

Aggancio e contesto



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Il Pozzo delle Voci Morte

Shadowdark RPG · Livello 1-3 · 2-3 ore · Italiano

I morti dicono il vero. Cio che li imita vuole di piu.

Valbreche e un villaggio di pietra posto in fondo a una strada senza commerci, fra torba fredda e frutteti malati. Al centro del Carroi, un vecchio pozzo condannato da diciannove anni ha ricominciato a parlare. Non con gemiti vaghi, ma con le voci esatte dei morti del villaggio. Si riconoscono la vecchia mugnaia, la guardia annegata, il bambino caduto dalla scogliera. Tutti mormorano frasi basse, troppo precise, spesso vergognose.

Da tre notti nessuno dorme piu con la porta aperta. I cani arretrano davanti al Carroi. Al calare della sera, le famiglie dei morti si stringono attorno alla vera, sperando di udire una scusa, un nome, un'ultima verita. Il sindaco vuole che tutto finisca prima che il villaggio si laceri. La vecchia custode del pozzo vuole che qualcuno scenda finalmente. Qualcosa, laggiu, preferisce che tutti continuino ad ascoltare.

- Livello consigliato: 1-3
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-3 ore
- Tono: fantasmi familiari, colpa locale, acqua nera, orrore intimo
- Promessa di gioco: indagine in villaggio chiuso, discesa breve e pericolosa, verita che si pagano, finale moralmente sporco

Cio che raccontano gli abitanti

- La voce del defunto Tomas ha detto in pubblico: "Sindaco, tuo padre mi ha legato le mani prima della caduta."
- Elvine, morta, chiama ogni notte Bastien il vasaio con il suo vezzeggiativo, prima con tenerezza e poi con rabbia.
- Il pozzo ha parlato per la prima volta all'ora esatta in cui la sua bocca era stata murata diciannove anni prima.
- Ogni segreto confessato sul bordo della vera rende i sussurri piu nitidi per un'ora.

Agganci immediati

Scegli o tira 1d4.

1. Il sindaco Odran Veys promette ai PG 80 mo se faranno tacere il pozzo prima dell'alba ed eviteranno qualsiasi scandalo.
2. Yselle la custode passa ai PG un sacchetto di sale grigio e sussurra: "Non credete alla prima voce che vi chiama per nome."
3. Bastien Craye il vasaio chiede di essere legato prima della notte; la sua bocca parla con la voce della moglie morta appena sente scorrere acqua.
4. Un PG riconosce una voce impossibile: quella di un morto che non viene da Valbreche, eppure gli parla dal pozzo.

Il pozzo e le sue meccaniche

Verità del luogo

Diciannove anni fa, durante una stagione di fame, la guaritrice Meriane dei Giunchi accusò il padre del sindaco e due notabili di aver lasciato morire Tomas la guardia per nascondere un traffico di grano. Il villaggio, già vicino alla sommossa, la trattò da strega. Le legarono i polsi e gettarono il suo corpo in fondo al pozzo insieme alle ossa di vari poveri morti che non volevano seppellire in terra consacrata. Yselle assistette alla scena e aiutò poi a murare il pozzo, convinta che trattenesse soprattutto la vergogna dei vivi.

Meriane e davvero lì, ma non è sola. L'acqua nera, le ossa senza nome, le ultime parole e le menzogne accumulate hanno formato l'Ascoltatrice del Fondo, una presenza che prende la voce dei morti per ottenere altre confessioni. Più verità il villaggio dice accanto al pozzo, più la creatura impara a pensare come un essere umano.

Regola di pressione psicologica

Ogni volta che un PG resta un round intero sul bordo del pozzo, scende nel condotto o ascolta volontariamente un sussurro personale, deve superare un test DC 11 WIS.

- Successo: mantiene lucidità e può porre una breve domanda alla voce più vicina.
- Fallimento: ottiene 1 marchio d'eco.
- A 2 marchi d'eco: il PG lascia sfuggire involontariamente una verità imbarazzante alla prima discussione tesa con un PNG.
- A 3 marchi d'eco: durante la notte seguente, la sua voce dorme altrove invece che nella propria bocca; chi gli è vicino lo sente rispondere a qualcuno d'invisibile.
- Confessare spontaneamente una verità sincera sul bordo del pozzo rimuove 1 marchio d'eco, ma nutre comunque l'Ascoltatrice.

Scendere nel pozzo

Il coperchio di pietra è già scocchioso. Una corda nuova non regge bene: l'umidità la rende scivolosa in pochi minuti.

- Discesa prudente: test DC 12 DEX se i PG usano una corda o i vecchi appigli. In caso di fallimento, caduta da 1d6 danni e gran rumore.
- Lampada e torcia: ogni luce tenuta in mano sul fondo attira prima una voce precisa del passato, poi l'Ascoltatrice se i PG indugiano.
- Sale grigio, acqua santa o preghiera sincera: un uso al momento giusto concede vantaggio al prossimo test DC 11 WIS contro i sussurri.

Zone del pozzo

1. Vera del Carroi

Pietra fredda, muschio nero, secchio rotto fermo a mezza altezza come se qualcuno l'avesse lasciato a meta gesto. Dentro ci sono un dente umano e un nastro marcio.

- Osservando le pietre si vedono scanalature di chiodi di ferro strappati da poco.
- Il sigillo ufficiale del sindaco è inciso su una delle lastre di chiusura.
- Una voce dolce può attirare un PG a sporgersi troppo; test DC 11 DEX o lascia cadere ciò che teneva in mano.

2. Fusto delle Corde Marce

Il condotto scende in un'umidità da cantina. Nicchie funerarie scavate nella pietra contengono frammenti d'ossa, anelli di secchio e vecchi tessuti legati.

- Ricerca prudente: 18 mo, un rosario di rame e le ossa legate dei polsi di Meriane in una nicchia bassa.
- Se qualcuno prende le ossa senza nominarle ad alta voce, un brontolio smuove l'acqua più in basso e tutti effettuano subito un test DC 11 WIS.
- Una pietra mobile nasconde il registro dei morti omessi: Tomas, Meriane, tre neonati senza nome e due vecchi sepolti senza campana.

3. Vasca dei Nomi Annegati

Il fondo si allarga in una camera rotonda, acqua nera fino alle ginocchia, pareti coperte di incisioni dove i nomi sono stati ripetuti fino a graffiare la pietra. Al centro galleggia una massa di capelli, alghe e volti a mezzo formati: l'Ascoltatrice del Fondo. Dietro di lei, la sagoma di Meriane resta incastrata fra due radici di muratura crollata.

- Parlare prima a Meriane permette di apprendere tutta la verità: vuole soltanto che le sue ossa vengano riportate su, nominate e sepolte fuori dal pozzo.
- Combattere nell'acqua impone un test DC 10 DEX dopo ogni colpo in mischia; fallimento: caduta, torcia bagnata o arma persa fino al round successivo.
- Per placare il luogo senza combattere servono 3 gesti: nominare Meriane, tirare fuori le sue ossa dal fusto e costringere in pubblico il sindaco o un altro colpevole a confessare.

PNG, creature e oggetti

PNG chiave

- Odran Veys, sindaco di Valbreche: ben vestito, esausto, autorevole solo finché la folla lo guarda. Motivazione: soffocare lo scandalo prima che il villaggio accusi la sua famiglia. Segreto: ha ritrovato i vecchi chiodi di ferro tre giorni fa e ha provato da solo a rinforzare il sigillo, risvegliando il pozzo.
- Yselle la custode del pozzo: vecchia donna magra, quasi sorda da un orecchio, dita annerite dal ferro. Motivazione: dare finalmente un nome corretto ai morti dimenticati. Segreto: ha conservato il vecchio registro e sa che Meriane non era innocente da ogni magia, ma non dell'omicidio che le fu attribuito.
- Bastien Craye, abitante posseduto: vasaio largo di spalle, mani spaccate dall'argilla, sguardo assente al tramonto. Motivazione: proteggere sua figlia e sentire ancora una volta sua moglie Elvine. Segreto: ha già promesso alla voce del pozzo di "aprire la via" se gli avesse concesso un vero addio.
- Meriane dei Giunchi, presenza spettrale: figura di donna annegata, polsi legati, voce calma quando la si chiama per nome. Motivazione: ottenere sepoltura e verità. Segreto: se i PG mentono per proteggere il sindaco, tace e lascia che l'Ascoltatrice tratti al suo posto.

Creature Shadowdark

- Bastien Craye, portavoce posseduto: AC 12, HP 10, MV vicino, STR 14, DEX 10, CON 13, INT 8, WIS 9, CHA 7, ATK martello da vasaio +3 (1d6), Morale 7. Voce presa in prestito: al primo round, una creatura vicina deve superare un test DC 11 WIS o esitare fino alla fine del suo prossimo turno, incapace di attaccare Bastien. Colpirlo con danni non letali o mostrargli un ricordo di Elvine gli concede subito un nuovo test DC 11 WIS per riprendere il controllo.
- L'Ascoltatrice del Fondo: AC 14, HP 22, MV vicino, nuota vicino, STR 13, DEX 14, CON 16, INT 11, WIS 15, CHA 16, ATK mani d'alga +4 (1d6) o sifone di voce +4 (1d8), Morale 10. Sifone di voce: con un colpo a segno, il bersaglio deve superare un test DC 12 WIS oppure ottenere 1 marchio d'eco aggiuntivo. Coro rubato: una volta per round, l'Ascoltatrice può parlare con la voce di un morto amato; una creatura vicina deve superare un test DC 13 WIS o non può attaccarla in questo round. Nutrita di verità: ogni confessione sincera fatta in sua presenza le restituisce 3 HP, fino al suo massimo.

Oggetti magici

- Secchio degli Ultimi Nomi: vecchio secchio cerchiato di rame, secco all'esterno e sempre umido all'interno. Una volta al giorno, calato in un pozzo, una tomba o una cisterna funeraria, permette di udire la risposta di un morto a una sola domanda. Al sorgere del sole seguente, il portatore deve superare un test DC 11 WIS oppure rivelare ad alta voce un segreto che custodiva.
- Chiodo di Veglia di Yselle: grosso chiodo di ferro annerito. Piantato in una soglia, in una tavola di bara o sulla vera di un pozzo, impedisce a uno spirito, a una possessione o a una voce soprannaturale di oltrepassare il limite fino al tramonto seguente. Quando viene strappato, il portatore ode per 1 round l'ultima parola del defunto più vicino.

Tesoro e ricompensa

- Il sindaco paga le 80 mo promesse solo se il pozzo smette di parlare o se qualcuno viene designato ufficialmente come responsabile.
- Il registro dei morti omessi vale poco in oro, ma molto in influenza: qualsiasi parente dei sei nomi dimenticati deve ai PG un favore grave se riceve quella pagina.

Climax, finali e tabella d'atmosfera

Condurre la scena finale

Il finale migliore non richiede soltanto di sconfiggere l'Ascoltatrice. Bisogna scegliere quale prezzo il villaggio accetta di pagare per la verità.

Se i PG combattono subito, l'Ascoltatrice tenta di separarli prendendo voci intime. Preferisce corrompere un vivo che ascolti al suo posto piuttosto che uccidere in fretta.

Se i PG trattano, offre sempre la stessa cosa: un nome contro un altro nome, un segreto contro il silenzio, una presenza sul fondo contro la pace in superficie.

Finali possibili

- **Liberazione:** i PG riportano su le ossa di Meriane, le nominano davanti al villaggio e costringono Odran o un altro colpevole a confessare. Meriane si dissolve infine. L'Ascoltatrice crolla in acqua sporca e capelli morti. Valbreche resta segnata, ma il pozzo tace.
- **Corruzione:** i PG offrono all'Ascoltatrice un nuovo patto. In cambio di un segreto pesante, di un innocente consegnato o del registro stesso, la creatura sospende i suoi sussurri per qualche mese. Un PG può ottenere il Secchio degli Ultimi Nomi senza combattere, ma da allora la sua voce si mescolerà talvolta a quelle del pozzo.
- **Sacrificio:** Bastien, Odran, Yselle o perfino un PG accetta di restare come "custode del fondo", catena al polso o chiodo piantato nella pietra, per contenere l'Ascoltatrice con una veglia perpetua. Il villaggio è salvato subito, ma la bocca del pozzo non guarisce mai davvero.
- **Fuga sporca:** i PG uccidono Bastien, mentono alla folla o fuggono con gli oggetti senza occuparsi di Meriane. Il pozzo tace solo per una notte, poi ricomincia con una voce nuova: quella di un vivo ancora presente in villaggio.

Tabella 1d6 - Sussurri sul bordo del pozzo

1. "Non sono caduto. Mi hanno tenuto sott'acqua."
2. "Il sindaco conosce già il tuo nome."
3. "Di' la verità e ti restituerò la mia."
4. "E ancora lì, coi polsi legati, sotto i tuoi stivali."
5. "Non guardare l'acqua quando ti riconosce."
6. "Non è ancora la tua morta a parlarti. Non ancora."

Aiuto per il GM

- Non giocare il villaggio come una folla folle, ma come una comunità stanca che preferisce una menzogna stabile a una verità che spezza le case.
- Fai dire cose vere alle voci; il dubbio deve nascere dall'intenzione di chi parla, non dal contenuto grezzo.
- Se il gruppo è prudente o debole, lascia che Meriane dia un indizio in più prima che l'Ascoltatrice attacchi.
- Se i PG vogliono insabbiare tutta la faccenda, mostra chiaramente il prezzo morale: il pozzo conserva la memoria anche quando i vivi tacciono.

Compatibilità e licenza ORC

- Compatibile con Shadowdark.
- Prodotto indipendente di terze parti concepito per Shadowdark RPG, senza alcuna affiliazione ufficiale con The Arcane Library.
- Pubblicazione MythCore, scenario mensile GRATUITO in una linea compatibile con ORC.

Crediti

• Design e testo: MythCore

• Linea editoriale: Scenari Flash Shadowdark

Compatibile con Shadowdark. Prodotto indipendente di terze parti progettato per Shadowdark RPG, senza affiliazione ufficiale con The Arcane Library. Pubblicato da AITTIA Studio per il più ampio ecosistema ORC / open-license dei giochi di ruolo.