



IL PORTO SOTTERRANEO UNA STORIA DI GOLCONDA

Molte sono le vie per entrare a Golconda, ma la più comune (e pericolosa) consiste nello sbarcare nel porto sotterraneo. Prima dal grande Mare grigio e poi lungo la Via di Caronte, un titanico tunnel scavato nel cuore della montagna su cui Golconda si regge, stuoli di navi fanno rotta dall'estremo nord alla volta della mistica città. Marinai, viaggiatori o fuggitivi, tutti hanno un motivo per giungere a Golconda.

INFORMAZIONI: Porto sotterraneo - Navi di terre lontane - I vicoli del mare - Vecchi nemici nell'ombra - Ricettacolo di notizie

PUNTO DEBOLE: le regole del porto cambiano di continuo.

Il porto sotterraneo è abbandonato in balia delle bande di criminali che lo imperversano e sembra che nemmeno i Diaconi meno importanti volgano lo sguardo verso la parte sepolta della città. Per questo motivo, gruppi di criminali e reietti si contendono i quartieri del porto in una costante lotta per il potere.

Quando i Reclamati giungono al porto, l'Ego può fare una pesca del destino per determinare lo stato attuale del potere:

IL CUORE: il re è morto, viva il re! Le bande sono in piena guerra per il controllo e muoversi senza un'alleanza valida per i vicoli è un rischio enorme.

LE MANI: il mare è calmo. Dopo lotte e spargimenti di sangue qualcuno ha preso il potere, le regole del porto sono cambiate drasticamente dall'ultima visita dei Reclamati.

LA MENTE: sangue lava sangue. Un Diacono ha deciso che quando è troppo è troppo e ha inviato alcuni Cardinali a ristabilire l'ordine nel modo più duro e sanguinoso possibile.

LE BANDE DEL PORTO SOTTERRANEO

Esistono una moltitudine di gruppi organizzati all'interno del porto. Quando l'Ego crea una banda, spunta una o più delle opzioni in sequenza:

NOME: Uncini d'argento - Spettri del mare - Voci dei vicoli - Barbe nere - Guardiani della fossa - Seguaci di Ibnseth - Mani di ferro - Corvi Bianchi

INFORMAZIONI: Abili spadaccini - Figli delle onde - Canto delle sirene - Antiche leggende del mare - Rum dell'alito di fuoco - Abituati alle risse - Fiuto per il denaro - Torturatori - Lame nei vicoli - Rete di favori - Tridenti e reti - Belva esotica - Reliquia degli abissi - Sguardo spiritato - Pistole a polvere nera

- Equilibrio del marinaio - Linguaggio segreto - Malattia esotica

PUNTI DEBOLI: Fame di potere - La parola data è sacra - Codice del mare - Debito verso un Diacono - Senz'anima - Povertà - Assuefatti alle droghe esotiche - Sete di sangue - Attaccabrighe - Maledetti da Ibnseth

LUOGHI: La banda risiede alla vecchia locanda del Molo - Topi delle fogne - Il veliero fantasma di Ibnseth - Il vecchio faro spezzato - Grotte sotto il molo - Mercato degli schiavi del mare

ISTINTI: Dominare e diventare i signori indiscussi del molo. Rubare un tesoro di inaudito valore. Asservire possibili alleati e risorse. Corrompere e portare nel mondo al di fuori l'essenza di un Diacono.

LEGGENDE DEL PORTO SOTTERRANEO

Come luogo in cui le persone vanno e vengono di continuo, il Porto Sotterraneo ha raccolto nel tempo storie e leggende di ogni genere su cui i Reclamati possono indagare:

IL MOSTRO DEL MOLO: spesso e volentieri, marinai o semplici sprovveduti si avventurano nei moli durante la notte e, ancor più spesso, i resti maciullati vengono ritrovati al mattino seguente. Corre voce che una creatura immonda, frutto di un esperimento fallito del Diacono chiamato l'Imbalsamatore, si aggiri per le profondità delle acque del molo in attesa di carne fresca.

LA NAVE BIANCA: il primo lunedì di ogni mese, al mattino una strana imbarcazione è attraccata al molo, nonostante nessuno l'abbia mai vista arrivare. Corre voce che al suo interno si possano trovare strani esseri provenienti dal lontano est, pronti a realizzare i desideri di chi ha loro da offrire il giusto dono.

LA PIANGENTE BIANCAROSA: una volta ricca e stimata nobile della città, Biancarosa cadde in disgrazia per un eccesso di voglia, quando chiese al marito di poter bere sangue di puro innocente. Scoperta e bandita dal Diacono chiamato il Tetro Giudice, Isabella venne gettata nel porto sotterraneo in pasto alle bande del luogo, desiderose di una così preziosa schiava. Dopo anni di prigionia e sofferenza, Biancarosa si tolse la vita, solo per ritornare nelle notti di luna piena per tormentare i vivi.

IL PICCOLO GENN: un giovanissimo orfano dei moli, senza casa né famiglia. Si racconta che un giorno abbia sbirciato dietro la porta sbagliata nel cuore della notte, immischiandosi in affari del Diacono chiamato Oscuro nell'Abisso. Ora a volte, nelle notti più tetre, lo si può ancora sentire urlare e farfugliare nelle strade buie, incapace di spiegare la sua pena, di invecchiare e, dicono, persino di morire.