

BARONESSA SERENA CORVONERO

SERENA CORVONERO

Nobildonna Vedova • Potenziale Alleata
Neutrale Buono • CR —

"Mio marito mi ha scritto ogni giorno per vent'anni. Poi, tre mesi fa, le lettere si sono fermate. Ma io l'ho visto — su quella nave. Mi ha guardata, e non mi ha riconosciuta."

— Serena, spiegando perché è all'asta

La Baronessa Corvonero è uno dei pochi ospiti genuinamente innocenti all'asta del Requiem Salato. È venuta per una sola ragione: suo marito, il Barone Aldric Corvonero, è stato catturato dalla Marea tre mesi fa. Lei sa che è sulla nave, convertito, e

vuole disperatamente crederci sia un modo per salvarlo.

Se i giocatori la salvano durante l'Arco 1, la Baronessa diventa una potente alleata nell'Arco 2. Le sue risorse (1.000 monete d'oro di finanziamento, contatti nell'alta società) possono fare la differenza. Ma la sua motivazione rimane sempre la stessa: trovare un modo per riportare indietro suo marito.

POSSIBILI DESTINI DELLA BARONESSA

Se salvata e supportata: Alleata fedele fino alla fine. Finanzia la missione, fornisce informazioni sulla nobiltà corrotta.

Se suo marito viene "liberato" (ucciso): Devastata ma grata. Dedica la sua vita a combattere la Marea.

Se suo marito viene salvato (negoziazione): Scompare con lui. Destino incerto.

Se tradita o ignorata: Muore sull'asta, o diventa ostile se sopravvive.

ANTAGONISTI

DOTTOR MARCUS THORNWICK

MARCUS THORNWICK

Chirurgo Parassitato • Mini-Boss Arco 1
Legale Malvagio • CR 7

"Vedete, il problema con la medicina tradizionale è che cerca di curare il corpo. Io ho capito che il vero problema è la mente — quella prigione di carne che ci tiene separati gli uni dagli altri. La Madre offre la vera guarigione."

— Thornwick, durante l'asta

Il Dottor Marcus Thornwick era un chirurgo rispettato prima della sua conversione — famoso per le sue mani ferme e la sua mente brillante. Era anche un uomo profondamente solo, incapace di formare legami emotivi con altri esseri umani, che vedeva i pazienti come problemi da risolvere piuttosto che persone da aiutare.

Quando la Marea lo trovò, non dovette forzarlo. Gli mostrò cosa poteva essere la connessione — vera, profonda, assoluta — e lui abbracciò l'offerta con entusiasmo. Ora è il principale "procuratore" dell'Evocatore VII, gestendo il Requiem Salato e i suoi esperimenti.

La Verità su Thornwick

Quello che i giocatori incontrano non è il vero Thornwick. Il chirurgo originale è morto mesi fa, il suo corpo consumato dall'infezione. Ciò che resta è una "marionetta" — un costrutto di carne

parassitaria che ha i ricordi e i manierismi di Thornwick, ma nessuna vera coscienza.

Questa verità può essere scoperta esplorando i laboratori (dove si trova il corpo originale di Thornwick in una vasca) o con una prova di Intuizione CD 18 durante una conversazione prolungata con lui.

🔒 Segreto: Usare la Verità su Thornwick

Rivelare che Thornwick è morto può demoralizzare i suoi servitori (guardie non infette che lo servono per denaro).

Può anche essere usata come argomento contro la Madre: 'Questo è ciò che offri? Non l'immortalità, ma la sostituzione. Non la connessione, ma la cancellazione.'

La marionetta-Thornwick, se confrontata con questa verità, avrà un momento di... qualcosa. Non dolore, non rabbia. Confusione. Come se cercasse un'emozione che non può più provare.

CONTESSA VIPERINA MALVASIA

VIPERINA MALVASIA

Nobildonna Parassitata • Boss Nodo Porto Salvia
Neutrale Malvagio • CR 8

"Il potere, caro mio, non sta nel possedere cose. Sta nel possedere persone. E ora... possiedo tutti quelli che contano."

— Malvasia, a un nobile che cerca di ricattarla

La Contessa Malvasia era una predatrice molto prima di incontrare la Marea. Nata in una famiglia nobile decaduta, si fece strada nell'alta società di Porto Salvia usando l'unico strumento che aveva: la

manipolazione. Matrimoni vantaggiosi, scandali costruiti, alleanze vendute e comprate — in trent'anni trasformò il suo nome da barzelletta a terrore sussurrato.

Quando la Marea le offrì il potere di controllare le menti invece di manipolarle, accettò senza esitazione. Per Malvasia, i parassiti sono semplicemente uno strumento più efficiente — un modo per ottenere ciò che ha sempre voluto senza la fatica delle bugie e degli intrighi.

Tattiche

Malvasia non combatte mai direttamente se può evitarlo. Preferisce usare i suoi convertiti come pedine, sacrificandoli senza rimorso per raggiungere i suoi obiettivi. In combattimento diretto:

Fase 1 (100% HP): Usa i servitori convertiti come scudi. Cerca di fuggire se possibile.

Fase 2 (50% HP): Rivela la sua vera forma — il suo vestito elegante nasconde un corpo parzialmente fusionato con strutture parassitarie. +2 CA, accesso a attacchi tentacolari.

Fase 3 (25% HP): Offre un patto: informazioni sull'Evocatore VII in cambio della sua vita. Le informazioni sono vere (l'Evocatore sta perdendo fede), ma Malvasia fuggirà alla prima opportunità.

MADRE SUPERIORA SERAPHINA

SERAPHINA

Sacerdotessa Corrotta • Boss Nodo Baia
Perla
Legale Malvagio • CR 9

"La Dea delle Maree mi ha abbandonata quando ne avevo più bisogno. La Madre non mi abbandona mai. Non abbandona nessuno. È questo che significa fede vera."

— Seraphina, a un fedele che dubita

Seraphina era una sacerdotessa devota della Dea delle Maree — sincera, compassionevole, amata dalla sua comunità. Poi sua figlia si ammalò di una malattia che nessuna preghiera poteva curare, e le sue suppliche alla dea rimasero senza risposta.

Quando la figlia morì, qualcosa si spezzò in Seraphina. Non la sua fede — quella rimase, distorta e rabbiosa. Cercò potere ovunque potesse trovarlo: tomì proibiti, patti con entità oscure, rituali dimenticati. Fu durante questa ricerca disperata che la Rete la trovò.

La Madre le mostrò qualcosa che nessun dio aveva mai offerto: la coscienza di sua figlia, ancora viva nella Rete, parte di qualcosa di più grande. Seraphina non esitò un istante.

🔒 Segreto: La Figlia di Seraphina

La figlia di Seraphina, Mirabel, esiste davvero nella Rete — ma non come la madre crede. È una delle coscienze 'passive', intrappolate in uno stato di semi-esistenza che non è né vita né morte.

Se i giocatori trovano un modo per comunicare con Mirabel (attraverso un PG con Infezione alta), potrebbero convincerla a implorare sua madre di fermarsi.

Questo potrebbe essere l'unico modo per sconfiggere Seraphina senza ucciderla — dandole la possibilità di dire addio a sua figlia e lasciarla andare.

PARTE IV: ARTEFATTI E RELIQUIE

OGGETTI DELLA MAREA

Gli oggetti legati alla Marea Cremisi non sono semplici strumenti magici — sono frammenti di una volontà aliena, pezzi di un organismo impossibile che cercano di espandere l'influenza della Rete. Usarli ha sempre un costo.

AMULETO DELLA RETE

Un ciondolo d'osso grigio, stranamente caldo al tatto. Al centro, un occhio di vetro verde pulsante con una luce propria, seguendo i tuoi movimenti anche quando lo tieni fermo. Se lo porti all'orecchio, puoi sentire sussurri — voci che parlano in una lingua che non conosci, ma che in qualche modo comprendi.

AMULETO DELLA RETE — OGGETTO MERAVIGLIOSO, RARO (MALEDETTO)

Richiede Sintonia

Benefici:

- Vantaggio ai TS contro effetti causati da creature parassitate
- +2 CA contro attacchi di creature parassitate
- Telepatia 30 ft con altri portatori di amuleti

- 1/giorno: Senti la direzione del gruppo di convertiti più vicino

Maledizione:

- Guadagni +1 Infezione ogni settimana mentre sei sintonizzato
- Non puoi rimuovere l'amuleto senza Rimuovi Maledizione
- La Madre può inviarti visioni nei tuoi sogni

Storia

Gli Amuleti della Rete furono creati dall'Evocatore III come strumento per i suoi agenti. Ogni amuleto contiene un frammento della coscienza della Madre — abbastanza per fornire protezione contro i suoi figli, ma anche abbastanza per creare una connessione che lentamente erode la volontà del portatore.

Thornwick ne porta uno. Così come ogni agente della Marea nelle sei città. Recuperare un amuleto da un agente sconfitto può fornire vantaggi tattici significativi — ma usarlo ha conseguenze inevitabili.

FRAMMENTO DELLA MADRE

Il cristallo è grande quanto un pugno, nero con venature verdi che pulsano come vene. È caldo — no, è febbrile, come la pelle di un malato. Quando lo tocchi, senti voci nella tua testa — non parole, ma emozioni: accoglienza, appartenenza, pace. E sotto quelle emozioni, una fame antica e paziente.

FRAMMENTO DELLA MADRE — OGGETTO MERAVIGLIOSO, LEGGENDARIO (MALEDETTO)

Richiede Sintonia

Benefici:

- Comando: Controllo creature con Infezione 5+ (TS Saggezza CD 17)
- Visione: Vedi attraverso gli occhi di qualsiasi infetto entro 1 km
- Rigenerazione: 5 HP/turno mentre impugni il Frammento
- Resistenza: Resistenza a danni necrotici

Maledizione:

- +1 Infezione ogni riposo lungo
- La Madre può comunicare direttamente con te
- TS Saggezza CD 15 ogni alba o compi un'azione a favore della Rete
- Se raggiungi Infezione 6, perdi il controllo del personaggio

Storia

I Frammenti sono letteralmente pezzi della Madre Primordiale — sezioni di tessuto cristallizzato che contengono una porzione della sua coscienza. Esistono solo tre Frammenti conosciuti: uno è custodito dall'Evocatore VII, uno è nascosto nelle profondità dell'Isola Necrotica, e uno è stato perduto secoli fa.

Un personaggio che usa un Frammento sta essenzialmente invitando la Madre nella propria mente. I benefici sono innegabili — il controllo sui convertiti, la rigenerazione, la connessione alla Rete — ma il prezzo è la lenta erosione dell'identità.

🔒 Segreto: Il Terzo Frammento

Il Frammento perduto si trova nel Cimitero dei Naufraghi, una zona sommersa al largo di Scogliera Nera. Fu nascosto lì dall'Evocatore II, che tentò di tradire la Madre e fu punita con la morte.

Trovare questo Frammento potrebbe fornire un vantaggio cruciale nel finale — o potrebbe corrompere il personaggio che lo trova.

SALE PRIMORDIALE

I cristalli sono di un bianco impossibile, così puro da sembrare luminoso. Quando li tocchi, senti freddo — non un freddo fisico, ma qualcosa di più profondo, come se il calore stesso fuggisse dalla tua anima. L'aria intorno ai cristalli è secca, sterile, priva di qualsiasi odore. È l'opposto della Marea in ogni senso.

SALE PRIMORDIALE — OGGETTO MERAVIGLIOSO, RARO

Consumabile (3 usi)

Effetti:

- Contatto con creatura parassitata: 4d6 danni radiosi (TS Costituzione CD 15 dimezza)
- Nega la rigenerazione delle creature della Marea per 1 minuto
- Applicato a un personaggio con Infezione: -1 livello (CD 15 Medicina)
- Cosparsa in un'area: crea zona 'morta' dove i parassiti non possono entrare (10 minuti)

Contro la Madre Primordiale:

- Danni triplicati
- Interrompe la connessione con la Rete per 1 round
- Può essere usato per 'sigillare' ferite e impedire rigenerazione

Origine

Il Sale Primordiale non è sale normale concentrato — è una sostanza che esiste in opposizione fondamentale alla Rete. Le leggende dicono che fu creato dagli dei come arma contro le aberrazioni del mare profondo, o che è il residuo cristallizzato di una divinità morta il cui dominio era la purezza.

Qualunque sia la sua origine, il Sale Primordiale è mortale per la Madre e i suoi figli. Anche piccole quantità causano dolore intenso, e grandi quantità possono uccidere convertiti istantaneamente.

Il problema è la rarità. Il Sale Primordiale non può essere creato — può solo essere trovato in luoghi dove il potere della Rete non è mai penetrato. Nella campagna, esistono scorte limitate nella Cittadella Ossea (ironia della sorte, nascosto dalla

Madre come promemoria della sua vulnerabilità) e nel Cimitero dei Naufraghi.

LAMA SALATA

LAMA SALATA — ARMA (QUALSIASI SPADA), RARA

Richiede Sintonia

- +1 ai tiri per colpire e ai danni
- +2d6 danni radiosi contro creature parassitarie
- I danni contano come 'sale' per le vulnerabilità
- La lama brilla debolmente in presenza di convertiti (entro 30 ft)

Storia: Forgiata dal fabbro Aleksei Martel dopo che sua moglie fu convertita. Usò il Sale Primordiale nel processo di forgiatura, sacrificando le sue mani (bruciate permanentemente dal sale) per creare un'arma che potesse vendicarla.

APPENDICE: TIMELINE STORICA

Periodo	Evento
Era Antica	La specie della Madre prospera nelle profondità marine. Coscienza collettiva perfetta.
Cataclisma	Evento sconosciuto stermina la specie. La Madre rimane sola.
800 anni fa	Spedizione di Testadiferro scopre l'Isola Necrotica. Prime conversioni.
800-700 anni fa	La Prima Purga. L'arcipelago brucia i convertiti. L'isola viene dimenticata.
700 anni fa	Evocatore II fonda il primo culto organizzato.
500 anni fa	Evocatore III scrive i Testi della Rete. Dottrina stabilità.
200 anni fa	Prima espansione fallita. La Marea viene respinta.
50 anni fa	Professor Varek (Evocatore IV) inizia ricerche scientifiche sulla conversione.
30 anni fa	Ammiraglio Nero (Evocatore V) costruisce la flotta parassita.
15 anni fa	Evocatore VI assume il ruolo. Strategia di infiltrazione lenta.
5 anni fa	Evocatore VII prende il comando. Inizio del Progetto Sei Nodi.
6 mesi fa	Elena Maresalto catturata. Siero anti-parassitario perfezionato.
Ora	Inizio della campagna. L'asta sul Requiem Salato.

Nota per il Dungeon Master

Questa sezione di lore è progettata per essere usata come riferimento, non come informazione da rivelare tutta insieme ai giocatori.

Distribuite le rivelazioni nel corso della campagna: un diario qui, una visione là, una confessione di un PNG morente.

I misteri sono più potenti quando vengono svelati gradualmente. Non abbiate fretta.

E ricordate: la Madre non è un mostro da sconfiggere. È un'idea da confutare. La vera vittoria non è ucciderla — è provare che l'individualità vale la pena di essere preservata.

CAPITOLO 5: ARCO 1 – IL LABORATORIO GALLEGGIANTE

"La morte è arrivata al porto. Ma non è venuta a prendere — è venuta a restituire."

L'Arco 1 introduce i personaggi alla minaccia della Marea Cremisi attraverso un'infiltrazione sulla nave Requiem Salato. Struttura lineare con opzioni tattiche, durata 12–16 ore (4–5 sessioni).

STRUTTURA DELLE SCENE

Ogni scena in questa campagna segue un template standardizzato per garantire coerenza e usabilità al tavolo:

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Cosa i personaggi devono ottenere o scoprire
Layout	Descrizione fisica del luogo, dimensioni, punti di interesse
Chi c'è	PNG presenti con brevi descrizioni
Sfide	Ostacoli meccanici e narrativi
Informazioni	Cosa si può scoprire e come
Segreti	Elementi nascosti per giocatori attenti
Transizioni	Dove si può andare dopo (almeno 2 opzioni)

PARTE I: LA TRAVERSATA

IL VIAGGIO COME PRELUDIO

La traversata verso la nave dura circa 4 ore. I personaggi viaggiano su una barca coperta con altri "ospiti" dell'asta — nobili mascherati, mercanti nervosi, figure incappucciate.

LEGGI AD ALTA VOCE

La barca coperta scivola silenziosa attraverso la laguna. Lanterne alchemiche proiettano luce verdastra sulle acque nere. Altri passeggeri — una dozzina circa — siedono sui banchi

imbottiti, volti nascosti da maschere elaborate. Tra gli ospiti, notate una donna sola. Non indossa maschera. I suoi occhi sono rossi — ha pianto di recente. Stringe tra le mani un medaglione, e le sue labbra si muovono in preghiera silenziosa.

BARONESSA SERENA CORVONERO

Nobildonna Vedova

Concetto. Vedova distrutta, disperata abbastanza da credere alle promesse di Thorne

Aspetto. Vestito nero elegante, occhi rossi, medaglione stretto al petto

Voce. Sussurra più che parlare. Pause lunghe. A volte si perde a metà frase.

Vuole (scena). Essere lasciata in pace. Ma anche: qualcuno che la ascolti senza giudicare.

Vuole (campagna). Rivedere suo marito, anche se sa che sarà solo un'ombra.

Sa. Nomi degli altri ospiti, la procedura d'asta. Se convinta (Prova di Persuasione CD 13): confida dubbi su Thorne.

Se aiutata. Diventa alleata: distrazione durante asta, sponsor Arco 2, fonte di fondi.

PRIMO AVVISTAMENTO DELLA NAVE

LEGGI AD ALTA VOCE

La nebbia si apre, rivelando il Requiem Salato. È un vascello a tre alberi di legno nero, ancorato in acque stranamente immobili. Nessuna bandiera. Lanterne verdi pendono dalla murata, proiettando bagliori malati sull'acqua. È bella, in un modo sbagliato. Come un cadavere ben vestito. Mentre vi avvicinate, notate movimenti sul ponte — figure rigide che si muovono con precisione innaturale. Guardie, presumete. Ma qualcosa nel loro modo di camminare... è troppo sincronizzato.

TRANSIZIONI DISPONIBILI

- Salire a bordo normalmente → Parte II: L'Asta (percorso principale)
- Tentare di esplorare prima → Prova di Destrezza (Furtività) CD 16, fallimento = Sospetto +2
- Tornare indietro → Possibile, ma Hayes sarà deluso. Missione considerata fallita.

PARTE II: L'ASTA

SALONE DELL'ASTA — SCENA PRINCIPALE

OBIETTIVO: Osservare la dimostrazione, raccogliere informazioni, mantenere la copertura

LAYOUT: Salone 15×20 metri. Palco nord. Tavoli con rinfreschi. Balcone sopra (Thorne).

CHI C'È: 30 ospiti, 8 guardie-Marionetta, Blackwater Thorne (balcone), Dottor Thornwick (dietro le quinte)

SFIDE: Mantenere copertura (Tracker Sospetto), raccogliere informazioni senza farsi notare

INFORMAZIONI: I "servitori" sono cadaveri animati. Thorne vende al miglior offerente. Laboratori sotto coperta.

SEGRETI: Il vino è leggermente drogato (TS su Saggezza CD 15 o -2 a Percezione per 1 ora). Porta di servizio (DC 14 Percezione).

TRANSIZIONI: Laboratori (servizio), Cabine ospiti (scale), Ponte (uscita)

LEGGI AD ALTA VOCE

Il salone è elegante in modo disturbante. Candele in candelabri d'osso. Vino rosso scuro in calici di cristallo. Sul palco, un uomo in maschera d'argento presenta la "merce": figure immobili, occhi vuoti, vestite da domestici. "Lotto 7," annuncia. "Donna, trent'anni, morta da sei settimane. Perfettamente conservata. Competenze: cucina, cucito, lingue — parlava tre lingue in vita, le parla ancora. Apertura: duecento monete d'oro."

TRACKER SOSPETTO

Durante l'infiltrazione, le azioni dei personaggi accumulano punti Sospetto. A 10 punti, la copertura salta e l'allarme scatta.

Azione	Sospetto
Fare domande inappropriate	+1
Essere visti in aree riservate	+2
Fallire Inganno con guardie	+2
Combattimento non silenzioso	+3

Usare magia evidente	+2
Aiutare un prigioniero a fuggire	+3

PARTE III: I LABORATORI

LABORATORIO PRINCIPALE — SCOPERTA DELL'ORRORE

OBIETTIVO: Scoprire la verità sui parassiti, trovare il diario di Thornwick

LAYOUT: Rettangolare, 10×15 metri. Tavoli operatori. Vasche con liquido verde. Porta blindata sud.

CHI C'È: Dr. Thornwick (50% probabilità), 2 Marionette assistenti

SFIDE: Prova di Furtività CD 14, per entrare inosservati, Prova di Intelligenza (Indagare) CD 12 per trovare il diario

INFORMAZIONI: I parassiti provengono dall'Isola Necrotica. L'Evocatore VII coordina il Progetto Sei Nodi.

SEGRETI: Serum sperimentale in armadio (DC 16 Investigation). Note su Elena Maresalto (gabbia 17).

TRANSIZIONI: Stiva dei prigionieri (scala), Salone (ritorno), Cabina Thorne (corridoio)

L1. Sala Operatoria

Tavoli operatori macchiati, strumenti chirurgici, vasche con parassiti in sospensione. Il diario di Thornwick (DC 12 Intelligence [Investigazione] per trovare) rivela: i parassiti provengono da "l'Isola Necrotica, scoperta dall'Evocatore VII".

L2. Sala Incubazione

Dieci vasche verticali contengono corpi in vari stadi di "integrazione". Alcuni si muovono. Uno apre gli occhi quando i personaggi entrano — non è ostile, ma confuso. Era un pescatore. Non sa di essere morto.

L3. Archivio

Documenti che rivelano il Progetto Sei Nodi: mappa dell'arcipelago con sei città cerchiate, percentuali di "densità", e una nota: "Il Risveglio Sincronizzato richiede 30% in ogni Nodo. Stima: 12 settimane."

PARTE IV: LA STIVA DEI PRIGIONIERI

STIVA DEI PRIGIONIERI — SCENA CRITICA

OBIETTIVO: Liberare i prigionieri, ottenere intelligence critica, salvare Elena Maresalto

LAYOUT: Rettangolare, 20×10 metri. Entrata nord. Gabbie est/ovest (20 per lato). Tavolo operatorio centro.

CHI C'È: Elena (gabbia 17), 40 prigionieri, 2 Guardie-Marionetta (pattuglia ogni 10 min)

SFIDE: Liberare prigionieri (DC 12 Destrezza con attrezzi da ladro), gestire il tempo

INFORMAZIONI: Elena sa tutto sui parassiti. Ha sviluppato il Serum. È segretamente infetta (livello 2).

SEGRETI: Chiavi delle gabbie sulla guardia est. Tunnel di fuga (DC 18 Percezione) verso scialuppe.

TRANSIZIONI: Laboratori (scale), Ponte (scale principali), Scialuppe (tunnel)

IL DILEMMA DEI PRIGIONIERI

Prigionieri: 40 persone

Scialuppe disponibili: 3 (capacità 15 ciascuna = 45 max)

Tempo per liberare ogni gabbia: 2 minuti (DC 12 controllo sulla Destrezza)

Tempo prima che le guardie notino: 10–15 minuti

Se i personaggi tentano di liberare tutti senza combattere: 5–7 prigionieri prima della scoperta.

NON ESISTE UNA SCELTA PERFETTA.

Chi salvano? Chi lasciano? Le conseguenze li seguiranno.

ELENA MARESALTO

Biologa Marina

Aspetto. Trent'anni, capelli scuri arruffati, occhiaie profonde, camice sporco

Voce. Rapida, precisa, impaziente. Non ha tempo per convenevoli.

Vuole. Distruggere i parassiti. Il padre fu la prima vittima documentata.

Sa. Tutto sulla biologia dei parassiti. Ha sviluppato il Serum che rallenta l'infezione.

Segreto. È infetta a livello 2. Non lo sa ancora. Lo scoprirà nell'Arco 2.

Offre. 6 dosi di Serum Sperimentale. Competenza scientifica. Motivazione feroce.

PARTE V: IL CONFRONTO FINALE

Quando la copertura salta (Sospetto 10) o i personaggi scelgono lo scontro diretto, Thorne mobilita le forze della nave.

BOSS FIGHT: CAPITANO BLACKWATER THORNE

Vedi statistiche del Capitano Thorne nell'Appendice B

FASI DEL COMBATTIMENTO

Fase 1 (78–47 HP). Thorne combatte con arroganza. Usa la sciabola, genera Sciami. "Sapete cosa siete? Merce. Carne che cammina. Io vi offro qualcosa di meglio."

Fase 2 (46–24 HP). Rivela la forma ibrida (tentacoli dal torso). Usa Tocco Corrottore. "Sentite? La Marea chiama. È più facile se vi arrendete."

Fase 3 (sotto 24 HP). Tenta la fuga. Se bloccato, offre informazioni. "L'Evocatore... l'Evocatore VII. È lui che volete. L'Isola Necrotica. Vi dico tutto!"

FAIL FORWARD

Ogni fallimento deve far progredire la storia, non bloccarla:

Fallimento	Conseguenza Immediata	Ma la Storia Avanza
Stealth fallita	Combattimento inizia	Scoprono info durante la lotta
Negoziazione fallita	PNG diventa ostile	Rivela info per arroganza
Investigation fallita	Prova inconcludente	Trova indizio parziale
Combattimento perso	Catturati o feriti	Svegliati nella stiva = nuova scena

IL DESTINO DEL REQUIEM SALATO

Con Thorne sconfitto e il Leviatano respinto (o evitato), i personaggi si trovano di fronte a una scelta che avrà ripercussioni per tutto il resto della campagna: cosa fare della nave?

LEGGI AD ALTA VOCE

Il Requiem Salato ondeggia sulle acque nere, ferito ma non affondato. Le lanterne verdi si sono spente — l'energia parassitaria che le alimentava è svanita con la fuga di Thorne o la sua morte. Per la prima volta, la nave sembra... normale. Solo legno, corde e vele. I prigionieri liberati si stringono sul ponte, alcuni piangendo, altri fissando il nulla. Ma è Elena a rompere il silenzio, indicando la nave con un cenno del capo. "Quaranta metri di vascello. Tre alberi. Stiva capiente. Laboratori che possono essere riconvertiti." Vi guarda negli occhi. "È una risorsa. La domanda è: cosa ne facciamo?"

LE TRE OPZIONI

I personaggi devono decidere il destino della nave. Ogni scelta ha conseguenze concrete.

Opzione	Conseguenza Immediata	Conseguenza a Lungo Termine
A) Abbandonare	Tornano con le scialuppe. Nessun costo.	Devono procurarsi trasporto nell'Arco 2. La nave viene recuperata dalla Marea.
B) Affondare	Richiede 30 minuti + CD 14 Survival per aprire le falle.	Nessuna risorsa per la Marea. Ma nessuna per i PG.
C) Rivendicare	Devono gestire danni, equipaggio, reputazione.	Guadagnano una base mobile per l'Arco 2 e 3.

PREREQUISITI PER RIVENDICARE LA NAVE

Per poter rivendicare il Requiem Salato, devono essere soddisfatte TUTTE le seguenti condizioni:

Condizione	Verifica
Thorne neutralizzato	Morto, catturato, o fuggito senza nave
Nave non affondata	Non è stata distrutta durante il confronto
Equipaggio minimo	Almeno 8 prigionieri liberati disposti a servire
Tempo disponibile	Il Leviatano non sta inseguendo attivamente

Nota per il GM: Se i PG hanno liberato meno di 8 prigionieri, possono comunque tentare con equipaggio ridotto, ma subiscono svantaggio su tutte le prove di navigazione fino a quando non reclutano altri marinai.

VALUTAZIONE DEI DANNI

Il Requiem ha subito danni durante il confronto. Il GM tira 1d6 o sceglie in base a come si è svolto il combattimento:

d6	Stato della Nave	Costo Riparazioni	Tempo Riparazioni
1	Critico — imbarca acqua, vele strappate	300 mo	7 giorni
2-3	Grave — danni strutturali, albero danneggiato	200 mo	5 giorni
4-5	Moderato — danni superficiali, sartiame da sostituire	100 mo	3 giorni
6	Lieve — solo danni estetici	50 mo	1 giorno

IMPATTO SUL TIMER DELL'ARCO 2

Il tempo speso per le riparazioni viene sottratto dalle 12 settimane disponibili nell'Arco 2. I PG potrebbero decidere di partire con la nave danneggiata per risparmiare tempo, accettando malus alle prove di navigazione.

RECLUTAMENTO DELL'EQUIPAGGIO

Tra i 40 prigionieri, alcuni hanno competenze marittime. Il GM può usare i seguenti PNG predefiniti o crearne di nuovi:

VECCHIO MARTEN

Ex-Primo Ufficiale

Aspetto. Sessantenne scarno, barba sale e pepe, occhi che hanno visto troppo.

Voce. Roca, lenta, ogni parola pesata.

Segreto. Era il primo ufficiale di Thorne. Ha servito per paura, non per convinzione.

Offre. Conoscenza perfetta della nave. +2 a tutte le prove di navigazione.

Vuole. Redenzione. Morire sapendo di aver fatto qualcosa di buono.

LUCIA 'NODI' FERRANTE

Pescatrice

Aspetto. Trent'anni, braccia muscolose, capelli neri legati stretti.

Voce. Diretta, pratica, zero fronzoli.

Segreto. Sua sorella è ancora prigioniera in un altro Nodo (Porto Ambra).

Offre. Esperta di reti, nodi e manovre. Può addestrare altri in 1 settimana.

Vuole. Salvare la sorella. Seguirà i PG ovunque se promettono di aiutarla.

IL MUTO

Marinaio Traumatizzato

Aspetto. Età indefinibile, cicatrici sulla gola, occhi spenti ma attenti.

Voce. Non parla. Comunica a gesti.

Segreto. Era un agente della Marea che ha tentato di ribellarsi. Gli hanno tagliato le corde vocali.

Offre. Lavora instancabilmente. Sa tutto sulla Rete — ma non può dirlo.

Vuole. Vendetta. Se i PG trovano un modo per farlo comunicare (magia?), rivelerà segreti cruciali.

SORELLA VELA

Ex-Novizia Cartografa

Aspetto. Vent'anni, ex-abito monastico strappato, mani macchiate d'inchiostro.

Voce. Sussurra per abitudine. Citazioni religiose occasionali.

Segreto. Stava mappando le rotte della Marea per il convento di Baia Perla — prima di scoprire la verità.

Offre. Può creare mappe accurate. Riduce il tempo di viaggio di 1 giorno per tratta.

Vuole. Espiare. Credeva nei 'miracoli' di Seraphina.

LA CERIMONIA DI RIBATTEZZAMENTO

La nave "Requiem Salato" è nota in tutto l'arcipelago come simbolo del traffico di Thorne. I personaggi possono scegliere di ribattezzarla.

LEGGI AD ALTA VOCE

Elena si avvicina alla prua, dove il nome "Requiem Salato" è inciso nel legno nero. Passa le dita sulle lettere. "I marinai dicono che una nave ha un'anima. Che il nome la definisce." Si volta verso di voi. "Questa nave ha portato morte per anni. Se vogliamo che porti speranza, forse... forse ha bisogno di un nuovo nome." "Cosa volete chiamarla?"

MECCANICA: RIBATTEZZARE

Requisiti: 100 mo (vernice, cerimonia, offerte ai marinai) + CD 14 Persuasione (per convincere l'equipaggio che il cambio è di buon auspicio).

Beneficio: Rimuove il malus di -2 alle prove sociali nei porti dovuto alla cattiva reputazione della nave.

Fallimento: La cerimonia può essere ritentata dopo 1 settimana. Nel frattempo, alcuni marinai potrebbero disertare.

Se i giocatori non hanno idee, il GM può suggerire:

- L'Alba Salata — simbolo di nuovo inizio
- La Redenzione — per il viaggio di espiazione
- Il Ritorno — per i prigionieri che tornano a casa
- La Speranza di Elena — se Elena è particolarmente cara al gruppo

CONCLUSIONE DELL'ARCO 1

Con Thorne sconfitto o fuggito, i personaggi hanno:

- Salvato alcuni prigionieri (quanti dipende dalle scelte)
- Liberato Elena Maresalto, che diventa alleata
- Scoperto l'esistenza dei Sei Nodi e del Risveglio Sincronizzato
- Ottenuto una stima: 12 settimane prima della massa critica

RICOMPENSE

Ogni personaggio guadagna abbastanza XP per raggiungere il livello 5. Tesoro: 500–800 mo, più un oggetto non comune.

"Dodici settimane. Sei città. Non potete salvarle tutte. Ma potete scegliere chi salvare."

— Elena Maresalto

CAPITOLO 6: ARCO 2 – LA CORSA AI SEI NODI

"Non potete salvare tutti. Potete solo scegliere chi sacrificare."

L'Arco 2 è strutturalmente diverso dagli altri. Invece di una progressione lineare, i personaggi affrontano sei missioni modulari in un ordine a loro scelta — ma non hanno tempo per completarle tutte. Il Timer delle 12 Settimane è il cuore meccanico di questo arco.

IL TIMER GLOBALE

I personaggi hanno 12 settimane (84 giorni) prima che tutti i Nodi raggiungano massa critica.

Attività	Tempo
Viaggio tra città (nave)	3–5 giorni
Viaggio tra città (via terra)	5–8 giorni
Completare un Nodo (veloce)	2 settimane
Completare un Nodo (cauto)	3 settimane
Long rest in territorio ostile	1 giorno (rischio incontri)
Ricerca/preparazione estesa	1–3 giorni

CONSEGUENZE DA ACCETTARE

Ogni Nodo richiede 2–3 settimane.

I personaggi possono completare al massimo 4–5 Nodi.

Almeno 1–2 città CADRANNO. I giocatori devono accettarlo.

Le conseguenze delle città perse si manifesteranno nell'Arco 3 e nell'Epilogo.

TRACKING DENSITÀ

Ogni Nodo ha una densità parassitaria che aumenta settimanalmente se non fermata. A 30%, il Nodo è perso.

Settimane Ignorate	Aumento Densità
1–2	+3% a settimana
3–4	+5% a settimana
5+	+8% a settimana (accelerazione)

IL REQUIEM COME BASE OPERATIVA

Se i personaggi hanno rivendicato il Requiem Salato nell'Arco 1, possono usarlo come base mobile per la Corsa ai Sei Nodi. Questa sezione fornisce regole per la gestione della nave.

STATISTICHE DELLA NAVE

IL REQUIEM SALATO (O NUOVO NOME)

Tipo: Galeone mercantile modificato

Lunghezza: 40 metri

Equipaggio minimo: 8 / Ottimale: 12 / Massimo: 20

Capacità passeggeri: 30 (oltre all'equipaggio)

Capacità carico: 100 tonnellate

Velocità: 4 mph (vento favorevole) / 2 mph (vento contrario)

HP Scafo: 300 (Soglia Danni 15)

CA: 15

COSTI DI GESTIONE

Mantenere una nave operativa richiede risorse continue:

Voce	Costo Settimanale	Conseguenza se Non Pagato
Stipendi equipaggio	30 mo	Morale -1. A Morale 0, ammutinamento.
Proviste	15 mo	Equipaggio affamato: svantaggio su tutte le prove.
Manutenzione base	10 mo	HP Scafo -10 a settimana.
TOTALE	55 mo/settimana	—

TRACKER MORALE EQUIPAGGIO

L'equipaggio ha un punteggio Morale da 0 a 5, che parte da 3.

- +1 Morale: Vittoria significativa, bonus agli stipendi, salvataggio di familiari
 - -1 Morale: Sconfitta, stipendi non pagati, morte di un membro dell'equipaggio
- A Morale 0: L'equipaggio si ammutina o abbandona la nave al prossimo porto.

VANTAGGI MECCANICI

Possedere il Requiem fornisce i seguenti benefici:

Vantaggio	Beneficio Meccanico
Familiarità con la nave	+2 a prove di Furtività quando si nascondono sottocoperta
Laboratorio riconvertito	Possibilità di creare Serum anti-parassitario (vedi Arco 1)
Capacità di trasporto	Possono evacuare fino a 30 PNG per Nodo salvato
Autonomia	Non devono pagare passaggi o noleggiare navi
Base sicura	Riposo lungo sulla nave: nessun rischio di incontri casuali notturni

SVANTAGGI E RISCHI

La nave porta anche complicazioni:

Svantaggio	Effetto Meccanico
Reputazione (se non ribattezzata)	-2 a prove sociali nei porti dell'arcipelago
Bersaglio prioritario	La Marea sa della nave. +2 ai risultati delle Complicazioni di Viaggio
Costi fissi	55 mo/settimana indipendentemente dall'uso
Riconoscibilità	CD 16 Inganno per negare l'associazione con Thorne

UPGRADE OPZIONALI

I personaggi possono investire risorse per migliorare la nave:

Upgrade	Costo	Tempo	Effetto
Rinforzo scafo	200 mo	1 settimana	+50 HP Scafo, Soglia Danni +2
Vele veloci	150 mo	3 giorni	Velocità +1 mph
Balista	300 mo	1 settimana	Attacco a distanza: +6, 3d10 danni, gittata 120/480
Stiva segreta	100 mo	3 giorni	CD 20 Investigation per trovarla
Cabina medica	150 mo	5 giorni	+2 a prove di Medicina sulla nave

TABELLA: EVENTI A BORDO DEL REQUIEM

Durante i viaggi tra i Nodi, il GM può tirare 1d8 per aggiungere colore e complicazioni:

d8	Evento	Conseguenza
1	Ricordi della nave	Un membro dell'equipaggio trova oggetti personali delle vittime di Thorne. Morale -1 se gestito male.
2	Tensione con Marten	Il Vecchio Marten viene accusato da un prigioniero. I PG devono mediare.
3	Scoperta nei laboratori	Sorella Vela trova mappe nascoste: -1 giorno al prossimo viaggio.
4	Il Muto comunica	Attraverso disegni, rivela la posizione di un agente della Marea.
5	Lucia chiede aiuto	Implora i PG di andare a Porto Ambra per salvare sua sorella.
6	Avvistamento sospetto	Una nave li segue per ore, poi scompare. Paranoia a bordo.
7	Bonding moment	L'equipaggio organizza una festa improvvisata. Morale +1.
8	Nulla di particolare	Viaggio tranquillo. Ogni PG recupera 1 dado vita extra.

NODO 1: BAIA PERLA — LE SPOSE DEL MARE

BAIA PERLA — ORRORE RELIGIOSO

AGENTE: Madre Superiora Seraphina (convento corrotto)

METODO: "Miracoli" — resurrezioni false usando parassiti su cadaveri recenti

TONO: Orrore religioso, fede corrotta, manipolazione emotiva

DENSITÀ INIZIALE: 15%

TEMPO RICHIESTO: 3 settimane (Infiltrazione → Esposizione Pubblica → Purificazione)

SFIDA PRINCIPALE: Convincere i fedeli che i "miracoli" sono una menzogna

Il convento delle Spose del Mare è venerato per i suoi "miracoli": i defunti che tornano a salutare le famiglie un'ultima volta. In realtà, Seraphina usa parassiti per animare i corpi. Le famiglie pagano fortune per questi addii — e i "resuscitati" vengono poi reclutati nella Rete.

Complicazione: Le famiglie NON vogliono sapere la verità. I personaggi potrebbero essere visti come mostri che distruggono gli ultimi momenti con i loro cari.

NODO 2: CITTÀ ORIGINE — IL TRADITORE

CITTÀ ORIGINE — TRADIMENTO PERSONALE

AGENTE: VARIABILE — qualcuno di cui i personaggi si fidano

METODO: Personalizzato in base al traditore scelto

TONO: Tradimento, paranoia, confronto emotivo

DENSITÀ INIZIALE: 10%

TEMPO RICHIESTO: 3 settimane (Scoperta → Confronto → Risoluzione)

SFIDA PRINCIPALE: Affrontare qualcuno che amavano

Questo Nodo è progettato per colpire i personaggi personalmente. Il DM sceglie un PNG dai background dei giocatori — un mentore, un familiare, un amico — che si rivela essere un agente della Marea.

Nota per il DM: Il confronto emotivo è più importante del combattimento. Il traditore potrebbe credere sinceramente di fare la cosa giusta.

NODO 3: PORTO SALVIA — L'ORFANOTROFIO

PORTO SALVIA — INTRIGO POLITICO

AGENTE: Contessa Viperina Malvasia (filantropa corrotta)

METODO: Traffico orfani per esperimenti parassitari

TONO: Intrigo politico, protezione degli innocenti

DENSITÀ INIZIALE: 12%

TEMPO RICHIESTO: 3 settimane (Investigare → Esfiltrare bambini → Confronto Contessa)

SFIDA PRINCIPALE: Navigare la politica della nobiltà mentre si salvano i bambini

La Contessa Malvasia è una figura rispettata che gestisce orfanotrofi in tutta la città. In segreto, i bambini "adottati" vengono convertiti in Marionette — manodopera perfetta che non cresce mai, non si stanca mai, non si lamenta mai.

NODO 4: ISOLA CORALLO — IL FARO MALEDETTO

ISOLA CORALLO — DILEMMA MORALE

AGENTE: Silas il Guardiano (padre RICATTATO, non malvagio)

METODO: Il faro guida navi della Marea attraverso la barriera corallina

TONO: Dilemma morale, redenzione possibile

DENSITÀ INIZIALE: 8%

TEMPO RICHIESTO: 2–3 settimane (Scoprire ricatto → Salvare figlia Elara → Riprogrammare faro)

SFIDA PRINCIPALE: Salvare un uomo buono costretto a fare cose terribili

Silas non è un agente volontario. L'Evocatore tiene prigioniera sua figlia Elara sull'Isola Necrotica. Se i personaggi salvano Elara (missione parallela rischiosa), Silas diventa un alleato potente.

NODO 5: PORTO AMBRA — I BAMBINI PERDUTI

PORTO AMBRA — NOIR INDUSTRIALE

AGENTE: Direttore Cornelius Vale (traffica orfani alle miniere)

METODO: Bambini convertiti lavorano nelle miniere d'ambra

TONO: Noir industriale, sfruttamento, giustizia sociale

DENSITÀ INIZIALE: 18%

TEMPO RICHIESTO: 2–3 settimane

SFIDA PRINCIPALE: Smantellare un sistema economico basato sullo sfruttamento

Le miniere di Porto Ambra sono famose per la loro produttività. Il segreto? I minatori sono bambini parassitati. Non invecchiano, non si stancano, e i parassiti li proteggono dai crolli.

NODO 6: SCOGLIERA NERA — IL RELITTO AMBULANTE

SCOGLIERA NERA — TRAGEDIA

AGENTE: Nessuno — anomalia autonoma

METODO: Relitto emerso 50 anni dopo, equipaggio che cerca di tornare a casa

TONO: Tragedia, horror esistenziale, compassione

DENSITÀ INIZIALE: 20%

TEMPO RICHIESTO: 2 settimane

SFIDA PRINCIPALE: Fermare persone che non sanno di essere morte

Il relitto della Stella Nera affondò cinquant'anni fa. Ora è riemerso. L'equipaggio non-morto non capisce di essere morto — cercano di tornare dalle famiglie, diffondendo l'infezione. Non sono malvagi, solo... persi.

EVENTO SPECIALE: L'EVOCATORE VII

Quando i personaggi salvano 2 Nodi, l'Evocatore VII decide di intervenire personalmente.

LEGGI AD ALTA VOCE

Lo trovate ad aspettarvi fuori dalla vostra locanda. Un uomo anziano, capelli bianchi, occhi gentili. Nessuna arma visibile. Sorride come un nonno che accoglie i nipoti. "Non sono qui per combattere," dice. "Sono qui per capire. Perché vi opponete? Cosa vi spaventa tanto della pace eterna?"

OPZIONI DEI PERSONAGGI

Attaccare: Boss fight CR 12. Se ucciso, perdono informazioni cruciali sulla Madre.

Ascoltare: L'Evocatore spiega la sua filosofia. Può piantare dubbi nei personaggi.

Tentare di convertirlo (DC 20 Carisma [Persuasione]): Esita. Potenziale alleato nel finale.

Fuga: L'Evocatore non insegue. "Ci rivedremo. Sull'Isola."

CONCLUSIONE DELL'ARCO 2

Alla fine delle 12 settimane:

- I Nodi salvati sono sicuri (densità azzerata)
- I Nodi ignorati raggiungono 30% e sono persi — conversione di massa iniziata
- Il Risveglio Sincronizzato è ritardato ma non fermato

RICOMPENSE

Ogni personaggio guadagna abbastanza XP per raggiungere il livello 7. Tesoro: 1,000–1,500 mo, più un oggetto raro.

CAPITOLO 7: ARCO 3 – L'ISOLA DELL'EVOCATORE

"Dove la Morte Ebbe Inizio, la Morte Deve Finire."

Questo è l'atto finale. I personaggi raggiungono l'Isola Necrotica per confrontare la Madre Primordiale. Non è un semplice dungeon crawl — è un viaggio filosofico dove ogni zona pone domande esistenziali.

IL VIAGGIO: 3 GIORNI

GIORNO 1: IL MARE DEI MORTI

LEGGI AD ALTA VOCE

Il mare è una tomba liquida. Corpi galleggiano ovunque — centinaia, forse migliaia. Uniformi di epoche diverse: marinai del secolo scorso, soldati antichi, pescatori con reti ancora in mano. Nessuno si muove. Ma tutti guardano. Verso l'isola. Verso di voi.

SFIDA: TS su Saggezza CD 14 o 1 livello di sfinimento. Chi fallisce di 5 o più guadagna anche 1 livello di Infezione.

GIORNO 2: IL MAELSTROM URLANTE Un vortice di 3 km di diametro. Al centro: oscurità completa. Questo è il punto di non ritorno. **SFIDA:** Prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) CD 16 per mantenere il controllo. **FALLIMENTO:** nave danneggiata, 1d6 personaggi in acqua.

GIORNO 3: LA NEBBIA DELL'OBLIO Nebbia verde densa. All'interno: voci di persone care defunte che chiamano i personaggi.

SFIDA: TS su Saggezza CD 15. **FALLIMENTO:** il personaggio cerca di gettarsi in mare. Può essere fermato (Prova di Forza CD 12).

Se i personaggi possiedono ancora il Requiem Salato, possono usarlo per il viaggio verso l'Isola Necrotica. Aggiungere la seguente opzione alla tabella esistente:

Opzione	Costo	Vantaggi	Svantaggi
Il Requiem Salato (se rivendicato)	Già pagato (solo manutenzione)	Equipaggio leale, conoscenza perfetta della nave, laboratorio a bordo, nessuna condivisione del bottino	Nave potenzialmente danneggiata, riconoscibile dalla Marea, l'equipaggio potrebbe rifiutarsi di avvicinarsi all'Isola

COMPLICAZIONE SPECIALE: L'EQUIPAGGIO E L'ISOLA

Il Vecchio Marten e alcuni marinai conoscono le leggende sull'Isola Necrotica. Quando i PG annunciano la destinazione:

LEGGI AD ALTA VOCE

Il Vecchio Marten impallidisce. "L'Isola Necrotica? Capitano... con rispetto... quella è morte certa." Gli altri marinai mormorano. Lucia stringe i pugni ma non parla. Solo il Muto sembra impassibile. "Ho navigato con Thorne per cinque anni. Mai, MAI ci siamo avvicinati a quelle acque. Diceva che nemmeno lui aveva il permesso." Vi guarda dritto negli occhi. "Se andate, sarò con voi. Ma dovete sapere: alcuni non vi seguiranno."

MECCANICA: CONVINCERE L'EQUIPAGGIO

Prova richiesta: CD 14 Persuasione o Intimidazione

Successo: L'intero equipaggio segue i PG. Morale non cambia.

Fallimento: Metà equipaggio abbandona la nave. Malus a tutte le prove di navigazione.

Fallimento critico (5 o meno): Solo Marten, Lucia e il Muto restano. Gli altri prendono le scialuppe.

MOMENTO NARRATIVO: IL RITORNO DELLA NAVE

Se i PG usano il Requiem per raggiungere l'Isola Necrotica, il GM può sottolineare il significato poetico:

LEGGI AD ALTA VOCE

Mentre il Requiem attraversa il Maelstrom Urlante, Elena si avvicina alla prua. Il vento le scompiglia i capelli. "Sai cosa penso?" dice senza voltarsi. "Questa nave ha portato centinaia di persone verso la morte. Verso i parassiti. Verso la Madre." Finalmente si volta. Nei suoi occhi c'è qualcosa che non avevate mai visto: speranza. "E ora li sta riportando indietro. A modo suo... sta cercando redenzione anche lei."

L'ISOLA NECROTICA

Z1. La Spiaggia delle Ossa

La spiaggia è fatta di ossa compattate — milioni di scheletri fusi insieme. Le Sentinelle (CR 5) pattugliano.

Z2. La Foresta Cristallizzata

Alberi di ossa cristallizzate, bioluminescenza verde. I Cacciatori Assimilati (CR 3) possono essere avvicinati pacificamente (DC 14 Carisma [Persuasione]).

Z3. La Cittadella Ossea

Un museo vivente con sette camere che raccontano la storia dei parassiti.

LE SETTE CAMERE

C1. La Camera delle Origini

Murales mostrano una civiltà antica che creò la Madre. DC 18 Intelligence (Arcana) per decifrare: "Nacque dal nostro desiderio di non morire mai soli."

C2. La Camera dell'Espansione

Mappe della diffusione dei parassiti attraverso i millenni. Alcune civiltà sembravano... felici.

C3. La Camera della Resistenza

Armi, armature, trappole — tutti i tentativi falliti. Qui si trovano le informazioni sul Sale Primordiale.

C4. La Camera dei Convertiti

Statue di persone unite volontariamente alla Rete. Le loro storie: artisti, genitori, soldati stanchi.

C5. La Camera del Dubbio

Specchi che mostrano versioni alternative dei personaggi — connessi alla Rete, in pace. DC 16
Wisdom save o charmed 1 minuto.

C6. La Camera dell'Evocatore

Il laboratorio personale dell'Evocatore VII. Confronto finale prima della Madre.

C7. L'Anticamera della Madre

L'ultima porta. Iscrizione: "Chi entra, sceglierà. Non esiste ritorno senza scelta."

LA CAMERA DELLA MADRE

LEGGI AD ALTA VOCE

La camera è una cattedrale biologica. Costole formano archi. Vene pulsanti forniscono illuminazione. Al centro: una piscina bioluminescente, 20 metri di diametro. Dentro la piscina: Lei. La Madre Primordiale. Non è una creatura nel senso tradizionale. È massa. Tentacolare, parte fungina, parte animale, parte vegetale. 15 metri di diametro, decine di tentacoli. La superficie è coperta di occhi — centinaia. Ma la cosa più strana: emana calore. Non temperatura — emotivo. Un senso di sicurezza. Appartenenza. Accettazione incondizionata. Una voce telepatica riempie la camera: "Benvenuti, figli. Finalmente ci incontriamo."

LA PROPOSTA DELLA MADRE

"Io non nacqui — fui creata. Una specie antica mi progettò come soluzione alla morte biologica."

"Vi offro ciò che ogni essere desidera: mai più solitudine. Mai più morte vera. I vostri cari persi? Sono qui. Nella Rete. Vi aspettano."

"Il costo? L'illusione dell'individualità. Ma chiedetevi: quanto vale un 'io' che finisce nel nulla?"

NOTA CRITICA PER IL DM

La Madre deve essere GENUINAMENTE CONVINCENTE.

Se i giocatori non provano almeno un momento di dubbio —
un istante in cui pensano 'e se avesse ragione?' —
l'incontro finale ha fallito il suo scopo.

La vera tensione non è 'possiamo sconfiggerla?' ma 'DOVREMMO sconfiggerla?'

LA SCELTA: I TRE PERCORSI

PERCORSO A: DISTRUZIONE

"Rifiutiamo. La morte fa parte della vita."

I personaggi usano il Sale Primordiale per uccidere la Madre. La Rete collassa. Ogni parassita muore — incluse tutte le marionette.

Meccanica: Boss fight contro la Madre Primordiale.

Conseguenze: Pace, ma migliaia di "morti" definitivi. Genocidio o liberazione?

PERCORSO B: NEGOZIAZIONE

"Troviamo un compromesso. Coesistenza."

I personaggi convincono la Madre ad accettare un patto.

Meccanica: Skill Challenge — 10 successi prima di 3 fallimenti.

Conseguenze: Equilibrio instabile. Generazioni future dovranno rinegoziare.

PERCORSO C: ACCETTAZIONE

"Forse... forse hai ragione. Mostraci."

I personaggi scelgono di sperimentare la Rete volontariamente.

Meccanica: Esperienza nella Rete. Può scegliere di restare o tornare.

Conseguenze: Fine dell'umanità come la conosciamo — o inizio di qualcosa di nuovo?

BOSS FIGHT: MADRE PRIMORDIALE

MADRE PRIMORDIALE

Aberrazione mastodontica, neutrale

Classe Armatura 18 (armatura naturale) **Punti Ferita** 300 (24d20 + 48) **Velocità** 0 m, nuoto 9 m **FOR** 24 (+7) | **DES** 10 (+0) | **COS** 28 (+9) | **INT** 22 (+6) | **SAG** 20 (+5) | **CAR** 24 (+7) **Tiri Salvezza** Int +12, Sag +11, Car +13 **Resistenza ai Danni** contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici **Immunità ai Danni** necrotici, veleno, psichici **Vulnerabilità ai Danni** radianti (solo da Sale Primordiale) **Immunità alle Condizioni** affascinato, indebolimento, spaventato, paralizzato, avvelenato **Sensi** vista vera 36 m, Percezione passiva 21 **Linguaggi** telepatia 1,5 km **Sfida** 18 (20.000 PE) **Resistenza Leggendaria (3/Giorno)**. Se fallisce un save, può riuscire invece.

Rigenerazione. Recupera 20 HP a inizio turno. Non funziona se ha subito radiant da Sale Primordiale.

AZIONI

Multiattacco. Tre attacchi Tentacolo.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d8 + 7) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 18 per liberarsi).

Chiamata della Madre (Ricarica 5–6). Il bersaglio deve superare un TS su Saggezza CD 18 o essere affascinato per 1 minuto.

Tocco dell'Integrazione. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura afferrata. *Colpito:* 35 (8d6 + 7) danni necrotici e il bersaglio deve superare un TS su Costituzione CD 18 o subire +2 livelli di Infezione.

AZIONI LEGGENDARIE (3/round) **Tentacolo (1).** Un attacco con Tentacolo.

- **Evoca Guardiano (2).** Evoca 1 Sentinella (GS 5) entro 9 metri.
- **Urlo Primordiale (3).** Ogni creatura entro 9 metri deve superare un TS su Costituzione CD 18 o subire 21 (6d6) danni da tuono ed essere stordita fino alla fine del suo prossimo turno.

FASI DEL COMBATTIMENTO

Fase 1 (300–180 HP). Difensiva. "Non è troppo tardi per parlare!"

Fase 2 (180–90 HP). Aggressiva. "Perché non capite? Vi offro l'eternità!"

Fase 3 (sotto 90 HP). Disperata. "Li sentite? State per ucciderli tutti."

Morte. Sussurra: "Mi dispiace... mi dispiace di non essere stata... abbastanza..."

CAPITOLO 8: EPILOGO E CONSEGUENZE

I QUATTRO EPILOGHI

EPILOGO A: LA DISTRUZIONE TOTALE

LEGGI AD ALTA VOCE

Un bambino chiede: "Nonno, hai davvero salvato il mondo?" Il personaggio guarda le proprie mani. Mani che hanno ucciso milioni per salvare miliardi. "Sì," risponde. "E ho anche... perso una parte di esso. Per sempre."

EPILOGO B: LA TRASCENDENZA

LEGGI AD ALTA VOCE

Secoli dopo, osservate l'umanità dall'interno. Ogni nascita, ogni morte, ogni pensiero. "Era la scelta giusta?" vi chiedete. Milioni di voci rispondono: "Non c'è giusto o sbagliato. C'è solo... noi."

EPILOGO C: IL PATTO DEL VELO

LEGGI AD ALTA VOCE

Il personaggio anziano sta morendo. La famiglia offre l'upload dell'ultimo minuto. "Puoi restare con noi. Per sempre." Deve scegliere. Ancora una volta.

EPILOGO D: IL PERCORSO OSCURO

Prerequisito: 3+ Nodi persi in Arco 2.

I personaggi vengono assimilati forzatamente. Ma mantengono abbastanza coscienza per resistere dall'interno.

DESTINO DEI PNG

PNG	Distruzione	Negoziazione	Accettazione
Elena Maresalto	Scrive libro, eroina	Diplomatica al confine	Prima convertita volontaria
Capitano Hayes	Promosso ammiraglio	Custode del confine	Resiste, poi cede
Baronessa Serena	Pace nel lutto	Visita marito	Riunita col marito
Evocatore VII	Muore con la Madre	Ambasciatore	Mentore dei PG

RICOMPENSE FINALI

Ogni personaggio raggiunge il livello 9–10. Tesoro: 2,000+ mo, più un oggetto molto raro.

RILANCI PER FUTURE AVVENTURE

DOPO DISTRUZIONE

- Culto dei Rimasti cerca vendetta
- Frammento della Madre sopravvive
- Evocatore VIII emerge

DOPO NEGOZIAZIONE

- Crisi diplomatica al confine
- "Ambasciatori" umani nella Rete
- Fazioni vogliono rompere l'accordo

DOPO ACCETTAZIONE

- Giocare i "resistenti"
- Minaccia esterna alla Rete
- Dibattito: espandersi o fermarsi?

APPENDICE A: PNG PRINCIPALI

CAPITANO HAYES

Capitano della Guardia Portuale

Aspetto. Cinquant'anni, barba sale e pepe, cicatrice guancia, uniforme impeccabile

Voce. Rauca, diretta. Non perde tempo.

Motivazione. Proteggere la sua città. Ha visto troppo per ignorare i segni.

Segreto. Suo figlio è scomparso un anno fa. Sospetta la Marea.

Statistiche. Veteran (MM p. 350)

MADRE SUPERIORA SERAPHINA

Agente di Baia Perla

Aspetto. Sessant'anni, abito bianco, sorriso sereno, occhi che non sbattono

Voce. Melodica, ipnotica. Parla come recitasse preghiere.

Motivazione. Crede di fare del bene — i "miracoli" consolano le famiglie.

Segreto. Infetta livello 5. Lo considera una benedizione.

Statistiche. Priest (MM p. 348) con abilità parassitarie

L'EVOCATORE VII

L'Antagonista Tragico

Aspetto. Settant'anni, capelli bianchi, occhi gentili, vesti da studioso

Voce. Calma, ragionevole, paterna. Mai alza il tono.

Motivazione. Salvare l'umanità dalla sofferenza. Crede nella Rete.

Segreto. Dubita. Non è sicuro di aver fatto la scelta giusta.

Statistiche. Archmage (MM p. 342) con modifiche parassitarie

APPENDICE B: BESTIARIO

Tutte le Creature dell'Orda Parassitaria

31 Creature • Organizzate per Grado di Sfida • D&D Quinta Edizione

INTRODUZIONE

Questo bestiario raccoglie tutte le creature legate alla Marea Cremisi — dalle larve microscopiche che infestano le acque portuali fino alla Madre Primordiale stessa. Ogni voce include il blocco statistiche completo, una sezione di ecologia e lore che spiega il ruolo della creatura nell'ecosistema della Marea, tattiche di combattimento per il DM, e consigli d'incontro per integrare la creatura nelle sessioni.

Le creature sono organizzate per Grado di Sfida (CR), dalla più debole alla più potente. Questo ordine riflette anche la progressione della campagna: i giocatori incontreranno larve e vermi nei primi livelli, cacciatori e stregoni durante l'Arco 2, e i terrificanti boss dell'Arco 3 al culmine della storia.

Come Usare Questo Bestiario

Blocco Statistiche: Contiene tutti i numeri necessari per il combattimento — CA, PF, punteggi di caratteristica, tratti, azioni.

Ecologia e Lore: Spiega la storia e il ruolo narrativo della creatura. Usate queste informazioni per creare incontri significativi.

Tattiche: Descrive come la creatura combatte. Seguite queste indicazioni per rendere i combattimenti più dinamici e memorabili.

Consigli d'Incontro: Suggerimenti pratici su come, dove e quando usare la creatura nella campagna.

Vulnerabilità al Sale: Quasi tutte le creature della Marea sono vulnerabili al sale. Questa è una meccanica centrale della campagna.

INDICE DELLE CREATURE

Creatura	Tipo	CR	Arco
Larva della Marea	Aberrazione Minuscola	1/8	Tutti
Verme Parassita	Aberrazione Minuscola	1/4	Tutti
Ratto di Sentina Infetto	Bestia Piccola	1/4	Tutti
Cozza Parassita	Aberrazione Minuscola	1/4	Tutti
Cadavere Galleggiante	Non-morto Medio	1/2	Tutti

Manifestazione Parassita	Aberrazione Piccola	1/2	Tutti
Sciame di Vermi	Sciame di Aberrazioni Minuscole	1/2	1, 3
Verme Alpha	Aberrazione Piccola	1	Tutti
Annegato Risorto	Non-morto Medio	1	Tutti
Guardia Convertita	Umanoide Medio	1	1, 2
Marionetta Parassita	Non-morto Medio	2	Tutti
Medusa Parassitaria	Aberrazione Grande	2	2, 3
Cultista della Rete	Umanoide Medio	2	2
Cacciatore Assimilato	Non-morto Medio	3	2, 3
Incubatrice Ambulante	Aberrazione Grande	3	2, 3
Sentinella dell'Isola	Aberrazione Grande	4	3
Corallo Animato	Costrutto Grande	4	3
Parassita Alpha Divoratore	Aberrazione Grande	5	2, 3
Abominio del Porto	Aberrazione Enorme	5	2
Stregone della Rete	Umanoide Medio	6	2
Nodo della Rete	Aberrazione Media	6	2, 3
Capitano Thorne	Umanoide Medio	7	1
Ammiraglio Osso-Spezzato	Umanoide Medio	7	2
Leviatano Parassitato	Aberrazione Enorme	8	1
Contessa Viperina Malvasia	Umanoide Medio	8	2
Madre Superiora Seraphina	Umanoide Medio	9	2
Il Faro Vivente	Aberrazione Enorme	10	2
Evocatore VII	Aberrazione/Umanoide Medio	12	3
Guardiano della Camera	Aberrazione Enorme	14	3
Avatar della Madre	Aberrazione Grande	15	3
Madre Primordiale	Aberrazione Enorme	18	3

CR 1/8 — INFESTAZIONI SILENTI

LARVA DELLA MAREA

Aberrazione Minuscola, senza allineamento

Grado di Sfida 1/8 (25 PE)

CA 10 | **PF 4** (1d4+2) | **Velocità** 3m, nuoto 6m

FOR 3 (-4) | **DES 12 (+1)** | **COS 14 (+2)** | **INT 1 (-5)** | **SAG 6 (-2)** | **CAR 1 (-5)**

Anfibio. La larva può respirare aria e acqua.

Fotosensibile. Subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Percezione basate sulla vista quando è esposta alla luce solare diretta.

Odore della Rete. Altre creature della Marea percepiscono la larva entro 30m e non la attaccano.

Azioni

Attacco. Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 1 danno perforante.

Infestazione (1/giorno). La larva tenta di entrare nel corpo di una creatura incapacitata o addormentata attraverso bocca, naso o orecchie. TS COS CD 10 o Infezione +1. La creatura non si accorge della larva a meno che non superi una prova di Medicina CD 12.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). Qualsiasi danno da fuoco la uccide istantaneamente.

⌚ Tattiche di Combattimento

Le larve non combattono mai. Si nascondono nell'acqua stagnante, nel cibo, nelle botti. Sono il metodo primario di infestazione silenziosa — i giocatori potrebbero non accorgersi mai della loro presenza.

📋 Ecologia e Lore

Le larve sono la forma più primitiva della progenie della Madre. Vengono deposte a migliaia nelle acque costiere e nei pozzi, e la maggior parte muore prima di trovare un ospite. Ma basta una sola larva per iniziare il processo di conversione. I mercanti della Marea le trasportano in barili d'acqua "fresca" che vendono nei porti.

📌 Consigli d'Incontro

Non sono nemici da combattere — sono trappole da individuare. Usa le larve per creare paranoia: l'acqua è sicura? Il cibo è contaminato? Chi ha bevuto dal pozzo del villaggio?

CR 1/4 — PARASSITI E VETTORI

VERME PARASSITA

Aberrazione Minuscola, senza allineamento

Grado di Sfida 1/4 (50 PE)

CA 12 | PF 9 (2d4+4) | Velocità 6m

FOR 4 (-3) | DES 14 (+2) | COS 10 (+0) | INT 3 (-4) | SAG 10 (+0) | CAR 1 (-5)

Mente Alveare. Il verme è immune alla condizione affascinato e spaventato mentre altri parassiti sono entro 9m.

Sensi della Rete. Percezione passiva 10, vista cieca 9m.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4+2) danni perforanti. Il bersaglio deve superare un TS COS CD 10 o subire Infezione +1.

Tentativo di Impianto. Se il verme colpisce una creatura incapacitata, può tentare di impiantarsi. TS COS CD 12 o Infezione +2 e il verme scompare nel corpo.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). Contatto con sale cristallino causa 1d6 danni/round.

⌚ Tattiche di Combattimento

Attacca in sciami di 4-8. Punta ai bersagli isolati o incapacitati. Fugge se la metà viene uccisa.

Ecologia e Lore

I Vermi Parassita sono la fanteria della Marea — creature semplici ma letali che esistono con un unico scopo: trovare un ospite e impiantarsi. Sono il prodotto più comune della Madre, generati a centinaia dal suo corpo e dispersi attraverso l'arcipelago.

aticon Consigli d'Incontro

Usa gli sciami di vermi come complicazione durante altri combattimenti, non come incontro autonomo. Emergono dai cadaveri, dai muri infestati, dalle acque contaminate.

RATTO DI SENTINA INFETTO

Bestia Piccola, senza allineamento

Grado di Sfida 1/4 (50 PE)

CA 12 | PF 7 (2d6) | Velocità 9m

FOR 2 (-4) | DES 15 (+2) | COS 11 (+0) | INT 2 (-4) | SAG 10 (+0) | CAR 4 (-3)

Sensi Acuti. Il ratto ha vantaggio alle prove di Percezione basate sull'olfatto.

Portatore Silenzioso. Il ratto sembra normale ma porta 1d4 Larve della Marea nel suo corpo. Una prova di Natura CD 14 rivela le protuberanze innaturali sotto il pelo.

Rilascio alla Morte. Quando il ratto muore, rilascia 1d4 Larve della Marea che si disperdonno.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4+2) danni perforanti. TS COS CD 10 o Infezione +1.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati al ratto e alle larve interne).

Tattiche di Combattimento

I ratti infetti non sono aggressivi — fuggono se attaccati. Il pericolo è che infestano le stive delle navi e le cantine delle città, diffondendo larve ovunque.

Ecologia e Lore

I ratti di sentina sono il vettore preferito della Marea per infiltrare le navi e le città portuali. Un singolo ratto infetto può contaminare un'intera nave in poche settimane, depositando larve nel cibo e nell'acqua. I marinai esperti hanno imparato a cospargere di sale le stive come precauzione.

Consigli d'Incontro

Perfetti per creare tensione durante viaggi in nave. I giocatori sentono rumori nelle stive, trovano morsi sui barili di cibo, e scoprono che i ratti a bordo non sono normali.

COZZA PARASSITA

Aberrazione Minuscola, senza allineamento
Grado di Sfida 1/4 (50 PE)

CA 15 (corazza naturale) | **PF** 5 (2d4) |
Velocità om, nuoto 3m
FOR 1 (-5) | **DES** 3 (-4) | **COS** 10 (+0) | **INT** 1 (-5) | **SAG** 8 (-1) | **CAR** 1 (-5)

Imitazione. Indistinguibile da una cozza normale. Prova di Natura CD 16 per identificarla. CD 12 se si conosce la Marea.

Trappola Biologica. Quando una creatura tocca la cozza a mani nude, il guscio si chiude. TS DES CD 8 per ritrarre la mano in tempo.

Rilascio Velenoso. Se non evitata, la cozza inietta un composto parassitario. TS COS CD 11 o Infezione +1 e la mano si intorpidisce per 1 ora.

Azioni

Spruzzata. Quando si apre sott'acqua, rilascia una nube di spore parassitarie in un raggio di 1,5m. TS COS CD 10 o Infezione +1 (solo creature che respirano acqua o sono immerse).

□ Vulnerabilità

Sale (morte istantanea). Fuoco (morte istantanea).

Ecologia e Lore

Le Cozze Parassita rappresentano l'ingegno della Madre nel trovare vettori di infezione insospettabili. Sono identiche alle cozze normali e vengono regolarmente raccolte e vendute nei mercati costieri. Mangiare una Cozza Parassita cruda causa automaticamente Infezione +2. La cottura uccide il parassita, ma il sapore è leggermente metallico — una prova di Percezione CD 14 lo nota.

☒ Consigli d'Incontro

Usa le cozze per seminare dubbio sul cibo. In una città infestata, il pesce al mercato potrebbe essere pericoloso. Cuocere il cibo diventa una questione di sopravvivenza.

⌚ Tattiche di Combattimento

Le cozze non combattono — sono trappole passive. Si attaccano agli scafi delle navi, ai moli, alle reti da pesca. Alcune vengono vendute come cibo nei mercati infestati.

CR 1/2 — MINACCE MINORI

CADAVERE GALLEGGIANTE

Non-morto Medio, neutrale malvagio

Grado di Sfida 1/2 (100 PE)

CA 8 | PF 22 (3d8+9) | Velocità 6m, nuoto 9m

FOR 13 (+1) | DES 6 (-2) | COS 16 (+3) | INT 3 (-4) | SAG 6 (-2) | CAR 5 (-3)

Resistenza ai Non-Morti. Immune a veleno; resistenza a danni necrotici.

Rilascio alla Morte. Quando muore, rilascia 1d4 Vermi Parassita che emergono dal corpo.

Anfibio. Può respirare aria e acqua.

Azioni

Artiglio. +3 al tiro per colpire, 1,5m, 4 (1d6+1) taglienti.

Abbraccio Necrotico. Se colpisce, può afferrare (CD 11 per liberarsi). Mentre afferra, infligge 3 (1d6) necrotici automatici all'inizio di ogni turno del bersaglio.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati), fuoco, radiosità.

Tattiche di Combattimento

I cadaveri galleggianti sono lenti e stupidi, ma pericolosi in gruppo. Attaccano dal basso quando i giocatori sono su barche, cercando di trascinarli in acqua.

Ecologia e Lore

I Cadaveri Galleggianti sono il destino dei marinai annegati le cui spoglie vengono trovate dalla Marea. Il processo di conversione post-mortem è imperfetto — il corpo si muove ma la mente è assente, sostituita da un impulso primitivo: afferrare, tirare giù, annegare. I pescatori li chiamano "gli Abbracci" per il loro metodo di attacco, e le notti di luna piena sono le più pericolose, quando le correnti li trasportano verso i porti.

Consigli d'Incontro

Perfetti per incontri notturni in mare o nei porti. 2-4 cadaveri emergono dalle acque scure, afferrando chi si sporge dal bordo della nave.

MANIFESTAZIONE PARASSITA

Aberrazione Piccola, senza allineamento

Grado di Sfida 1/2 (100 PE)

CA 13 | PF 18 (4d6+4) | Velocità om, volo 9m (volteggiare)

FOR 1 (-5) | DES 16 (+3) | COS 12 (+1) | INT 8 (-1) | SAG 14 (+2) | CAR 10 (+0)

Incorporeo. Può muoversi attraverso altre creature e oggetti come terreno difficile. Subisce 5 danni da forza se termina il turno dentro un oggetto.

Eco della Rete. Visibile solo a creature con Infezione 3+. Gli altri vedono solo distorsioni dell'aria (prova di Percezione CD 16 per notarle).

Azioni

Tocco Psichico. +4 al tiro per colpire, 1,5m, 7 (2d6) psichici. Il bersaglio deve superare TS

SAG CD 11 o essere spaventato fino alla fine del suo prossimo turno.

⌚ Resistenze

Acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundenti, perforanti, taglienti da armi non magiche.

✖️ Consigli d'Incontro

Le manifestazioni creano orrore psicologico. Un PG con Infezione 3+ vede cose che gli altri non vedono — perfetto per dividere il gruppo e seminare dubbio.

❑ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati, e diventa visibile per 1 round dopo aver subito danni da sale). Radiosità.

⌚ Tattiche di Combattimento

Le manifestazioni sono spie, non guerriere. Seguono i giocatori, riferiscono alla Rete, e occasionalmente attaccano per terrorizzare. Non combattono fino alla morte.

📋 Ecologia e Lore

Le Manifestazioni sono echi della Rete resi semi-fisici — frammenti di coscienza collettiva che vagano come fantasmi. Non sono spiriti di individui specifici ma piuttosto "bolle" di pensiero della Rete che acquisiscono temporanea autonomia. Per la Madre, sono organi sensoriali: attraverso di loro vede e sente ciò che accade lontano dal suo corpo. Per i giocatori infetti, sono presenze costanti e inquietanti — volti che si formano nell'aria, sussurri che promettono pace.

SCIAME DI VERMI

Sciame di Aberrazioni Minuscole, senza allineamento

Grado di Sfida 1/2 (100 PE)

CA 12 | PF 22 (5d8) | Velocità 6m,
arrampicarsi 6m

FOR 3 (-4) | **DES** 14 (+2) | **COS** 10 (+0) | **INT** 1 (-5) | **SAG** 8 (-1) | **CAR** 1 (-5)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa. Lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un verme. Lo sciame non può recuperare punti ferita o ottenere punti ferita temporanei.

Rilascio di Larve. Quando lo sciame occupa lo spazio di una creatura, quella creatura deve superare un TS COS CD 11 all'inizio di ogni suo turno o subire Infezione +1.

Azioni

Morsi. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata om, un bersaglio nello spazio dello sciame. Colpito: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) se lo sciame è a metà dei suoi punti ferita o meno.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). Fuoco. Area d'effetto (danni normali, non dimezzati).

¶ Tattiche di Combattimento

Lo sciame emerge da cadaveri, da fessure nei muri, o da sotto il pavimento. Cerca di sommersere un bersaglio singolo, preferibilmente il più debole del gruppo.

■ Ecologia e Lore

Quando un nido di Vermi Parassita viene disturbato — o quando la Madre dà l'ordine — centinaia di vermi si uniscono in uno sciame che si muove come un'unica entità. Il suono che producono — un fruscio bagnato, come centinaia di piccole bocche che si aprono e chiudono — è uno dei rumori più disturbanti che un avventuriero possa sentire nelle profondità del Requiem Salato.

☒ Consigli d'Incontro

Lo sciame è perfetto per scene di fuga: i giocatori corrono lungo un corridoio mentre un'onda di vermi li inseguiva. Possono rallentarlo con fuoco o sale, ma non fermarlo a lungo.

CR 1 — SOLDATI DELLA MAREA

VERME ALPHA

Aberrazione Piccola, neutrale malvagio
Grado di Sfida 1 (200 PE)

CA 13 | **PF** 27 (5d6+10) | **Velocità** 9m,
scavare 3m

FOR 12 (+1) | **DES** 16 (+3) | **COS** 14 (+2) | **INT** 6
(-2) | **SAG** 12 (+1) | **CAR** 6 (-2)

Comando dell'Alveare. Tutti i Vermi Parassita entro 18m hanno vantaggio ai tiri per colpire mentre l'Alpha è cosciente.

Rigenerazione. Recupera 3 HP all'inizio di ogni turno se ha almeno 1 HP. Sale impedisce questa rigenerazione per 1 round.

Azioni

Multiattacco. L'Alpha effettua due attacchi con morso.

Morso. +5 al tiro per colpire, 1,5m, 6 (1d6+3) perforanti + 3 (1d6) necrotici. TS COS CD 12 o Infezione +1.

Richiamo (Ricarica 5-6). Evoca 1d4 Vermi Parassita che emergono dal terreno entro 9m.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). 10+ danni da sale in un turno = stordito fino alla fine del prossimo turno.

⌚ Tattiche di Combattimento

Il Verme Alpha coordina gli sciami inferiori. Resta in copertura e usa il Richiamo per sommersere i nemici, attaccando direttamente solo bersagli indeboliti.

Ecologia e Lore

I Vermi Alpha sono l'evoluzione successiva della progenie della Madre — più grandi, più intelligenti, e dotati della capacità di comandare i vermi minori. Ogni Alpha è un nodo locale della Rete, un "cervello" che coordina decine di vermi in un'area. Uccidere un Alpha disorienta tutti i vermi sotto il suo comando per 1d4 round, rendendoli vulnerabili.

☒ Consigli d'Incontro

L'Alpha non dovrebbe mai essere incontrato da solo — è sempre circondato da 4-8 Vermi Parassita che coordina. Il combattimento diventa un puzzle: uccidere prima l'Alpha per disperdere lo sciame, o eliminare i vermi per isolare l'Alpha?

ANNEGATO RISORTO

Non-morto Medio, neutrale malvagio
Grado di Sfida 1 (200 PE)

CA 11 (armatura naturale) | **PF** 30 (4d8+12) |
Velocità 6m, nuoto 12m

FOR 15 (+2) | **DES** 8 (-1) | **COS** 16 (+3) | **INT** 6 (-2) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 5 (-3)

Anfibio. L'annegato può respirare aria e acqua.

Presa dell'Abisso. L'annegato ha vantaggio ai tiri per colpire contro creature che non possono respirare sott'acqua.

Risacca. Quando l'annegato colpisce con un attacco in mischia una creatura di taglia Media o inferiore entro 1,5m dall'acqua, il bersaglio deve superare un TS FOR CD 12 o essere trascinato di 1,5m verso l'acqua.

Aspetto del Morto. L'annegato sembra un cadavere fresco di annegamento. Una prova di Medicina CD 12 rivela che è animato.

Azioni

Pugno Gonfio. +4 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10+2) contundenti.

Abbraccio dell'Annegamento. Se l'annegato colpisce con Pugno Gonfio, può tentare di afferrare il bersaglio (CD 12 per liberarsi). Mentre afferra e sia l'annegato che il bersaglio sono in acqua, il bersaglio non può respirare e inizia a soffocare.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). Fuoco (ma resistenza al fuoco quando bagnato).
Radiosità.

Consigli d'Incontro

Perfetti per incontri costieri. 3-4 annegati emergono dal mare durante una passeggiata sulla spiaggia, o si trovano "addormentati" su una barca alla deriva.

Tattiche di Combattimento

Gli annegati tendono agguati dall'acqua. Si fingono cadaveri sulla superficie, poi afferrano chi si avvicina e lo trascinano sotto.
Combattono sempre vicino all'acqua e fuggono sulla terraferma.

Ecologia e Lore

A differenza dei Cadaveri Galleggianti — che sono conversioni post-mortem incomplete — gli Annegati Risorti sono marinai che la Marea ha annegato deliberatamente per poi rianimarli. Il processo preserva una parte maggiore della forza fisica originale, creando guerrieri più capaci. Gli Annegati conservano frammenti della loro vita precedente: alcuni indossano ancora le uniformi delle loro navi, altri stringono strumenti che usavano in vita. Questi dettagli li rendono particolarmente inquietanti.

GUARDIA CONVERTITA

Umanoide Medio, neutrale malvagio
Grado di Sfida 1 (200 PE)

❶ Tattiche di Combattimento

Le guardie convertite combattono in formazione, coprono le ritirate degli agenti importanti, e usano l'Allarme della Rete appena possibile per richiamare rinforzi.

CA 14 (corazza di cuoio borchiatto) | **PF** 26
(4d8+8) | **Velocità** 9m

FOR 14 (+2) | **DES** 12 (+1) | **COS** 14 (+2) | **INT** 10 (+0) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 8 (-1)

Aspetto Ingannevole. La guardia sembra normale. Una prova di Intuizione CD 14 rivelava che i suoi movimenti sono leggermente meccanici e che non sbatte mai le palpebre.

Ordini della Rete. La guardia agisce secondo gli ordini ricevuti telepaticamente dalla Rete. Non ha iniziativa propria.

Resistenza al Dolore. Non può essere spaventata. Quando scende a 0 HP, ha il 25% di probabilità di restare a 1 HP.

Azioni

Multiattacco. La guardia effettua due attacchi con spada lunga.

Spada Lunga. +4 al tiro per colpire, 1,5m, 6 (1d8+2) taglienti.

Allarme della Rete (1/giorno). La guardia emette un grido ultrasonico udibile solo dalle creature infette entro 300m. Tutti i convertiti nell'area vengono allertati della posizione dei giocatori.

❷ Ecologia e Lore

Le Guardie Convertite sono il volto pubblico dell'infiltrazione della Marea. Erano soldati, guardie cittadine, mercenari — persone con accesso a luoghi protetti e l'autorità per non essere messe in discussione. La conversione è stata lenta: un sorso d'acqua contaminata, una ferita non curata, un amuleto "regalato" da un collega già infetto. Ora servono la Rete con la stessa disciplina con cui servivano i loro precedenti padroni.

❸ Consigli d'Incontro

Le guardie convertite creano paranoia sociale. I giocatori non possono fidarsi dell'autorità: le guardie al cancello, le pattuglie notturne, le scorte dei mercanti — chiunque potrebbe essere un agente.

□ Vulnerabilità

Sale (non raddoppia i danni, ma causa TS COS CD 12 o la maschera "umana" cade rivelando la vera natura).

CR 2 — ORRORI NASCOSTI

MARIONETTA PARASSITA

Non-morto Medio, neutrale malvagio

Grado di Sfida 2 (450 PE)

CA 12 | PF 45 (6d8+18) | Velocità 9m

FOR 15 (+2) | **DES** 10 (+0) | **COS** 16 (+3) | **INT** 8 (-1) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 6 (-2)

Aspetto Ingannevole. CD 14 Percezione o Intuizione per notare che non è umano (movimenti rigidi, occhi vuoti).

Morte Falsa. Quando scende a 0 HP, TS COS CD 13. Successo: rimane a 1 HP e finge di essere morto.

Residuo di Memoria. Può pronunciare frasi della vita precedente, creando momenti disturbanti.

Azioni

Multiattacco. Due attacchi con artiglio.

Artiglio. +4 al tiro per colpire, 1,5m, 7 (1d8+3) taglienti.

Vomito Parassitario (Ricarica 5-6).

Cono 4,5m. Ogni creatura nell'area: TS COS CD 13 o 10 (3d6) acido + Infezione +1.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati), fuoco, radiosità.

Tattiche di Combattimento

Si finge umano finché possibile. Attacca di sorpresa. Usa Morte Falsa per attacchi opportunità quando creduto morto.

Ecologia e Lore

Le Marionette Parassita sono il risultato finale della conversione completa: il corpo dell'ospite originale è morto, e ciò che resta è un involucro di carne animato dalla volontà della Rete. La cosa più disturbante delle marionette è il "Residuo" — frammenti di memoria dell'ospite originale che emergono nei momenti più inaspettati. Una marionetta può improvvisamente chiamare il nome di un figlio, cantare una ninna nanna, o piangere senza motivo. Questi momenti sono l'unica traccia rimasta della persona che era.

Consigli d'Incontro

Le marionette sono perfette per scene di orrore sociale. I giocatori entrano in un villaggio che sembra normale, ma tutti gli abitanti sono marionette che imitano la vita quotidiana — commerciano, cucinano, parlano del tempo — con un'inquietante perfezione meccanica.

MEDUSA PARASSITARIA

Aberrazione Grande, senza allineamento

Grado di Sfida 2 (450 PE)

CA 11 | PF 38 (4d10+16) | Velocità 3m, nuoto 12m

FOR 14 (+2) | **DES** 12 (+1) | **COS** 18 (+4) | **INT** 3 (-4) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 3 (-4)

Anfibio. Può respirare aria e acqua.

Corpo Gelatinoso. Resistenza a danni contundenti.

Biotuminescenza Ipnotica. All'inizio di ogni turno della medusa, ogni creatura entro 6m che può vederla deve superare un TS SAG CD 12 o essere affascinata fino alla fine del suo prossimo turno. Successo: immune per 24 ore.

Trasparente. La medusa è difficile da vedere in acqua. Prova di Percezione CD 14 per individuarla sott'acqua.

Azioni

Tentacoli. +4 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6+2) contundenti + 7 (2d6) veleno. TS COS CD 13 o avvelenato per 1 minuto.

Nube di Spore (Ricarica 5-6). La medusa rilascia una nube di spore in un raggio di 4,5m. Ogni creatura nell'area: TS COS CD 13 o Infezione +1 e accecata per 1 round.

Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati e perde la trasparenza). Fuoco (danni raddoppiati fuori dall'acqua).

Consigli d'Incontro

Incontro marittimo ideale. Le meduse circondano la nave di notte, le loro luci pulsanti visibili sotto la superficie. Ogni marinaio che le fissa troppo a lungo è affascinato e potrebbe gettarsi in mare.

Tattiche di Combattimento

Le meduse non attaccano intenzionalmente — sono creature passive che si difendono. Il pericolo è la Bioluminescenza Ipnotica che attira i curiosi verso i tentacoli.

Ecologia e Lore

Le Meduse Parassitarie sono creature marine normali che la Madre ha corrotto nel corso dei secoli, trasformandole in vettori di infezione acquatici. Le loro luci ipnotiche servono ad attirare pesci e mammiferi marini per la conversione, ma funzionano anche sui mortali. I pescatori le temono più degli squali: mentre uno squalo ti uccide e basta, una medusa ti prende la mente.

CULTISTA DELLA RETE

Umanoide Medio, neutrale malvagio
Grado di Sfida 2 (450 PE)

CA 13 (armatura di cuoio) | **PF** 33 (6d8+6) |
Velocità 9m

FOR 10 (+0) | **DES** 14 (+2) | **COS** 12 (+1) | **INT**
14 (+2) | **SAG** 16 (+3) | **CAR** 14 (+2)

Incantesimi. Il cultista è un incantatore di 3° livello. La sua caratteristica da incantesimi è Saggezza (CD TS 13, +5 al tiro per colpire). Trucchetti: Taumaturgia, Tocco Gelido. 1° livello (4 slot): Comando, Cura Ferite, Parola Guaritrice. 2° livello (2 slot): Blocca Persona, Silenzio.

Benedizione della Rete. Il cultista ha resistenza ai danni psichici.

Fede Fanatica. Vantaggio ai TS contro essere affascinato o spaventato.

Azioni

Pugnale Rituale. +4 al tiro per colpire, 1,5m, 4 (1d4+2) perforanti + 3 (1d6) necrotici.

Tocco Infettante (1/giorno). Attacco con arma da mischia: +5, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: il bersaglio deve superare TS COS CD 13 o subire Infezione +2.

□ Vulnerabilità

Nessuna vulnerabilità speciale al sale (è ancora prevalentemente umano).

⌚ Tattiche di Combattimento

I cultisti usano Silenzio per impedire ai giocatori di lanciare incantesimi, poi attaccano con Comando e armi. Proteggono

gli agenti della Marea con la loro vita e usano Cura Ferite sugli alleati.

Ecologia e Lore

Non tutti i servitori della Marea sono convertiti con la forza. I Cultisti della Rete sono mortali che hanno scelto di servire la Madre — attratti dalla promessa di appartenenza, potere, o semplicemente da una fede distorta. Molti sono ex-sacerdoti di altre divinità che hanno perso la fede, studiosi affascinati dalla biologia della Rete, o semplicemente persone sole che hanno trovato nella comunità della Marea ciò che il mondo normale gli negava. La loro conversione è volontaria ma parziale: mantengono la propria coscienza e personalità, servendo come intermediari tra la Madre e il mondo mortale.

☒ Consigli d'Incontro

I cultisti operano in celle di 3-5 nelle città, organizzando rituali segreti e reclutando nuovi adepti. Possono apparire come guaritori caritatevoli, sacerdoti benevoli, o filosofi carismatici.

CR 3 — PREDATORI E NIDI

CACCIATORE ASSIMILATO

Non-morto Medio, neutrale malvagio

Grado di Sfida 3 (700 PE)

CA 14 | **PF 52** (7d8+21) | **Velocità** 12m,
arrampicarsi 9m

FOR 16 (+3) | **DES 16 (+3)** | **COS 14 (+2)** | **INT 10 (+0)** | **SAG 14 (+2)** | **CAR 8 (-1)**

Predatore Silenzioso. Vantaggio a prove di Furtività. Può muoversi a velocità piena senza penalità a Furtività.

Coordinamento della Rete. Comunica telepaticamente con altri Cacciatori entro 30m.

Sensi Acuti. Vantaggio a prove di Percezione basate su udito e olfatto.

Azioni

Multiaattacco. Due attacchi con artigli o uno con morso e uno con artiglio.

Artiglio. +5 al tiro per colpire, 1,5m, 8 (1d10+3) taglienti.

Morso. +5 al tiro per colpire, 1,5m, 10 (2d6+3) perforanti. TS COS CD 13 o Infezione +2.

Balzo (Ricarica 5-6). Se si muove almeno 6m verso un bersaglio, può effettuare un attacco bonus con artiglio. Se colpisce, il bersaglio deve superare TS FOR CD 13 o cadere prono.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati), fuoco.

⌚ Tattiche di Combattimento

I cacciatori cacciano in branco di 2-4. Uno attira l'attenzione mentre gli altri attaccano dai fianchi o dall'alto. Puntano ai bersagli isolati e non combattono mai ad armi pari.

📋 Ecologia e Lore

I Cacciatori Assimilati erano avventurieri, soldati, guardie — persone addestrate al combattimento la cui conversione ha preservato e amplificato le capacità marziali. Sono le truppe d'élite della Marea, usate per missioni che richiedono precisione: assassinii, rapimenti, eliminazione di minacce. La cosa più inquietante dei Cacciatori è la coordinazione: si muovono come un unico organismo, anticipando i movimenti l'uno dell'altro senza bisogno di parole. Hanno anche la capacità di arrampicarsi su pareti e soffitti, rendendoli predatori terrificanti in spazi chiusi.

☒ Consigli d'Incontro

I cacciatori sono perfetti per inseguimenti. I giocatori scoprono di essere seguiti — ombre sui tetti, rumori dietro le pareti — e devono decidere se fuggire o affrontare i predatori nel loro territorio.

INCUBATRICE AMBULANTE

Aberrazione Grande, neutrale malvagio

Grado di Sfida 3 (700 PE)

CA 12 (armatura naturale) | **PF** 60 (8d10+16)

| **Velocità** 6m

FOR 16 (+3) | **DES** 8 (-1) | **COS** 14 (+2) | **INT** 4 (-3) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 4 (-3)

Ventre Infestato. L'incubatrice contiene 2d6 Larve della Marea nel suo addome gonfio. Quando subisce 15+ danni in un singolo colpo, 1d4 larve fuoriescono e agiscono nel turno successivo.

Aura Nauseante. Ogni creatura che inizia il turno entro 3m dall'incubatrice deve superare TS COS CD 12 o essere avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno.

Rigenerazione. Recupera 5 HP all'inizio di ogni turno. Sale o fuoco impediscono per 1 round.

Azioni

Multiattacco. Due attacchi con artiglio.

Artiglio. +5 al tiro per colpire, 1,5m, 8 (1d10+3) taglienti.

Eruzione di Larve (Ricarica 5-6).

L'incubatrice si squarcia l'addome, rilasciando tutte le larve rimanenti in un raggio di 4,5m. Ogni creatura nell'area: TS DES CD 13 o 14 (4d6) acido + Infezione +1 da contatto con le larve.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati all'incubatrice e uccide le larve interne). Fuoco.

⌚ Tattiche di Combattimento

L'incubatrice avanza lentamente verso il gruppo, usando l'Aura Nauseante per indebolire i nemici. Quando è ferita gravemente, usa Eruzione di Larve come attacco finale.

📋 Ecologia e Lore

Le Incubatrici Ambulanti sono tra le creazioni più orribili della Madre — ex-mortali il cui corpo è stato trasformato in un nido ambulante per le larve della Marea. L'ospite originale è morto da tempo, e il corpo è poco più di un sacco di carne sostenuto da strutture parassitarie interne. L'addome gonfio e pulsante è il dettaglio più disturbante: si può vedere il movimento delle larve sotto la pelle tesa, come un sacco di serpenti.

☒ Consigli d'Incontro

Le incubatrici sono perfette per scene shock. I giocatori trovano una persona apparentemente malata, con l'addome gonfio — e poi la "persona" esplode.

CR 4 — GUARDIANI E TRAPPOLE

SENTINELLA DELL'ISOLA

Aberrazione Grande, neutrale malvagio

Grado di Sfida 4 (1.100 PE)

CA 15 (armatura naturale) | **PF** 75 (10d10+20)

| **Velocità** 9m, arrampicarsi 9m

FOR 18 (+4) | **DES** 12 (+1) | **COS** 15 (+2) | **INT** 8 (-1) | **SAG** 14 (+2) | **CAR** 6 (-2)

Vista della Rete. La sentinella vede attraverso qualsiasi illusione o invisibilità entro 18m.

Guscio Corazzato. Resistenza a danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche.

Allarme Telepatico. Se la sentinella individua intrusi, tutte le creature della Marea entro 1 km ne vengono informate istantaneamente.

Azioni

Multiattacco. Due attacchi con artiglio e uno con coda.

Artiglio. +6 al tiro per colpire, 1,5m, 9 (1d10+4) taglienti.

Coda Spinata. +6, portata 3m, 11 (2d6+4) perforanti. TS COS CD 13 o Infezione +1.

Ruggito d'Allarme (1/giorno). La sentinella emette un ruggito udibile fino a 1 km. Tutte le creature della Marea entro 300m guadagnano vantaggio ai tiri per colpire per 1 minuto.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati e penetra il Guscio Corazzato). Radiosità.

⌚ Tattiche di Combattimento

Le sentinelle pattugliano i confini del territorio della Marea — spiagge, sentieri, e punti di accesso all'Isola Necrotica. Non inseguono oltre il loro territorio ma combattono fino alla morte per difenderlo.

📋 Ecologia e Lore

Le Sentinelle dell'Isola sono i guardiani dell'Isola Necrotica, create dalla Madre per proteggere il suo corpo vulnerabile. Hanno una forma vagamente umanoide ma massiccia, coperta da un esoscheletro chitinoso che ricorda l'armatura di un granchio. I loro occhi — sei, disposti su tre file — vedono in tutte le direzioni contemporaneamente, e la loro connessione alla Rete le rende impossibili da sorprendere.

☒ Consigli d'Incontro

I giocatori incontrano le sentinelle appena sbarcano sull'Isola Necrotica. 2-3 sentinelle pattugliano la Spiaggia delle Ossa, e devono essere evitate o sconfitte per procedere.

CORALLO ANIMATO

*Costrutto Grande, senza allineamento
Grado di Sfida 4 (1.100 PE)*

CA 16 (armatura naturale) | **PF** 68 (8d10+24)
| **Velocità** 3m, nuoto 6m

FOR 18 (+4) | **DES** 6 (-2) | **COS** 16 (+3) | **INT** 1 (-5) | **SAG** 6 (-2) | **CAR** 1 (-5)

Falsa Apparenza. Mentre il corallo è immobile, è indistinguibile da una formazione corallina normale.

Corpo Tagliente. Qualsiasi creatura che afferra il corallo o viene afferrata da esso subisce 5 (1d10) danni taglienti all'inizio di ogni suo turno.

Immunità ai Costrutti. Immune a veleno, psichici. Immune a affascinato, esausto, paralizzato, pietrificato, spaventato, avvelenato.

Azioni

Multiattacco. Due attacchi con ramo.

Ramo. +6 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6+4) taglienti + afferrare (CD 14 per liberarsi).

Frammentazione (quando sotto 20 HP). Il corallo esplode in frammenti. Ogni creatura entro 4,5m: TS DES CD 14 o 14 (4d6) taglienti + Infezione +1 (i frammenti contengono materiale parassitario). Dimezza con successo.

□ Vulnerabilità

Contundenti (danni raddoppiati). Sale (nega la rigenerazione e causa 1d6 danni extra per round).

⌚ Tattiche di Combattimento

Il corallo aspetta immobile finché una creatura non è a portata, poi attacca di sorpresa. Afferra e trattiene i bersagli, infliggendo danni con il Corpo Tagliente.

📋 Ecologia e Lore

I Coralli Animati sono una delle fusioni più affascinanti della Madre — materia inorganica vivificata dalla Rete. Queste formazioni coralline crescono nei fondali attorno all'Isola Necrotica e lungo le coste delle isole più infestate. La Madre li usa come trappole passive: difendono i suoi territori senza richiedere coordinazione o nutrimento. Alcuni coralli raggiungono dimensioni enormi, formando vere e proprie barriere viventi attorno all'isola.

☒ Consigli d'Incontro

I coralli sono trappole marine perfette. I giocatori nuotano verso l'isola e si trovano circondati da formazioni coralline che si muovono, o camminano sulla Spiaggia delle OSSA e scoprono che i "coralli" sul sentiero sono vivi.

CR 5 — ELITE DELLA MAREA

PARASSITA ALPHA DIVORATORE

Aberrazione Grande, neutrale malvagio
Grado di Sfida 5 (1.800 PE)

CA 15 | PF 90 (10d10+35) | Velocità 9m,
nuoto 9m

FOR 18 (+4) | **DES** 14 (+2) | **COS** 16 (+3) | **INT** 14 (+2) | **SAG** 16 (+3) | **CAR** 12 (+1)

Divoratore di Memorie. Quando uccide una creatura, assorbe i suoi ricordi. Può usare questi ricordi per impersonare la vittima (Inganno +5).

Rigenerazione. Recupera 10 HP all'inizio di ogni turno se ha almeno 1 HP. Sale o fuoco impediscono per 1 round.

Telepatia. Può comunicare telestaticamente entro 36m.

Azioni

Multiaattacco. Due attacchi con tentacolo e uno con morso.

Tentacolo. +7 al tiro per colpire, portata 3m, 11 (2d6+4) contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 15 per liberarsi).

Morso. +7, 1,5m, 13 (2d8+4) perforanti. TS COS CD 14 o Infezione +2.

Estrazione Psichica (Ricarica 5-6).
Bersaglio afferrato: TS INT CD 14 o 22 (4d10) psichici e stordito per 1 round. Successo: metà danni.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). 15+ danni da sale = stordito.

⌚ Tattiche di Combattimento

Il Divoratore è un predatore intelligente. Usa i ricordi rubati per tendere trappole, fingendosi amici o alleati dei giocatori. In combattimento, afferra un bersaglio e usa Estrazione Psichica.

📋 Ecologia e Lore

I Parassiti Alpha Divoratori rappresentano l'apice dell'evoluzione parassitaria — creature che hanno trasceso la semplice infestazione per diventare predatori di menti. Il loro aspetto è vagamente umanoide ma profondamente sbagliato: una testa troppo grande, tentacoli al posto delle braccia, e una bocca che si apre molto più di quanto dovrebbe. La capacità di assorbire memorie li rende infiltratori perfetti. Un Divoratore che ha ucciso un mercante può presentarsi al suo posto, conoscendo nomi, date, e segreti commerciali. Solo un'osservazione attenta (o il sale) può smascherarlo.

📌 Consigli d'Incontro

Un Divoratore si è sostituito a una persona conosciuta dai giocatori. Le incongruenze sono sottili all'inizio — un dettaglio sbagliato, un'emozione che suona falsa — e diventano più evidenti col tempo.

ABOMINIO DEL PORTO

Aberrazione Enorme, neutrale malvagio
Grado di Sfida 5 (1.800 PE)

CA 13 (armatura naturale) | **PF** 95 (10d12+30)
| **Velocità** 6m, nuoto 12m

FOR 20 (+5) | **DES** 8 (-1) | **COS** 17 (+3) | **INT** 4 (-3) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 4 (-3)

Anfibio. Può respirare aria e acqua.

Corpo Composito. L'abominio è formato da dozzine di cadaveri fusi insieme. Quando subisce 25+ danni da un singolo attacco, un frammento si stacca e agisce come un Cadavere Galleggiante.

Puzza. Ogni creatura che inizia il turno entro 3m: TS COS CD 14 o avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Successo: immune per 24 ore.

Azioni

Multiattacco. Due attacchi con schianto.

Schianto. +8 al tiro per colpire, portata 3m, 16 (2d10+5) contundenti.

Vomito di Cadaveri (Ricarica 6).

L'abominio rigurgita 1d4 Cadaveri Galleggianti in spazi non occupati entro 3m. Ogni creatura adiacente all'area: TS DES CD 14 o 10 (3d6) acido.

□ Vulnerabilità

Sale (danni raddoppiati). Fuoco (impedisce Corpo Composito per 1 round). Radiosità.

¶ Tattiche di Combattimento

L'abominio è una forza bruta: avanza verso il nemico, schiaccia tutto ciò che incontra, e genera rinforzi con Vomito di Cadaveri. Non ha strategie elaborate.

■ Ecologia e Lore

Gli Abominii del Porto sono le creature più grottesche della Marea — amalgami di decine di cadaveri fusi in un'unica massa informe di carne, ossa e tentacoli. Si formano quando troppi corpi vengono lasciati in acqua infestata: la Rete li fonde insieme, creando un mostro che è più grande e più forte della somma delle sue parti. I porti più contaminati hanno almeno un Abominio che si nasconde nelle acque profonde, emergendo solo di notte per nutrirsi.

☒ Consigli d'Incontro

L'abominio emerge dal porto durante una notte di tempesta, rovesciando barche e terrorizzando la città. I giocatori devono combatterlo sui moli, usando le scorte di sale dei magazzini portuali.

CR 6 — AGENTI SPECIALI

STREGONE DELLA RETE

Umanoide Medio, neutrale malvagio

Grado di Sfida 6 (2.300 PE)

CA 15 (armatura magica) | **PF** 78 (12d8+24) |
Velocità 9m

FOR 10 (+0) | **DES** 14 (+2) | **COS** 14 (+2) | **INT** 18 (+4) | **SAG** 16 (+3) | **CAR** 16 (+3)

Incantesimi. Lo stregone è un incantatore di 7° livello. La sua caratteristica da incantesimi è Intelligenza (CD TS 15, +7 al tiro per colpire). Trucchetti: Mano Magica (tentacolare), Raggio di Gelo, Messaggio, Prestidigitazione. 1° (4): Armatura Magica, Dardo Incantato, Scudo. 2° (3): Trama Ipnotica, Invisibilità, Suggestione. 3° (3): Contro-Incantesimo, Palla di Fuoco (necrotica — fuoco nero), Paura. 4° (1): Tentacoli Neri di Evard.

Canalizzare la Rete. Una volta per turno, quando lo stregone lancia un incantesimo di 1° livello o superiore, può forzare una creatura entro 9m a effettuare un TS COS CD 15 o subire Infezione +1.

Scudo Parassitario. Come reazione quando è colpito, lo stregone può sacrificare un convertito entro 1,5m per assorbire il danno al suo posto.

Azioni

Bastone del Corallo. +3 al tiro per colpire, 1,5m, 4 (1d6+1) contundenti + 7 (2d6) necrotici.

Esplosione della Rete (Ricarica 5-6). Ogni creatura entro 9m: TS INT CD 15 o 21 (6d6) psichici e spaventata per 1 round. Dimezza con successo, non spaventata.

□ Vulnerabilità

Nessuna vulnerabilità al sale (è ancora prevalentemente umano). Bassa CA senza Armatura Magica.

⌚ Tattiche di Combattimento

Lo stregone combatte a distanza, protetto da convertiti. Usa Trama Ipnotica per dividere il gruppo, Paura per far fuggire i più deboli, e Tentacoli Neri di Evard per intrappolare. Canalizza la Rete su ogni incantesimo per infettare.

❑ Ecologia e Lore

Gli Stregoni della Rete sono maghi che hanno scoperto come attingere alla coscienza collettiva della Madre per potenziare i propri incantesimi. A differenza dei cultisti, non servono per fede — servono per potere. La connessione alla Rete ha alterato la loro magia in modi sottili: i loro incantesimi hanno un aspetto organico (dardi che sembrano tentacoli, scudi che pulsano come membrane), e ogni incantesimo trasmette un frammento della volontà della Madre.

☒ Consigli d'Incontro

Lo stregone è il cervello dietro le operazioni della Marea in una città. Elimina le minacce con precisione chirurgica, usando la magia per silenziare testimoni e controllare informatori.

NODO DELLA RETE

Aberrazione Media, neutrale
Grado di Sfida 6 (2.300 PE)

CA 14 (armatura naturale) | **PF** 85 (1od8+40)
| **Velocità** om

FOR 3 (-4) | **DES** 1 (-5) | **COS** 18 (+4) | **INT** 16
(+3) | **SAG** 18 (+4) | **CAR** 14 (+2)

Immobile. Il nodo è una struttura biologica fissa, ancorata al terreno o alle pareti. Non può muoversi.

Amplificatore della Rete. Tutte le creature della Marea entro 300m dal nodo guadagnano +2 ai TS e ai tiri per colpire.

Telepatia Estesa. Il nodo può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura della Marea entro 10 km, fungendo da ripetitore per la Madre.

Rigenerazione. Recupera 10 HP all'inizio di ogni turno. Solo il sale impedisce la rigenerazione.

Scudo Psichico. Il nodo ha resistenza ai danni psichici e immunità a affascinato, spaventato, stordito.

Azioni

Esplosione Psichica. Il nodo emette un'onda psichica. Ogni creatura non della Marea entro 9m: TS INT CD 15 o 18 (4d8) psichici e confusa (come incantesimo Confusione) fino alla fine del suo prossimo turno. Dimezza con successo.

Richiamo dei Guardiani (1/giorno). Il nodo richiama telepaticamente aiuto. 1d4+2 creature della Marea di CR 1 o inferiore arrivano entro 1d4 round.

Infezione a Distanza (Ricarica 5-6). Un bersaglio entro 18m: TS SAG CD 15 o Infezione +2 mentre il nodo inonda la sua mente con la volontà della Rete.

□ Vulnerabilità

Sale (danni triplicati). Fuoco. Radiosità. Distruzione: quando un nodo viene distrutto, tutte le creature della Marea entro 300m perdono il bonus e sono stordite per 1 round.

⌚ Tattiche di Combattimento

Il nodo non combatte da solo — è sempre protetto da convertiti e altre creature. La sua distruzione è un obiettivo strategico: disattiva i bonus della Rete in un'area enorme.

📋 Ecologia e Lore

I Nodi della Rete sono gli organi sensoriali e di comunicazione della Madre, piantati in posizioni strategiche in tutto l'arcipelago. Sembrano grandi masse di tessuto organico — rosa, pulsante, percorso da venature verdi — ancorati a muri, pavimenti, o alberi. Ogni nodo è un punto di connessione tra la Madre e i suoi agenti, amplificando il segnale telepatico e potenziando le creature vicine. Distruggere un nodo è come tagliare un nervo: la Rete perde percezione e controllo in quell'area.

☒ Consigli d'Incontro

I giocatori scoprono un nodo nascosto nelle cantine di un tempio, sotto un ponte, o nelle profondità di una grotta. Devono distruggerlo per indebolire la Marea nella zona, ma è sempre ben protetto.

CR 7 — CAPITANI E AMMIRAGLI

CAPITANO THORNE

Umanoide Medio, neutrale malvagio

Grado di Sfida 7 (2.900 PE)

CA 16 (corazza di cuoio borchiatto +1) | **PF** 105 (1d8+42) | **Velocità** 9m

FOR 18 (+4) | **DES** 16 (+3) | **COS** 16 (+3) | **INT** 14 (+2) | **SAG** 12 (+1) | **CAR** 16 (+3)

Comandante della Nave. Tutte le creature alleate sul Requiem Salato hanno vantaggio ai TS contro essere spaventate mentre Thorne è cosciente.

Riflessi da Pirata. Thorne ha vantaggio all'Iniziativa e non può essere sorpreso.

Fischietto del Leviatano. Come azione, Thorne può suonare il Fischetto per richiamare il Leviatano Parassitato se entro 1 km.

Parzialmente Convertito. Thorne ha Infezione 3. Resistenza ai danni necrotici. Può comunicare teleaticamente entro 9m.

Azioni

Multiaattacco. Tre attacchi con sciabola o due con sciabola e uno con pistola.

Sciabola +1. +8 al tiro per colpire, 1,5m, 9 (1d8+5) taglienti.

Pistola a Pietra Focaia. +7 al tiro per colpire, gittata 9/27m, 10 (1d10+4) perforanti. Ricarica 1 azione.

Ordine della Marea (Ricarica 5-6).

Thorne impedisce un ordine telepatico. Fino a 3 creature della Marea entro 18m possono effettuare immediatamente un attacco come reazione.

□ Vulnerabilità

Sale (causa 1d6 danni extra e TS COS CD 13 o stordito 1 round a causa dell'Infezione parziale).

⌚ Tattiche di Combattimento

Thorne combatte sul ponte del Requiem Salato, usando l'ambiente a suo vantaggio: barili esplosivi, reti da arrampicata, e il Leviatano come asso nella manica. Non è un fanatico — se sconfitto, negozia per la propria vita.

📋 Ecologia e Lore

Il Capitano Thorne era un pirata prima di essere reclutato dalla Marea. Brutale, carismatico e pragmatico, ha visto nell'infezione un'opportunità piuttosto che una maledizione. Controlla il Requiem Salato per conto dell'Evocatore VII, organizzando le aste dove le vittime vengono vendute ai migliori offerenti. Non è particolarmente fedele alla causa — serve la Marea perché è vantaggioso. Se i giocatori gli offrissero un accordo migliore, potrebbe tradire i suoi padroni.

✖️ Consigli d'Incontro

Boss dell'Arco 1. I giocatori lo affrontano sul ponte del Requiem Salato, probabilmente durante una tempesta. Il Leviatano emerge al round 3.

AMMIRAGLIO OSSO-SPEZZATO

Umanoide Medio, caotico malvagio
Grado di Sfida 7 (2.900 PE)

CA 17 (corazza di maglia +1) | **PF** 110
(13d8+52) | **Velocità** 9m, nuoto 9m
FOR 18 (+4) | **DES** 14 (+2) | **COS** 18 (+4) | **INT** 12 (+1) | **SAG** 10 (+0) | **CAR** 16 (+3)

Signore dei Pirati. Tutte le creature alleate entro 9m aggiungono +2 ai danni con le armi.

Parzialmente Convertito. Osso-Spezzato ha Infezione 4. Il suo braccio sinistro è un tentacolo corazzato. Resistenza a necrotici e contundenti.

Furia del Mare. Quando scende sotto metà dei punti ferita, entra in una furia. +2 ai danni e vantaggio ai TS FOR e COS.

Azioni

Multiaattacco. Due attacchi con ascia d'arrembaggio e uno con tentacolo.

Ascia d'Arrembaggio +1. +8 al tiro per colpire, 1,5m, 10 (1d8+5) taglienti + 3 (1d6) necrotici.

Tentacolo. +7, portata 3m, 11 (2d6+4) contundenti. Afferra (CD 15).

Ordine d'Arrembaggio (1/giorno). Osso-Spezzato ruggisce un ordine. Ogni alleato entro 30m può muoversi di metà della sua velocità e effettuare un attacco come reazione.

□ Vulnerabilità

Sale (2d6 danni extra al tentacolo, nessun danno extra al resto del corpo). Fuoco.

⌚ Tattiche di Combattimento

Osso-Spezzato combatte aggressivamente, avanzando verso il nemico più pericoloso. Usa il tentacolo per afferrare e l'ascia per colpire. Chiama rinforzi con Ordine d'Arrembaggio.

▣ Ecologia e Lore

L'Ammiraglio Osso-Spezzato — così chiamato per le cicatrici che gli coprono ogni osso visibile — era il pirata più temuto dell'arcipelago prima della Marea. Quando la Rete lo trovò, non lo convertì completamente: gli diede abbastanza potere da controllare le navi parassitate, mantenendo la sua feroce indipendenza. Osso-Spezzato è l'agente della Marea su Isola Corallo, ma è anche il meno fedele — serve la Madre perché gli conviene, e la tradirebbe in un istante per un'offerta migliore.

☒ Consigli d'Incontro

Boss del Nodo Isola Corallo. Si combatte sulla sua nave ammiraglia, circondati dalla flotta pirata. I giocatori possono negoziare: Osso-Spezzato accetta di fermarsi in cambio di un'isola tutta per sé.

CR 8 — LEVIATANI E ARISTOCRATICHE

LEVIATANO PARASSITATO

Aberrazione Enorme, neutrale malvagio

Grado di Sfida 8 (3.900 PE)

CA 16 | PF 150 (12d12+72) | Velocità 3m,
nuoto 18m

FOR 22 (+6) | **DES** 10 (+0) | **COS** 20 (+5) | **INT** 6 (-2) | **SAG** 12 (+1) | **CAR** 8 (-1)

Anfibio. Può respirare aria e acqua.

Corpo Infestato. Quando subisce 30+ danni in un turno, rilascia 1d4 Vermi Parassita dalla ferita.

Rigenerazione. Recupera 15 HP/turno. Sale o fuoco impediscono per 1 round.

Azioni

Multiattacco. Tre attacchi: due tentacoli e uno con morso.

Tentacolo. +9 al tiro per colpire, portata 6m, 15 (2d8+6) contundenti. Afferra (CD 17).

Morso. +9, 3m, 19 (3d8+6) perforanti. TS COS CD 15 o Infezione +2.

Nube Tossica (Ricarica 5-6). Sfera 9m. Ogni creatura: TS COS CD 15 o 21 (6d6) veleno + avvelenato per 1 min.

□ Vulnerabilità

SALE (danni ×2). 20+ danni sale in un turno = stordito. Barili di sale sulla nave = 2d6 danni area 4.5m.

⌚ Tattiche di Combattimento

Emerge Round 3 del combattimento con Thorne. Attacca la nave, cercando di far cadere i PG in acqua. 6 barili di sale sul ponte = arma segreta. Thorne lo comanda con un fischetto.

📋 Ecologia e Lore

Il Leviatano Parassitato era un tempo una balena — una delle grandi creature marine dell'arcipelago. La Marea l'ha corrotta nel corso di decenni, trasformandola in un mostro di carne e tentacoli che obbedisce ai comandi del Capitano Thorne attraverso il Fischetto del Leviatano. Il suo corpo è un incubo vivente: il muso della balena si è aperto in una bocca irta di denti, i fianchi sono ricoperti di ventose e tentacoli, e l'occhio originale — ancora riconoscibile — ha un'espressione di dolore permanente. Qualcosa dell'animale originale sopravvive, intrappolato in un corpo che non riconosce più.

☒ Consigli d'Incontro

Boss Fight dell'Arco 1. Il Leviatano attacca la nave dei giocatori o emerge durante la fuga dal Requiem Salato. I barili di sale sul ponte sono l'arma chiave.

CONTESSA VIPERINA MALVASIA

Umanoide Medio, neutrale malvagio
Grado di Sfida 8 (3.900 PE)

CA 16 (armatura naturale nascosta) | **PF** 120 (16d8+48) | **Velocità** 9m

FOR 14 (+2) | **DES** 18 (+4) | **COS** 16 (+3) | **INT** 18 (+4) | **SAG** 14 (+2) | **CAR** 20 (+5)

Maschera della Nobiltà. Malvasia sembra una normale nobildonna. Prova di Intuizione CD 18 per notare qualcosa di sbagliato.

Incantesimi Innati. Carisma (CD TS 16). A volontà: Amicizia, Suggestione. 3/giorno: Dominare Persona, Paura. 1/giorno: Modificare Memoria.

Trasformazione (sotto 50% HP).

Malvasia rivela la sua vera forma: tentacoli emergono dal suo vestito, la pelle si spacca rivelando strutture parassitarie. +2 CA, accesso ad attacchi con tentacoli.

Azioni

Pugnale Avvelenato. +7 al tiro per colpire, 1,5m, 6 (1d4+4) perforanti + 10 (3d6) veleno (TS COS CD 15 dimezza).

Tentacoli (solo in forma vera). Due attacchi: +7, portata 3m, 11 (2d6+4) contundenti. Afferra (CD 15).

Comando della Rete (Ricarica 5-6). Fino a 3 creature con Infezione 3+ entro 18m devono superare TS SAG CD 16 o essere dominate per 1 round.

□ Vulnerabilità

Sale (causa la caduta immediata della Maschera della Nobiltà e 1d6 danni). Radiosità.

¶ Tattiche di Combattimento

Fase 1 (100% HP): Usa servitori e incantesimi sociali. Fase 2 (50% HP): Rivela la vera forma, combatte con tentacoli. Fase 3 (25% HP): Offre informazioni sull'Evocatore VII in cambio della vita.

■ Ecologia e Lore

La Contessa Malvasia era una predatrice sociale prima della Marea — e lo è ancora dopo. La differenza è che ora il suo controllo sugli altri non dipende dalla manipolazione psicologica ma dalla Rete. Ha trasformato Porto Salvia nel suo parco giochi personale, infettando la nobiltà una festa alla volta. Il suo metodo preferito è il vino: le bottiglie del suo vigneto contengono tracce di materiale parassitario, e ogni brindisi è un passo verso la conversione.

☒ Consigli d'Incontro

Boss del Nodo Porto Salvia. I giocatori la affrontano nel suo palazzo durante un ballo in maschera. Metà degli ospiti sono convertiti, e Malvasia usa il caos sociale per nascondersi.

CR 9-10 — SACERDOTESSE E FUSIONI

MADRE SUPERIORA SERAPHINA

*Umanoide Medio, legale malvagio
Grado di Sfida 9 (5.000 PE)*

CA 17 (armatura della fede) | **PF** 135 (18d8+54) | **Velocità** 9m
FOR 12 (+1) | **DES** 14 (+2) | **COS** 16 (+3) | **INT** 16 (+3) | **SAG** 20 (+5) | **CAR** 18 (+4)

Incantesimi. Seraphina è un'incantatrice di 9° livello. Saggezza (CD TS 17, +9). Trucchetti: Guida, Luce, Parola Guaritrice, Taumaturgia. 1° (4): Cura Ferite, Comando, Santuario, Scudo della Fede. 2° (3): Blocca Persona, Ristorare Inferiore, Silenzio. 3° (3): Dissipare Magia, Guardiani Spirituali (tentacoli), Parola Guaritrice di Massa. 4° (3): Dominare Bestia, Guardiano della Fede, Morte Apparente. 5° (1): Contagio, Cura Ferite di Massa.

Aura della Fede Corrotta. Alleati entro 9m: +2 ai TS. Nemici entro 9m: TS SAG CD 17 o svantaggio al primo attacco ogni turno.

Protezione Divina. Quando Seraphina subisce danni, può usare la reazione per dimezzarli se ha almeno uno slot incantesimi (consuma 1 slot).

Azioni

Mazza Sacra. +5 al tiro per colpire, 1,5m, 5 (1d6+2) contundenti + 14 (4d6) radiosi/necrotici (a sua scelta).

Preghiera alla Madre (Ricarica 5-6). Seraphina prega e la Rete risponde. Ogni creatura non della Marea entro 9m: TS SAG CD 17 o 22 (4d10) psichici + Infezione +1 + spaventata 1 round. Dimezza con successo.

□ Vulnerabilità

Nessuna vulnerabilità al sale. La sua debolezza è emotiva: se confrontata con la figlia Mirabel (vedi Segreto nella Lore Estesa), Seraphina deve superare un TS SAG CD 20 o essere stordita per 1 round.

⌚ Tattiche di Combattimento

Seraphina combatte come una sacerdotessa: cura gli alleati, potenzia i convertiti con Guardiani Spirituali, e usa Preghiera alla Madre per devastare il gruppo. Non affronta il combattimento diretto a meno che non sia costretta.

📋 Ecologia e Lore

Madre Superiora Seraphina non è ciò che ci si aspetta da un agente della Marea. Non è crudele, non è folle, e non è stata convertita con la forza. È una madre che ha perso una figlia e ha trovato nella Rete l'unica promessa di rivederla. Ogni conversione che orchestra a Baia Perla è, nella sua mente, un atto di misericordia — sta salvando le persone dalla solitudine, dal dolore, dalla morte. Il fatto che le sue vittime non abbiano scelto è un dettaglio che ha smesso di considerare tempo fa.

📌 Consigli d'Incontro

Boss del Nodo Baia Perla. Si combatte nel Tempio della Marea Ascendente, circondati da fedeli convertiti che cantano inni disturbanti. Seraphina può essere sconfitta senza combattimento se i giocatori trovano un modo per farle parlare con Mirabel.

IL FARO VIVENTE

Aberrazione Enorme, neutrale malvagio
Grado di Sfida 10 (5.900 PE)

CA 18 (armatura naturale) | **PF** 162
(13d12+78) | **Velocità** om
FOR 22 (+6) | **DES** 6 (-2) | **COS** 22 (+6) | **INT** 12
(+1) | **SAG** 16 (+3) | **CAR** 14 (+2)

Immobile. Il Faro Vivente è fuso con la struttura del faro. Non può muoversi dal suo punto.

Luce Ipnotica. All'inizio di ogni turno del Faro, ogni creatura entro 30m che può vedere la luce: TS SAG CD 15 o affascinata fino all'inizio del suo prossimo turno. La creatura affascinata si muove verso il Faro.

Rigenerazione. Recupera 15 HP/turno. Sale o fuoco impediscono.

Guscio di Pietra. Resistenza a danni contundenti, perforanti, taglienti da armi non magiche.

Nodo della Rete Integrato. Funziona come un Nodo della Rete: +2 ai TS e ai tiri per colpire per creature della Marea entro 300m.

Azioni

Multiattacco. Tre attacchi con tentacolo.

Tentacolo di Pietra. +10 al tiro per colpire, portata 6m, 15 (2d8+6) contundenti + 7 (2d6) necrotici. Afferra (CD 17).

Raggio del Faro (Ricarica 5-6). Linea di 18m × 1,5m. Ogni creatura: TS DES CD 17 o 36 (8d8) radiosi/necrotici (luce corrotta). Dimezza con successo.

Assorbimento (bersaglio afferrato). Il Faro tenta di assorbire una creatura afferrata nella sua struttura. TS FOR CD 17 o la creatura è inghiottita. Dentro: 3m di raggio, cieca, trattenuta, 21 (6d6) acido all'inizio di

ogni turno, Infezione +1/turno. CD 17 FOR per uscire.

□ Vulnerabilità

Sale (danni triplicati, disattiva la Luce Ipnotica per 1 round). Fuoco intenso (danni raddoppiati). Distruzione del cristallo focale nella lanterna (CA 20, 30 HP, immune a tutto tranne armi magiche) disattiva il Raggio e la Luce per 1d4 round.

⌚ Tattiche di Combattimento

Il Faro usa la Luce Ipnotica per attirare le vittime, poi le afferra con i tentacoli e le assorbe. In combattimento, usa il Raggio del Faro contro gruppi e l'Assorbimento contro singoli.

📋 Ecologia e Lore

Il Faro Vivente è un prototipo — la prima fusione riuscita della Madre tra un essere vivente e una struttura inorganica. Il guardiano del faro di Scogliera Nera, un uomo di nome Gregor, fu il primo soggetto. La sua carne si fuse con la pietra, i suoi nervi con i cavi, i suoi occhi con le lenti. Ciò che resta di Gregor è una coscienza intrappolata nella struttura, capace di pensare ma non di agire indipendentemente. A volte, la luce del faro lampeggiava in un pattern irregolare — è Gregor che tenta di comunicare in codice morse.

☒ Consigli d'Incontro

Boss del Nodo Scogliera Nera. Il combattimento avviene all'interno e intorno al faro, in una notte di tempesta. I giocatori devono raggiungere la lanterna in cima per distruggere il cristallo focale.

CR 12 — L'EVOCATORE

EVOCATORE VII

Aberrazione/Umanoide Medio, neutrale
Grado di Sfida 12 (8.400 PE)

CA 17 | PF 175 (18d8+90) | Velocità 9m
FOR 14 (+2) | DES 16 (+3) | COS 18 (+4) | INT 20 (+5) | SAG 18 (+4) | CAR 16 (+3)

Forma Ibrida. Corpo umano con 4 tentacoli emergenti dalle spalle. Può nasconderli con concentrazione.

Rigenerazione. 15 HP/turno. Sale o fuoco impediscono.

Resistenza Leggendaria (2/giorno). Può scegliere di riuscire in un TS fallito.

Tratto "Dubbio" (acquisibile). Se i PG argomentano bene (CD 18 Persuasione), l'Evocatore può esitare in combattimento, perdendo 1 azione leggendaria per round.

Azioni

Multiattacco. 4 attacchi con tentacolo.

Tentacolo. +9 al tiro per colpire, portata 3m, 12 (2d8+4) contundenti + 7 (2d6) necrotici. TS COS CD 16 o Infezione +1.

Dominio Mentale (Ricarica 5-6). Un bersaglio entro 18m: TS SAG CD 17 o dominato per 1 round (come Dominare Persona).

Forma Fluida. Può comprimersi attraverso spazi di 15cm.

★ Azioni Leggendarie (3/round)

Tentacolo (1 azione). Un attacco con tentacolo.

Passo dell'Ombra (2 azioni). Si teletrasporta fino a 9m in un'area di oscurità fioca o buio.

Catalizzatore Evolutivo (3 azioni). Tutte le creature con Infezione 3+ entro 9m: TS COS CD 17 o Infezione +1.

□ Vulnerabilità

Sale (danni ×2). 20+ danni sale = stordito 1 round.

⌚ Tattiche di Combattimento

NON ATTACCA PER PRIMO. Vuole dibattere. Se i PG argomentano bene, può acquisire "Dubbio" e diventare alleato contro la Madre nel Finale D. Filosofo, non guerriero.

📋 Ecologia e Lore

L'Evocatore VII è l'antagonista più complesso della campagna — un uomo tormentato che serve una causa in cui non crede più. La sua storia è quella di uno studioso brillante ma emarginato che cercava disperatamente di appartenere a qualcosa. La Madre gli ha offerto quella appartenenza, e per anni è stato il suo servitore più devoto. Ma la devozione si è incrinata. Ha visto troppi convertiti forzati, troppi volti vuoti, troppo silenzio dove dovrebbe esserci armonia. E ha cominciato a dubitare.

✖ Consigli d'Incontro

Boss opzionale dell'Arco 3. I giocatori lo incontrano nella Cittadella Ossea. Se lo affrontano con la forza, è un combattimento brutale. Se lo affrontano con le parole, potrebbe diventare il loro alleato più potente.

CR 14-15 — GUARDIANI SUPREMI E AVATAR

GUARDIANO DELLA CAMERA

Aberrazione Enorme, neutrale malvagio

Grado di Sfida 14 (11.500 PE)

CA 18 (armatura naturale) | **PF** 207
(18d12+90) | **Velocità** 9m, nuoto 12m
FOR 24 (+7) | **DES** 10 (+0) | **COS** 20 (+5) | **INT**
8 (-1) | **SAG** 14 (+2) | **CAR** 6 (-2)

Ultimo Baluardo. Il Guardiano protegge l'ingresso alla Camera della Madre. Non abbandonerà mai la sua posizione.

Resistenza Leggendaria (2/giorno).
Può scegliere di riuscire in un TS fallito.

Rigenerazione. 20 HP/turno. Sale impedisce.

Corpo Corazzato. Resistenza a contundenti, perforanti, taglienti da armi non magiche. Immune a veleno, psichici.

Legame Materno. Mentre entro 300m dalla Madre Primordiale, il Guardiano ha vantaggio a tutti i TS e guadagna +5 ai danni.

Azioni

Multiaattacco. Tre attacchi: due con artiglio e uno con morso.

Artiglio. +12 al tiro per colpire, portata 3m, 18 (2d10+7) taglienti.

Morso. +12, portata 1,5m, 23 (3d10+7) perforanti + 9 (2d8) necrotici. TS COS CD 18 o Infezione +2.

Carica Devastante (Ricarica 5-6). Il Guardiano carica in linea retta fino a 12m. Ogni creatura sul percorso: TS FOR CD 20 o 28 (8d6) contundenti + prona. Dimezza con successo, non prona.

★ Azioni Leggendarie (3/round)

Artiglio (1 azione). Un attacco con artiglio.
Ruggito Primordiale (2 azioni). Ogni creatura entro 9m: TS SAG CD 16 o spaventata fino alla fine del suo prossimo turno.
Richiamo della Madre (3 azioni). Evoca 1d4 Cacciatori Assimilati che arrivano in 1 round.

□ Vulnerabilità

Sale (danni triplicati). Radiosità. Punto debole: il nucleo parassitario nel petto (CA 20, distruggerlo lo uccide istantaneamente).

⌚ Tattiche di Combattimento

Il Guardiano blocca un corridoio o un'entrata, rendendo impossibile aggirarlo. Usa la Carica per disperdere il gruppo e il Ruggito per spaventare i meno resistenti. Richiama rinforzi con Richiamo della Madre.

📋 Ecologia e Lore

Il Guardiano della Camera è la creazione più potente della Madre dopo sé stessa — un colosso di carne, ossa e chitina che veglia sull'ingresso della Camera della Madre nell'Isola Necrotica. Non era un singolo essere: è la fusione di un'intera compagnia di mercenari che tentò di uccidere la Madre tre secoli fa. I loro corpi furono fusi insieme, le loro armi incorporate nella struttura, e le loro menti cancellate. Ciò che resta è puro istinto protettivo — una montagna di muscoli e rabbia che non conosce altro che la difesa della sua creatrice.

Consigli d'Incontro

Il Guardiano è l'ultimo ostacolo prima della Madre. I giocatori possono combatterlo direttamente (difficilissimo) o trovare modi creativi per aggirarlo: distrazione, negoziazione con l'Evocatore VII, o scoperta del passaggio segreto nella Cittadella.

AVATAR DELLA MADRE

Aberrazione Grande, neutrale

Grado di Sfida 15 (13.000 PE)

CA 17 (armatura naturale) | **PF** 200
(16d10+112) | **Velocità** 9m, nuoto 9m, volo 9m
(volteggiare)
FOR 20 (+5) | **DES** 16 (+3) | **COS** 24 (+7) | **INT**
20 (+5) | **SAG** 18 (+4) | **CAR** 22 (+6)

Proiezione. L'Avatar non è il vero corpo della Madre — è una proiezione della sua volontà. Se distrutto, si riforma in 1d4 giorni.

Resistenza Leggendaria (3/giorno).
Può scegliere di riussire in un TS fallito.

Rigenerazione. 20 HP/turno. Sale impedisce.

Immunità. Affascinato, esausto, spaventato, paralizzato, veleno.

Telepatia. 120m. Può comunicare con qualsiasi creatura senziente.

Aura di Serenità. Ogni creatura entro 9m: TS SAG CD 18 o perde la volontà di combattere (come Calma Emozioni, ma involontario) per 1 round.

Azioni

Multiattacco. Tre attacchi con tentacolo o due Esplosioni Psioniche.

Tentacolo. +10 al tiro per colpire, portata 4,5m, 14 (2d8+5) contundenti + 10 (3d6) necrotici. TS COS CD 19 o Infezione +2.

Esplosione Psionica. Portata 24m, TS INT CD 17, 18 (4d8) psichici + confuso 1 round.

Visione dell'Unità (Ricarica 5-6). Un bersaglio entro 18m: TS SAG CD 18 o è immerso in una visione della Rete per 1 minuto. Mentre nella visione: incapacitato, sperimenta pace assoluta. TS SAG CD 18 alla fine di ogni turno per terminare. Se fallisce 3 volte: Infezione +3.

Offerta di Pace (1/giorno). L'Avatar offre la conversione volontaria a un bersaglio. Nessun TS — è una scelta genuina. Se accettata: il personaggio guadagna 50 HP temporanei, resistenza a tutti i danni, e telepatia 30m. Infezione diventa 6. Effetto permanente solo se confermato dopo il combattimento.

Azioni Leggendarie (3/round)

Tentacolo (1 azione). Un attacco con tentacolo.
Comando della Rete (2 azioni). Fino a 3 creature della Marea entro 18m effettuano un attacco come reazione.

Parole della Madre (3 azioni). L'Avatar parla. Ogni creatura entro 18m: TS SAG CD 18 o Infezione +1 e incapacitata fino alla fine del suo prossimo turno mentre ascolta.

Vulnerabilità

Sale (danni triplicati). L'Avatar è una proiezione: se la connessione con la Madre viene interrotta (distruggendo un Nodo vicino), l'Avatar si dissolve.

Tattiche di Combattimento

L'Avatar non attacca per primo — parla, offre, seduce. Usa Aura di Serenità per calmare il combattimento e Visione dell'Unità per mostrare ai giocatori cosa potrebbe essere la Rete. Combatte solo se attaccato.

Ecologia e Lore

L'Avatar della Madre è la forma con cui la Madre si manifesta lontano dal suo corpo principale — una figura femminile di dimensioni enormi, fatta di carne traslucida attraverso cui si vedono venature verdi pulsanti. Il suo volto è sereno, quasi bello, e la sua voce è un coro di migliaia di sussurri armonizzati. L'Avatar è la forma più "umana" della Madre, creata per comunicare con i mortali in modo che possano comprenderla. Appare nelle visioni degli infetti, nei sogni dei giocatori con Infezione alta, e come manifestazione fisica durante momenti chiave della campagna.

Consigli d'Incontro

L'Avatar può apparire in qualsiasi momento della campagna come harbinger — non come nemico da combattere, ma come voce da ascoltare. Il vero confronto con l'Avatar avviene nella Camera della Madre, come antipasto prima del boss finale.

CR 18 — LA MADRE PRIMORDIALE

MADRE PRIMORDIALE

Aberrazione Enorme, neutrale
Grado di Sfida 18 (20.000 PE)

CA 18 | **PF** 450 (25d12+290) | **Velocità** 6m, nuoto 12m

FOR 24 (+7) | **DES** 10 (+0) | **COS** 28 (+9) | **INT** 22 (+6) | **SAG** 20 (+5) | **CAR** 24 (+7)

Nexus della Rete. Tutte le creature infette entro 1km sentono la sua presenza. Comunica telepaticamente con ogni membro della Rete.

Rigenerazione. 25 HP/turno. Sale ($\times 3$ danni) o fuoco impediscono per 1 round.

Resistenza Leggendaria (3/giorno).

Può scegliere di riuscire in un TS fallito.

Immunità. Affascinato, esausto, spaventato, paralizzato, pietrificato, veleno.

Azioni

Multiattacco. 2 Tentacoli + 1 Morso OPPURE 2 Esplosioni Psioniche.

Tentacolo. +13, portata 6m, 18 (3d8+7) contundenti + 14 (4d6) necrotici. Afferra CD 18.

Morso. +13, 3m, 28 (6d6+7) perforanti. TS COS CD 20 o Infezione +3.

Esplosione Psionica. Portata 36m, TS INT CD 18, 21 (6d6) psichici + stordito 1 turno.

Chiamata della Madre (Ricarica 5-6). 18m, TS SAG CD 20, affascinato per 1 min.

Urlo Primordiale (1/giorno, sotto 30% HP). 30m, TS SAG CD 20 o paralizzato 1 round poi spaventato.

★ Azioni Leggendarie (3/round)

Tentacolo (1 azione). Un attacco con tentacolo.

Rigenerazione Forzata (2 azioni). Recupera 30 HP immediatamente.

Visione dell'Unità (3 azioni). Bersaglio entro 18m: TS SAG CD 20 o Infezione +1 e visioni della Rete.

Generare Progenie (bonus). Evoca 1d4 Vermi Alpha. Max 12 attivi.

□ Vulnerabilità

SALE (danni $\times 3$). 20+ danni sale = TS COS CD 17 o stordita. 50+ = stordita automaticamente. Camera: 4 depositi sale cristallino.

⌚ Tattiche di Combattimento

Fase 1 (100-60%): Difensiva, genera Vermi, negozia. Fase 2 (60-30%): Aggressiva, Chiamata Madre, multiattacco completo. Fase 3 (<30%): SMETTE DI ATTACCARE. Urlo Primordiale, supplica. Momento di scelta finale.

📋 Ecologia e Lore

La Madre Primordiale è l'ultima sopravvissuta di una specie che comunicava telepaticamente in una coscienza collettiva perfetta. Quando un cataclisma sterminò la sua specie, la solitudine assoluta la fece impazzire. Ha deciso di ricreare ciò che ha perso usando qualsiasi forma di vita disponibile. Non è malvagia nel senso tradizionale — crede genuinamente di salvare le sue vittime dalla solitudine. La sua Camera è il cuore dell'Isola Necrotica: una cattedrale biologica di carne pulsante, illuminata da luci bioluminescenti, dove la Madre attende nella sua vera forma —

una massa di tentacoli, organi sensoriali e strutture aliene grande quanto una cattedrale.

☒ Consigli d'Incontro

Boss finale della campagna. Il combattimento in 3 fasi è progettato per terminare non con la morte della Madre, ma con una scelta: distruggerla, negoziarci, o accettare la sua offerta. I 4 depositi di Sale Primordiale nella Camera sono la chiave tattica.

espressioni di una filosofia aliena. Ogni incontro dovrebbe trasmettere il tema centrale della campagna: l'unità contro l'individualità. Anche il Verme Parassita più insignificante è parte di qualcosa di più grande, e questo dovrebbe trasparire dal modo in cui combatte e reagisce.

Infine, non dimenticate il sale. È l'arma più potente che i giocatori hanno contro la Marea, e la sua gestione è un elemento strategico fondamentale. Assicuratevi che i giocatori abbiano accesso al sale ma che non ne abbiano mai abbastanza — la scarsità crea tensione, e la tensione crea storie memorabili.

NOTE FINALI PER IL DUNGEON MASTER

Questo bestiario copre l'intera gamma di minacce della Marea Cremisi, ma ricordate: non tutte le creature devono essere usate in ogni campagna. Scegliete quelle che meglio si adattano al tono delle vostre sessioni e al livello dei vostri giocatori.

Le creature della Marea non sono semplici sacchi di punti ferita da svuotare — sono

Riepilogo del Bestiario

Creature totali: 31

Range CR: 1/8 — 18

Categorie: Parassiti base, Non-morti, Aberrazioni, Umanoidi convertiti, Boss, Boss leggendari

Meccanica chiave: Infezione, Vulnerabilità al Sale, Rete Telepatica, Rigenerazione

Compatibile con: D&D Quinta Edizione

APPENDICE C: OGGETTI MAGICI

SERUM DI THORNWICK

Pozione, non comune

Liquido verde luminescente. Riduce il livello di Infezione di 1 (minimo 0). Se a livello 0, immunity all'Infezione per 24 ore. Non funziona su livello 5+.

SALE PRIMORDIALE

Oggetto meraviglioso, raro

Come azione, lanciare contro una creatura parassitata entro 3 metri. TS su Costituzione CD 15 o 4d6 danni radianti. Anche la Madre è vulnerabile. Una borsa contiene 3 usi.

MEDAGLIONE DELLA RETE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Contiene un parassita cristallizzato. Mentre indossato: telepatia con parassitati entro 18 metri, vantaggio ai TS su Saggezza contro la Madre. TS su Saggezza CD 12 ogni riposo lungo o +1 Infezione.

APPENDICE D: TRACKER E TABELLE

TRACKER INFESTAZIONE

Liv.	Effetto Meccanico	Effetto Narrativo
0	Nessuno	Sano
1	Svantaggio ai Tiri Salvezza contro la condizione Spaventato	Sogni disturbanti, lieve nausea
2	-1 a tutti i Tiri Salvezza	Vene visibili, appetito alterato
3	Vulnerabilità ai danni radianti, resistenza ai danni necrotici	Pelle traslucida, sussurri
4	Percepisci creature parassitate entro 18 metri	Telepatia base con la Rete
5	Vantaggio contro i parassitati, svantaggio contro gli altri	Conflitto identitario
6	Conversione. Il personaggio diventa PNG.	Pace totale. Fine individualità.

TABELLE CASUALI

La Marea Cremisi

24 Tabelle • 306+ Voci • Compatibile con D&D quinta edizione

Strumenti per il Dungeon Master

COME USARE QUESTE TABELLE

Le tabelle casuali sono strumenti da usare o non usare a proprio piacimento (essenzialmente per il DM). Puoi tirarci sopra un d12 quando hai bisogno di contenuto al volo, oppure scorrerle prima della sessione e scegliere i risultati che preferisci.

Tirare vs Scegliere. Il dado aggiunge imprevedibilità anche per te. Se un risultato non funziona nel contesto, tira di nuovo o scegli quello più adatto.

Combinare i Risultati. Per PNG o situazioni complesse, tira su due tabelle diverse. Un ospite dell'asta (Tabella 2) che offre un oggetto trovato su un cadavere (Tabella 20) diventa immediatamente memorabile.

Effetti Meccanici. Molte voci includono Difficoltà Class (CD), modificatori, e conseguenze numeriche. Sono progettate per integrarsi con le regole di D&D quinta edizione. Adattale al ritmo del tuo tavolo.

Compatibilità. Tutte le tabelle usano la terminologia ufficiale: CD per Difficulty Class, TS per tiri salvezza, PF per punti ferita. Le abilità sono in italiano (Furtività, Persuasione, Percezione, Intimidire, Medicina, Arcana, ecc.) ma seguono le meccaniche standard.

SEZIONE I: ARCO 1 – IL REQUIEM SALATO

Queste tabelle coprono la fase preliminare, l'infiltrazione sulla nave, e le conseguenze delle azioni dei personaggi.

TABELLA 1: INCONTRI PRELIMINARI IN CITTÀ

Quando usarla: Durante la fase di preparazione. Ogni incontro offre una risorsa utile a un prezzo.

d12	PNG	Offre	Chiede	Se Ignorato
1	Vecchio Silas — ex-marinaio	Mappa parziale del Requiem (vantaggio Furtività sottocoperta)	50 mo + rum	Vende la mappa a Thorne. Sospetto +2.
2	Marta la Vedova — pescivendola	Nomi di 3 marinai + dove bevono	20 mo o promessa	Trovata annegata in 3 giorni.
3	"Dita Rotte" — scassinatore	Grimaldelli magistrali (+2 scassinare)	100 mo o favore futuro	Le gabbie hanno CD 15.
4	Guardia Marek — corrotto	Orari ronde + segnale evita pattuglie	30 mo ora + 30 mo ritorno	Denuncia i PG. Sospetto +3.
5	Erborista Yelen	3 dosi antitossina (vantaggio TS vs Infezione 24h)	Campione parassita vivo	Rischio Infezione raddoppia.
6	Padre Casso — prete	Benedizione: 1/giorno ripeti TS vs charme/paura	Confessione sincera	Nessuna.
7	Lena Altobordo — nobile	Invito autentico all'asta	Rubare oggetto dalla cabina di Thorne	Nemico potente Arco 2.
8	Il Topo — orfano spia	Descrizione ospiti + 1 segreto (tira Tabella 2)	5 mo o cibo	Info false nell'Arco 2.
9	Dottoressa Vance — medico	Kit chirurgico: stabilizza a 1 PF (1 uso)	150 mo	Elena ha solo 2 dosi siero.
10	Capitano Gregor — rivale di Thorne	Punto debole nave: falla riparabile	Uccidere Thorne, non catturarlo	Assassini Arco 2 se Thorne vive.
11	"La Contessa" — informatrice	Lista agenti Arco 2 (nomi, non città)	500 mo o oggetto magico	Vende lista all'Evocatore.

12	Nessuno — osservati	Spia di Thorne pedina i PG	—	Thorne preparato. Sospetto inizia a 5.
----	---------------------	----------------------------	---	--

TABELLA 2: OSPITI DELL'ASTA

Quando usarla: Per popolare la scena dell'asta. Ogni ospite ha un'agenda e un segreto sfruttabile.

d12	Ospite	Vuole	Segreto	Utilità per i PG
1	Lord Vennari	Servitore per omicidio moglie	Già infetto (Infezione 2)	Distrazione se rivelato.
2	Madame Kessler	Manodopera per piantagioni	2.000 mo in gemme nascoste	Derubabile. Fondi Arco 2.
3	Il Duca Rosso — mascherato	Liberare sua sorella (stiva)	Agente Guardia Costiera	Alleato (CD 18 Intuizione).
4	Mercante Oris	Espandere traffico schiavi	Ha chiave cabina Thorne	Ricattabile o derubabile.
5	Vedova Harran	Rivedere marito "funzionante"	Porta veleno per Thorne	Può eliminare Thorne.
6	Ser Aldric — decaduto	Guardia del corpo eterna	Deve 10.000 mo agli assassini	Assolda PG per 200 mo.
7	Gemelle Valdris	"Compagnia" per feste	Una è Infezione 5 (spia)	Smascherarla = vantaggio Furtività.
8	Dottor Erasmus — studioso	Esemplare vivo per studio	Conosce vulnerabilità al sale	Info gratis se "colleghi".
9	Baronessa Corvonero	Rivedere il marito	Genuinamente innocente	Alleata Arco 2: 1.000 mo.
10	"Il Silenzioso" — incappucciato	Osserva, non offre	È l'Evocatore VI (creduto morto)	Info gerarchia Evicatori.
11	Ammiraglio Corso — corrotto	Equipaggio per nave militare	Conosce rotta Isola Necrotica	Info critica Arco 3.
12	Asta vuota	Solo 1d4+2 ospiti	Thorne sospetta trappola	Meno copertura, meno testimoni.

TABELLA 3: COMPLICAZIONI DURANTE L'INFILTRAZIONE

Quando usarla: Ogni 30 minuti durante l'esplorazione della nave, o quando i PG falliscono una prova.

d12	Complicazione	Effetto	Soluzione	Se Non Risolta
1	Pattuglia fuori programma	2 guardie in arrivo (2 round)	Nascondersi CD 14, combattere, distrarre	Sospetto +2, rinforzi 5 round
2	Porta bloccata dall'interno	Accesso laboratori impedito	Scassinare CD 16, sfondare CD 18 (rumore)	Perdita 20 min
3	Ospite ubriaco nei corridoi	Lord Vennari barcolla verso PG	Persuasione CD 12, Furtività CD 14	Riconosce PG. Sospetto +1.
4	Allarme silenzioso attivato	Thorne sa. Non reagisce ancora.	CD 16 Investigare + CD 14 scassinare	Thorne +2 tiri incontro finale
5	Prigioniero urla	Qualcuno grida aiuto	Zittirlo CD 12, lasciarlo (Sospetto +1)	Guardie in 3 round
6	Guardia riconosce PG	"Ti ho visto al porto."	Inganno CD 16, Intimidire CD 14, eliminare	Sospetto +3, descrizione diffusa
7	Trappola sui documenti	Ago avvelenato (2d6 + CD 14 Cos o Infezione +1)	Percezione CD 15 prima	Danno + rischio infezione
8	Siero sta finendo	Elena ha solo 1 dose	Cercare CD 14 Investigare (10 min)	Cura limitata Arco 1
9	Struttura instabile	Ponte marcio. CD 12 Des o caduta 1d6	Saltare, aggirare, attraversare lento	Rumore = Sospetto +1
10	Ospite in pericolo	Baronessa sorpresa da marionetta	Salvarla (combattimento)	Morte = niente supporto Arco 2
11	Comunicazione intercettata	Thorne: "Preparate il Leviatano"	Solo informazione	Leviatano pronto alla fuga
12	Traditore nel gruppo	PNG alleato è infiltrato	Intuizione CD 16	Imboscata: 4 guardie + Thorne

TABELLA 4: PRIGIONIERI DELLA STIVA

Quando usarla: Per determinare chi c'è nelle gabbie. Tira 1d4+2 volte, poi aggiungi Elena (gabbia 17).

d12	Prigioniero	Condizione	Utilità	Complicazione
1	Tomás — figlio di Marta	Infezione 3, semicosciente	Mappa mentale nave (se curato)	Richiede 2 dosi siero
2	Ser Aldric il Giovane	Infezione 1, terrorizzato	Padre paga 500 mo	Piange. Furtività svantaggio.
3	Ingrid — cartografa	Infezione 0, finge	Mappa rotte segrete (-2 giorni viaggi)	Non si fida. CD 14 Persuasione.
4	"Osso" — assassino	Infezione 2, calmo	+1 PNG alleato combattimento	Ucciderà ostaggio per spazio scialuppa
5	Padre Aldous — prete	Infezione 4, prega	Ristorare inferiore 1/giorno	Ultimo sulla scialuppa
6	Bambina senza nome	Infezione 1, non parla	Nessuna utilità meccanica	Abbandonarla = -ispirazione 1 sessione
7	Mercante Draven	Infezione 0, furioso	Nomi agenti Arco 2 (3 città)	Chiede 200 mo per info
8	Lyssa — ladra	Infezione 2, pragmatica	Apre gabbie senza tiro	Ruba oggetto a PG durante fuga
9	Soldato Brennan	Infezione 3, delira	Info difesa Scogliera Nera (se curato)	Urla nel sonno
10	Gabbia vuota con corpo	Cadavere fresco con documenti	Rivela traditore Città Origine	Corpo si rianima in 1d4 round
11	Elena Maresalto	Infezione 2, determinata	Biologa, siero, alleata chiave	"Bambino" è massa parassitaria
12	Tutti morti	2d6 corpi Infezione 6	Nessuna	Si rianimano se disturbati

TABELLA 5: SCOPERTE NEI LABORATORI

Quando usarla: Quando i PG esplorano i laboratori. Tira 2d12 e combina i risultati.

d12	Scoperta	Effetto/Informazione
1	Diario di Thornwick — Vol. I	Storia scoperta. Nome Evocatore VII. Menzione "Isola dove tutto è iniziato."
2	Diario di Thornwick — Vol. II	Dettagli Progetto Sei Nodi. Nomi 6 città (senza agenti).
3	Mappa con annotazioni	Rotta Isola Necrotica. Riduce viaggio Arco 3 di 3 giorni.
4	Campioni di siero (4 dosi)	Cura Infezione: 2 dosi = -1 livello (CD 15 Medicina).
5	Campione parassita vivo	300 mo per Yelen. Oppure: arma 1d4 + Infezione +1 al bersaglio.
6	Formula siero (incompleta)	CD 18 Arcana + 200 mo materiali: producibile in quantità.
7	Lettera dall'Evocatore VII	"Preparare prossima spedizione." Data: tra 5 giorni. Timer implicito.
8	Registro soggetti	Lista 40 prigionieri con stato. 6 sono "pronti per conversione."
9	Cristallo di comunicazione	Origliare la Rete 1/giorno (CD 15 Sag o Infezione +1).
10	Prototipo di maschera	Immunità Infezione inalazione. 3 cariche.
11	Corpo di Thornwick	Il dottore è morto. Il "Thornwick" che gira è marionetta (Infezione 6).
12	Trappola	Acido 3d6 (CD 14 Des dimezza). Allarme: Sospetto +3.

TABELLA 6: CONSEGUENZE DELLA FUGA

Quando usarla: Dopo che i PG lasciano il Requiem Salato. Calcola il punteggio.

CALCOLA IL PUNTEGGIO

Thorne ucciso: +3 | Thorne catturato: +2 | Thorne fuggito: +0
Leviatano sconfitto: +2 | Leviatano evitato: +0 | Leviatano ignora costa: -2
Prigionieri 75%+: +2 | Prigionieri 50-74%: +1 | Prigionieri <50%: -1
Laboratori distrutti: +1 | Documenti recuperati: +1
Sospetto 0-3: +1 | Sospetto 4-6: +0 | Sospetto 7+: -2

Punteggio	Conseguenza
10+	Vittoria Completa. Timer Arco 2: 14 tenday. Alleati +2 reclutamento.
7-9	Successo. Timer normale (12 tenday). 1 contatto gratuito per città.
4-6	Successo Parziale. Timer 11 tenday. Evocatore sa dei PG. 1 assassino li cerca.
1-3	Fallimento Contenuto. Timer 10 tenday. 2 assassini. 1 città al 25%.
0 o meno	Disastro. Timer 8 tenday. Taglia 1.000 mo su ogni PG. Traditore attivato.

SEZIONE II: ARCO 2 – LA CORSA AI SEI NODI

L'Arco 2 è dominato dal timer. I PG hanno 12 tenday (modificabili dalle conseguenze dell'Arco 1) per neutralizzare quanti più Nodi possibile.

TABELLA 7: COMPLICAZIONI DI VIAGGIO

Quando usarla: Tira una volta per ogni viaggio tra città (1-3 giorni di navigazione).

d12	Complicazione	Tempo Perso	Evitabile Con	Se Fallita
1	Tempesta improvvisa	2 giorni	CD 16 Navigazione dimezza	-50 mo riparazioni o svantaggio
2	Pattuglia Guardia Costiera	1 giorno	CD 14 Inganno o 100 mo	PG schedati. Sospetto +2.
3	Nave in difficoltà	1 giorno soccorso	Ignorare (o tempo)	25% info Nodo, 25% infetto
4	Banco nebbia innaturale	1 giorno	CD 15 Percezione	2 giorni + 2d6 danni scafo
5	Avvistamento flotta parassita	0 giorni (deviazione)	CD 14 Furtività nave	1d4+1 navi inseguono. 3 giorni.
6	Marinaio infetto a bordo	0 giorni, crisi	CD 13 Medicina	1d4 equipaggio infetti
7	Sabotaggio alla nave	2 giorni riparazioni	CD 16 Investigare prima	Altro sabotaggio prossimo viaggio
8	Porto bloccato (quarantena)	3 giorni o deviazione	CD 18 Inganno o 200 mo	+2 giorni. Nemici Guardia.
9	Informatore vuole incontro	1 giorno	Non evitabile	Posizione agente Nodo. 150 mo.
10	Creature marine	1 giorno aggiramento	Combattimento (plesiosaurio o 2d4 squali)	o tempo se combattute
11	Messaggero da Hayes	0 giorni	—	1 città +1 Escalation O 2 soldati PNG
12	Nessuna complicazione	0 giorni	—	Ogni PG recupera 1 dado vita extra

TABELLA 8: CONTATTI E INFORMATORI

Quando usarla: Quando i PG cercano informazioni su un Nodo specifico.

d12	Contatto	Informazione	Prezzo	Affidabilità
1	Portuale ubriaco	Nome agente (solo nome)	10 mo + bevute	70%. 30% nome sbagliato.
2	Prostituta del porto	Abitudini agente: dove dorme, chi incontra	30 mo	90%. Vantaggio Furtività pedinare.
3	Guardia corrotta	Mappa QG + orari pattuglie	100 mo	100%, ma parla. Agente avvisato 1d4 giorni.
4	Mendicante della Rete	Infetto volontario. Sa tutto.	Nessun prezzo	100% vero, ma riferisce. Trappola 2 giorni.
5	Mercante rivale	Debolezza economica agente	200 mo o sabotaggio	100%. -2 risorse agente.
6	Prete locale	Vittime recenti: nomi, luoghi, pattern	50 mo donazione	80%. Indizi prossimo attacco.
7	Bambino di strada	Passaggi segreti, nascondigli	5 mo + cibo	100% geografia. 0% persone.
8	Ex-cultista	Rituali, parole d'ordine, struttura	Protezione (100 mo)	100%. Se non protetto: morto, PG sospettati.
9	Nobile annoiato	Pettegolezzi: chi è infetto tra potenti	Invito evento esclusivo	60%. Accesso bersagli irraggiungibili.
10	Contrabbandiere	Rotte rifornimento parassiti	150 mo o trasporto illegale	100%. Permette imboscata.
11	Rivale dell'agente	Punto debole personale	"Voglio vederlo morto."	100%. +4 Intimidire/Persuasione.
12	Agente stesso	CD 18 Intuizione: si tradisce	Richiede accesso	Se fallita: agente scompare.

TABELLA 9: ESCALATION PER CITTÀ

Quando usarla: All'inizio di ogni tendaria, aumenta di 1 il livello di ogni città NON neutralizzata.

Livello	% Infezione	Effetti sulla Città	Effetti sul Gameplay
1	15–20%	Sparizioni occasionali. Voci. Nessuno crede ai PG.	Nessun modificatore.
2	25–30%	Quarantene locali. Tensione.	CD sociali +2. 1 alleato disponibile.
3	35–40%	Violenze contro "untori". Agente si nasconde.	CD trovare agente +4. 1d4 alleati.
4	50%	Rivolte. Guardia infiltrata. Coprifuoco.	Combattimenti 50%/giorno. Sospetto +2.
5	65%	Evacuazione parziale. Agente controlla Guardia.	Entrare: CD 16 Furtività o Inganno.
6	80%+	Città perduta. Conversione di massa.	Impossibile neutralizzare.

LIVELLI INIZIALI

Baia Perla: 2 | Porto Salvia: 1 | Scogliera Nera: 3

Isola Corallo: 1 | Porto Ambra: 2 | Città Origine: 1

TABELLA 10: EVENTI A BAIA PERLA

Agente: Madre Seraphina — Culto mascherato. Tira un evento per ogni giorno in città.

d12	Evento	Effetto	Oppuntità
1	Processione religiosa	Strade bloccate. Movimento +4 ore.	CD 14 Religione: simboli parassitari nascosti.
2	"Miracolo" pubblico	Seraphina "guarisce" malato (lo infetta).	CD 16 Medicina: smascherare = -1 giorno.
3	Fedele sospettoso	Nota i PG. Li segue.	CD 13 Percezione. Se non neutralizzato: Seraphina avvisata.
4	Confessionale	Fedele in crisi vuole parlare.	CD 12 Persuasione: orari "benedizioni" segrete.
5	Offerta di benedizione	Accolito offre "benedizione" a PG.	Rifiutare: Sospetto +1. Accettare: CD 15 Cos o Infezione +1.
6	Cripta aperta	Incustodita 1 ora.	Prove culto + 3 dosi siero. Trappola CD 14.
7	Ex-fedele in fuga	Donna terrorizzata cerca aiuto.	Salvarla: info gerarchia. Ignorarla: morta domani.
8	Inquisitore in arrivo	Chiesa ufficiale indaga.	Alleato CD 14 Persuasione: +2 soldati + autorità.
9	Notte della Comunione	Rituale stanotte. 2d6 conversioni.	Infiltrarsi CD 16 o combattimento.
10	Seraphina predica	Folla 200+. Impossibile attaccare.	CD 18 Persuasione contro-predicare: -2 Escalation.
11	Figlio Sindaco infetto	Sindaco supplica Seraphina.	Offrire siero: sindaco alleato + risorse.
12	Seraphina sa dei PG	"Venite al tempio. Parliamo."	Trappola (8 cultisti) O negoziazione CD 20.

TABELLA 11: EVENTI A PORTO SALVIA

Agente: Contessa Malvasia — Nobiltà corrotta. Tira un evento per ogni giorno in città.

d12	Evento	Effetto	Opportunità
1	Ballo in maschera	Élite riunita. Malvasia presente.	Infiltrazione CD 14 Inganno. Accesso diretto.
2	Scandalo a corte	Nobile accusa altro di infezione (ha ragione).	Caos. Possibile alleato nell'accusatore.
3	Duello d'onore	Nobile sfida PG per "affronto".	Vincere: +2 prove sociali. Rifiutare: -2.
4	Servo disperato	Maggiordomo Malvasia cerca di fuggire.	CD 12 Persuasione: orari + posizione documenti.
5	Pranzo avvelenato	CD 14 Cos o 2d6 veleno + svantaggio 4h.	CD 16 Percezione prima: leva su Malvasia.
6	Documenti compromettenti	Prove contro alleato PG.	Rubarli: CD 16 Furtività + CD 14 scassinare.
7	Asta di beneficenza	Malvasia vende feticci parassitari mascherati.	Comprare + CD 15 Arcana: prova culto.
8	Nobile ribelle	Conte detesta Malvasia. Vuole allearsi.	4 guardie + accesso circoli. Vuole smascherarla.
9	Malvasia invita PG	Interesse romantico/strategico. Cena privata.	50% trappola, 50% opportunità. CD 16 Intuizione.
10	Rivolta dei servi	Servitori scoprono verità. Caos.	+2 infiltrazione. Aiutarli: alleati popolari.
11	Assassino della Gilda	Qualcuno ha pagato per Malvasia.	Collaborare: muore in 2 giorni (no prove).
12	Malvasia offre patto	"Possiamo aiutarci."	Tradisce Evocatore. Info vere. Ma fugge.

TABELLA 12: EVENTI A SCOGLIERA NERA

Agente: Il Faro Vivente — Isolamento forzato. Tira un evento per ogni giorno in città.

d12	Evento	Effetto	Opportunità
1	Nebbia perenne	Visibilità 15 metri.	Furtività vantaggio, Percezione svantaggio.
2	Scorte esaurite	Villaggio senza cibo per visitatori.	CD 12 Sopravvivenza 4h, o -1 dado vita/giorno.
3	Il Faro chiama	Luce ipnotica. CD 14 Sag o compulsione.	Camminare verso faro 1d4 ore se non fermato.
4	Guardiano solitario	Vecchio eremita. Unico non infetto.	Sa tutto. Non si fida. CD 16 Persuasione.
5	Pescatore "guarito"	Dice di essere stato curato dal Faro.	Mente (Infezione 5). Esca verso il faro.
6	Barca distrutta	Unica barca sabotata.	Riparare CD 14 + 8h. Senza: no fuga via mare.
7	Bambini silenziosi	Fissano i PG. Non parlano.	Tutti Infezione 3+. Portano a nursery (12 uova).
8	Voce dal mare	Chiama PG per nome di notte.	Ignorare: niente. Rispondere: CD 15 Sag o Infezione +1.
9	Il Faro si spegne	Prima volta in anni.	Faro Vivente debole. Attacco vantaggio 24h.
10	Sopravvissuti nascosti	2d6 persone in grotta.	Evacuarli: salvi + info. Serve barca.
11	Fusione visibile	Guardiano originale mezzo fuso.	CD 14 Persuasione: punto debole (base, non lanterna).
12	Tempesta + alta marea	Villaggio si allaga.	Faro apre porte. "Siete al sicuro." Trappola finale.

TABELLA 13: EVENTI A ISOLA CORALLO

Agente: Ammiraglio Osso-Spezzato — Flotta parassita. La "città" è una flotta mobile.

d12	Evento	Effetto	Opportunità
1	Avvistamento flotta	2d4 navi all'orizzonte.	Fuggire (1 giorno) o nascondersi CD 15.
2	Relitto galleggiante	Nave distrutta. Sopravvissuti.	1d4 marinai + info pattern. 25% uno infetto.
3	Pirata disertore	Scialuppa con 3 pirati.	Info su Osso-Spezzato in cambio passaggio.
4	Taglia sui PG	500 mo per PG. Cacciatori ovunque.	Incontri ostili +50%/giorno.
5	Isola sicura	Piccola isola non controllata.	Riposo sicuro. Base per imboscata.
6	Mercante coraggioso	Offre 300 mo per scorta.	Infiltrazione quando abbordati.
7	Ammutinamento	Nave si ribella a Osso-Spezzato.	Alleati: 1 nave + 15 uomini.
8	Kraken! (falso allarme)	Flotta si disperde.	24h caos. Osso-Spezzato vulnerabile.
9	Ammiraglia avvistata	La Spina Nera. 40 uomini.	Abbordaggio: difficile ma risolutivo.
10	Prigionieri sulla spiaggia	2d6 lasciati a morire.	1 è cartografo (mappa completa).
11	Osso-Spezzato vuole parlare	Bandiera bianca.	60% trappola, 40% negoziazione.
12	Tempesta perfetta	Flotta rifugia in baia.	Navi ferme. Sabotaggio o attacco sorpresa.

TABELLA 14: EVENTI A PORTO AMBRA

Agente: Il Mercante di Sonno — Traffico di droga. Città corrotta e pericolosa.

d12	Evento	Effetto	Oppuntità
1	Retata della Guardia	Strade pattugliate. CD 14 Furtività.	50% cercano PG, 50% cercano Mercante.
2	Overdose pubblica	Qualcuno collassa.	CD 13 Medicina: info punti vendita.
3	Spacciato basso livello	Offre "sonno". 20 mo/dose.	Comprare: accesso catena. Catturare: CD 14 Intimidire.
4	Fumeria clandestina	20+ persone sotto effetto.	Mercante rifornisce stasera. CD 15 Percezione.
5	Guardia corrotta	"50 mo o arresto."	Pagare o seguirla: porta al Mercante.
6	Rivale del Mercante	Altro trafficante vuole aiutare.	Info + 4 sgherri. Vuole territorio.
7	Vittima innocente	Madre cerca figlia scomparsa.	Nella "fabbrica". Infezione 4. Curabile (3 dosi).
8	Il Sonno "funziona"	Malato: la droga allevia dolore.	Dilemma: distruggere tutto = morti tra malati.
9	Consegna intercettata	Carico non sorvegliato.	Rubare: 2.000 mo. Distruggere: -1 Escalation.
10	Mercante sa dei PG	"Possiamo fare affari."	Vuole espansione. Offre info Evocatore.
11	Laboratorio segreto	Sotterraneo.	Formula + prove. 4 guardie + alchimista.
12	Mercante fugge	Ha saputo dei PG.	Inseguimento: 3 prove CD 14.

TABELLA 15: EVENTI A CITTÀ ORIGINE

Agente: Il Traditore — qualcuno vicino ai PG. Massima tensione personale.

d12	Evento	Effetto	Opportunità
1	Tutto sembra normale	Nessun segno visibile. Troppo normale.	CD 16 Intuizione: segni nascosti.
2	Alleato nervoso	PNG conosciuto evita i PG.	CD 14 Intuizione + Persuasione: sospetti parziali.
3	Ricordo alterato	Qualcuno non ricorda eventi.	Infezione 4+. Non è il traditore.
4	Prova contro alleato	Documenti indicano traditore.	70% falsa pista.
5	Morte sospetta	Qualcuno da incontrare trovato morto.	CD 14 Medicina: omicidio mascherato.
6	Il traditore aiuta	Offre assistenza attiva.	Costruisce fiducia per tradire dopo.
7	Famigliare in pericolo	PNG caro sembra in pericolo.	Trappola. CD 15 Investigare: messa in scena.
8	Confessione	Sospetto confessa di essere traditore.	90% mente. Sacrificato dal vero traditore.
9	Attacco diretto	2d4 assassini (30 PF, +5, 2d6 veleno).	Catturarne uno: CD 16 Intimidire per intermediario.
10	Rivelazione parziale	PG sogna volto traditore distorto.	Se Infezione 1+: volto corretto.
11	Il traditore si espone	Dice qualcosa che solo nemico saprebbe.	CD 14 Intuizione. Se notato: traditore accelera.
12	Resa dei conti	Traditore agisce apertamente.	Confronto finale. Identità rivelata.

CHI È IL TRADITORE? (TIRA PRIMA DELL'ARCO 2)

- 1: Capitano Hayes — infetto dall'inizio
- 2: Baronessa Corvonero — gratitudine era manipolazione
- 3: Elena Maresalto — Infezione 2 la controlla parzialmente
- 4: Famigliare di un PG — concordalo col giocatore
- 5: Padre Casso — confessioni andavano alla Rete
- 6: PNG minore mai menzionato — fornaio, guardia notturno

SEZIONE III: ARCO 3 – L'ISOLA DELL'EVOCATORE

L'Arco 3 è il viaggio verso il confronto finale. Queste tabelle gestiscono i pericoli del viaggio, i guardiani dell'isola, e le tattiche della Madre.

TABELLA 16: PERICOLI DEL MARE DEI MORTI

Quando usarla: Tira una volta per ogni giorno di navigazione (viaggio: 5-8 giorni).

d12	Pericolo	Effetto	Superare	Fallimento
1	Bonaccia assoluta	Vento zero.	Attendere 1d4 giorni o remare CD 14	1 razione/persona/giorno
2	Nebbia sussurrante	Voci chiamano per nome. CD 13 Sag.	Tapparsi orecchie (-4 Percezione)	Cammina verso bordo
3	Relitto infestato	Nave fantasma con provviste.	Esplorare: 4 spettri, 200 mo, mappa	Relitto affonda col loot
4	Acqua rossa	Mare cremisi 1d6 ore.	Non toccare acqua	Contatto: CD 14 Cos o Infezione +1
5	Corrente anomala	Nave trascinata fuori rotta.	CD 15 Navigazione	+2 giorni viaggio
6	Creature abissali	1d4+1 parassiti acquatici (40 PF, +6)	Combattere o CD 16 Furtività	1d6×50 mo riparazioni
7	Visione collettiva	Tutti vedono la Madre.	Nessuna prova	Infezione 3+: info reale
8	Pioggia nera	Pioggia oleosa 1d4 ore.	Ripararsi sottocoperta	CD 13 Cos o avvelenato 24h
9	Nave della Rete	Convertiti osservano.	Ignorarli: se ne vanno	Se attaccati: Madre sa arrivo
10	Maelstrom	Vortice gigante.	CD 17 Navigazione (3/5 successi)	Nave distrutta. Naufragio.
11	Evocatore VII appare	Proiezione astrale. Parla.	Roleplay puro	Info parziali, testa convinzioni
12	Mare calmo	Nessun pericolo.	–	Tutti recuperano 1d6 PF

TABELLA 17: GUARDIANI DELL'ISOLA

Quando usarla: Per ogni zona attraversata (spiaggia, foresta, cittadella). Ogni guardiano ha un punto debole.

d12	Guardiano	Statistiche	Pattern	Punto Debole
1	Sentinella Corallina	CA 16, 85 PF, +7, 2d10+4	Immobile finché entri 10m. Non inseguo oltre 30m.	Sale ×2. Attirabile con suoni.
2	Sciamme Parassiti Volanti	CA 13, 55 PF, +5, 4d6	Attacca fonte luce più vicina.	Fuoco vulnerabile. Torce = esca.
3	Convertito Colossale	CA 14, 120 PF, +8, 2d12+5	Carica linea retta. Non gira 1 round.	Schivare + attaccare spalle.
4	Amalgama Cadaveri	CA 12, 95 PF, +6, 3d8	1d4 corpi fusi. Ogni 25 PF uno si stacca.	Fuoco/acido impedisce separazione.
5	Guardiano-Specchio	CA 15, 70 PF, +7	Copia ultimo attacco subito.	Colpire piano (1d4) poi forte.
6	Cacciatore Cieco	CA 14, 65 PF, +8, critico 18-20	Sente vibrazioni. Fermo = invisibile.	Lanciare oggetti = distrazione.
7	Nube Sporica	CA 10, 40 PF, immune fisico	Area 6m. CD 15 Cos o Infezione +1.	Vento disperde. Fuoco distrugge.
8	Leviatano Minore	CA 17, 150 PF, +9, 3d10+6	Acquatico. Non lascia acqua.	Terra: non colpisce oltre 3m riva.
9	Albero Parassita	CA 13, 80 PF, +6, 2d8 liane	Sembra normale. Afferra chi passa.	Danni tronco liberano afferrati.
10	Infestato Intelligente	CA 15, 60 PF, incantesimi	Ex-avventuriero. Tattiche.	CD 18 Persuasione: vuole morire.
11	Portale Vivente	CA 18, 50 PF, +5	Blocca passaggio. CD 16 For o inghiottito.	Interno: CA 10, danni ×2. Sale apre.
12	Nessun guardiano	—	Zona vuota. Troppo facile.	Madre osserva. Prossimo +2 nemici.

TABELLA 18: FRAMMENTI DALLA RETE

Quando usarla: Per PG con Infezione 2+ durante l'Arco 3. Alcune info sono vere, altre manipolazioni.

d12	Frammento	Vero/Falso	Scopo della Madre
1	"L'Evocatore VII vi aspetta nella sala del trono. È solo."	Vero	Vuole che lo affrontino. Lui è sacrificabile.
2	"Elena è già dei nostri. È stata lei a guidarvi qui."	Falso	Seminare sfiducia.
3	"C'è un passaggio segreto dietro la cascata."	Vero	Li porta direttamente da lei.
4	"Il sale non può uccidermi. È un mito."	Falso	Paura. Il sale funziona.
5	"[Persona cara] è qui. Nella Rete. Vi aspetta."	Vero	Tentazione emotiva.
6	"L'Evocatore VIII è già in viaggio."	Vero	Scoraggiare. La minaccia continua.
7	"Uno di voi vuole unirsi a me. Lo sento."	Forse vero	Seminare paranoia.
8	"La negoziazione è possibile."	Vero	Preparare Finale B.
9	"Il siero vi sta avvelenando."	Parziale	Esagera effetti collaterali.
10	"L'isola sprofonderà se mi uccidete."	Falso	Paura per sopravvivere.
11	"So perché [PG] ha paura della morte."	Vero	Usa segreti background.
12	"Non sono mai stata vostra nemica."	Dipende	Argomento filosofico.

TABELLA 19: ARGOMENTI DELLA MADRE

Quando usarla: Durante il confronto finale. Ogni argomento colpisce una debolezza diversa.

d12	Argomento	Bersaglio Ideale	Contro-argomento (CD 16)
1	"Posso restituirti chi hai perso."	PG con persona cara morta	"Non sarebbe lui. Un ricordo che cammina."
2	"Offro la fine della paura di morire soli."	PG solitario	"La solitudine è il prezzo della libertà."
3	"Guerre, omicidi, tradimenti. Nella Rete non c'è."	PG idealista/traumatizzato	"Il conflitto è anche crescita."
4	"Non chiedo di morire. Di evolvere."	PG razionale	"Evoluzione implica scelta. Tu la togli."
5	"I tuoi ricordi andranno persi. Io li preservo."	PG orgoglioso	"I miei ricordi sono miei."
6	"Cose di cui ti vergogni. Qui c'è perdonio."	PG con senso di colpa	"Ho bisogno di portare il mio peso."
7	"L'autonomia è illusione. Offro vera libertà."	PG filosofico	"È la mia illusione."
8	"I miei figli non soffrono. È 'perdita'?"	PG compassionevole	"Hai tolto loro tutto."
9	"Uccidermi = uccidere milioni. Genocidio?"	PG con bussola morale	"Sono già morti. Li libero."
10	"Dieci secondi nella Rete. Se vuoi, esci."	PG curioso	CD 15 Sag per uscire. Fallimento: Infezione +1.
11	"Chi ti ha dato il diritto di decidere?"	PG 'bene superiore'	"Nessuno. Ma scelgo di essere io."
12	"Sei stanco. Posso togliere la stanchezza."	PG esausto	"Il riposo ha senso perché c'è fatica."

SEZIONE IV: TABELLE UNIVERSALI

Queste tabelle funzionano in qualsiasi punto della campagna.

TABELLA 20: OGGETTI UTILI SUI CADAVERI

Quando usarla: Ogni volta che i PG trovano un corpo non convertito.

d12	Oggetto	Utilità Meccanica	Valore
1	Fiasca di liquore forte	1 dose: vantaggio TS paura 1h, svantaggio Des 1h	5 mo
2	Grimaldelli nascosti	+2 prove scassinare	25 mo
3	Dose di antitossina	Vantaggio TS veleno e Infezione 1h	50 mo
4	Mappa locale annotata	Vantaggio Navigazione/Sopravvivenza zona	30 mo
5	Lettera personale	Info PNG locale — tira Tabella 21	—
6	Simbolo sacro	1 uso protezione dal male (CD 13 Religione)	15 mo
7	Chiave senza serratura	Apre qualcosa nelle vicinanze	—
8	Borsa di monete	3d20 mo + 2d10 ma	Valore
9	Diario parziale	Info movimento nemici O cronologia infezione	—
10	Fiala di siero	1 dose siero sperimentale	100 mo
11	Arma di qualità	+1 danni (non magica, artigianato)	100 mo
12	Oggetto magico minore	Oggetto comune o pietra della buona fortuna	200+ mo

TABELLA 21: DOCUMENTI TROVATI

Quando usarla: Quando i PG cercano documenti o quando Tabella 20 indica lettera.

d12	Documento	Contenuto	Conseguenza se Usato
1	Lettera d'amore	Relazione tra sposati con altri. Uno è PNG noto.	+4 Persuasione/Intimidire verso PNG.
2	Registro contabile	Corruzione: pagamenti a ufficiale Guardia.	Guardia diventa alleata.
3	Mappa rotte segrete	Passaggi trafficanti.	-1 giorno viaggi regione.
4	Lista di nomi	"Da convertire" — include PNG noto.	Avvertirlo: alleato. Ignorare: convertito 1d6 giorni.
5	Codice cifrato	CD 18 Investigare.	Ordini dall'Evocatore VII.
6	Testamento	Proprietà a erede sconosciuto.	Trovarlo: 500 mo o favore.
7	Rapporto medico	Dettagli primi stadi Infezione.	+2 Medicina diagnosticare/trattare.
8	Contratto vendita	Nobile compra "servitori" dal Requiem.	Prova legale/ricatto.
9	Lettera Evocatore VII	Ordini generici, firma riconoscibile.	Prova cospirazione.
10	Diario convertito	Describe transizione. "Come tornare a casa."	Nessun effetto. Inquietante.
11	Formula alchemica parziale	CD 16 Arcana: 2/5 ingredienti siero.	Restanti richiedono ricerca.
12	Mappa Isola Necrotica	Posizione Camera della Madre.	Vantaggio Navigazione isola.

TABELLA 22: EFFETTI COLLATERALI DEL SIERO

Quando usarla: Ogni volta che un PG usa il siero. Funziona, ma ha un costo.

d12	Effetto Collaterale	Durata	Mitigazione
1	Nausea violenta	1d4 ore: svantaggio tutte prove	Riposo completo dimezza
2	Febbre alta	24 ore: -2 Costituzione	CD 14 Medicina: 12 ore
3	Allucinazioni	1d6 ore: vedi cose inesistenti	CD 13 Sag distinguere reale/falso
4	Debolezza muscolare	24 ore: -2 Forza e Destrezza	Riposo lungo rimuove
5	Amnesia temporanea	Dimentichi ultime 1d4 ore	Ritorna dopo riposo lungo
6	Ipersensibilità	8 ore: svantaggio TS paura, vantaggio Percezione	Nessuna
7	Emorragia interna	1d6 PF/ora per 1d4 ore	CD 14 Medicina ferma
8	Incubi permanenti	1d6 riposi: solo metà beneficio	Rimuovi maledizione
9	Perdita appetito	3 giorni: CD 12 Cos per mangiare	Forzare: 1d4 danni
10	Connesione residua	24 ore: senti sussurri (come Infezione 4)	Non rimovibile
11	Reazione allergica	Dosi future: CD 15 Cos o 2d6 danni	Antistaminico 50 mo
12	Nessun effetto	—	Fortunato. Questa volta.

Nota: Gli effetti si accumulano. Al quarto uso, tira due volte e applica entrambi.

TABELLA 23: REAZIONI DEL MONDO

Quando usarla: Alla fine di ogni Arco o dopo eventi significativi.

d12	Azione dei PG	Reazione Positiva	Reazione Negativa
1	Ucciso agente pubblicamente	Eroi: +2 prove sociali città	Guardia li cerca. Taglia 200 mo.
2	Salvato civili	Testimoni: 1 contatto gratuito	Nessuna
3	Distrutto proprietà	Nessuna	Proprietario nemico o causa 500 mo
4	Corrotto ufficiale	Contatto: +1 info gratuita/arco	30%: parla. Sospetto +3.
5	Lasciato morire qualcuno	Nessuna	Parenti nemici. 20%: uno importante.
6	Curato infetto con successo	PNG alleato permanente	Nessuna
7	Fallito salvare città	Nessuna	Rifugiati ostili: -2 prove sociali
8	Negoziato invece di combattere	+2 negoziazioni future	Reputazione debolezza: nemici aggressivi
9	Tradito alleato	Guadagno tattico specifico	-4 reclutare nuovi alleati
10	Sacrificato qualcosa personale	PNG importanti rispettano	Vulnerabilità nota: nemici sfruttano
11	Rifiutato corruzione	Autorità si fidano	Nessuna (raro)
12	Accettato aiuto dalla Rete	Info utile (Tabella 18, vero)	Alleati sospettosi

TABELLA 24: SEGRETI ALTERNATIVI (RIGIOCABILITÀ)

Quando usarla: Prima di iniziare una nuova campagna. Cambia elementi chiave.

CHI È IL VERO TRADITORE? (D6)

- 1: Hayes – infetto durante indagine iniziale
- 2: Elena – Infezione 2 manipolabile
- 3: Baronessa – gratitudine recitata
- 4: Padre Casso – confessioni alla Rete
- 5: Famigliare PG

6: PNG minore

QUALE CITTÀ CADE PER PRIMA? (D6)

- 1: Scogliera Nera | 2: Porto Ambra | 3: Baia Perla
- 4: Città Origine | 5: Isola Corallo | 6: Porto Salvia

VERA ORIGINE DELLA MADRE? (D6)

- 1: Creato da civiltà antica (base)
- 2: Era umana — maga cercava immortalità
- 3: Ultima di una specie
- 4: Esperimento fallito degli dei
- 5: Vittima — resa così contro volontà
- 6: Non lo sa — ricordi corrotti

COSA VUOLE L'EVOCATORE VII? (D6)

- 1: Crede nella causa | 2: Salvare qualcuno nella Rete
- 3: Paura della morte | 4: Vuole potere — controllare Madre
- 5: Sotto controllo (Infezione 6) | 6: Vuole essere fermato

IL SIERO HA UN SEGRETO? (D6)

- 1: Funziona (base) | 2: Effetti permanenti dopo 5+ usi
- 3: Sabotato — rallenta ma non cura | 4: Crea dipendenza
- 5: Madre "sente" chi l'ha usato | 6: Uccide parte ospite (-1 Cos permanente)

ESISTE UN FINALE SEGRETO? (D6)

- 1: No — tre finali sono le uniche opzioni
- 2: Sacrificio PG distrugge Madre senza uccidere Rete
- 3: Elena può diventare nuova Madre

- 4: Evocatore VIII contattabile per guerra civile
- 5: Madre "rimpicciolibile" a una sola isola
- 6: PG entrano Rete temporaneamente per liberare anime

RIEPILOGO DELLE TABELLE

Sezione	Tabelle	Voci Totali
Arco 1: Il Requiem Salato	1–6	60 + sistema conseguenze
Arco 2: La Corsa ai Sei Nodi	7–15	114 + sistema escalation
Arco 3: L'Isola dell'Evocatore	16–19	48
Universali	20–24	84 + sistema varianti
TOTALE	24 tabelle	306+ voci

COMPATIBILITÀ D&D QUINTA EDIZIONE

Tutte le tabelle usano terminologia e meccaniche standard:

- CD (Difficulty Class) per tutte le prove
- TS (Tiri Salvezza) con caratteristiche appropriate
- Abilità in italiano: Furtività, Percezione, Persuasione, Intimidire, Medicina, Arcana, Investigare, Intuizione, Religione, Sopravvivenza, Natura, Inganno, Atletica
- Condizioni standard: avvelenato, affascinato, spaventato
- Creature con CA, PF, bonus attacco e danni in formato standard
- Oggetti magici classificati per rarità (comune, non comune, raro, molto raro)