

## Titolo e minaccia



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

# Le Cripte della Luna Nera

Shadowdark RPG · Livello 3-4 · 3-4 ore · Italiano

Quando la luna si cancella, i morti cercano occhi nuovi.

Da tre notti, le candele di Valcroissant si anneriscono senza bruciare, i cani ringhiano contro angoli vuoti e diversi abitanti giurano di aver visto la propria ombra restare immobile mentre continuavano a camminare. In cima alla collina, l'abbazia in rovina di Saint-Lazaire, condannata da un secolo, si è spaccata sotto il coro crollato. Una scala a chiocciola conduce di nuovo alle cripte lunari costruite da un ordine funerario ossessionato dalle eclissi e dalla morte scelta.

Nel profondo del complesso riposa la tomba di Sire Albric de Noirelune, signore della guerra sepolto con le sue guardie e con uno specchio d'ossidiana capace di bere la luce. Un piccolo culto locale, guidato dal cappellano decaduto Malveen, vuole sfruttare l'allineamento della Luna Nera per offrire ad Albric un corpo vivo e rialzare i suoi cavalieri. Se il rito raggiunge l'apice, tutta la valle verrà colpita da una notte malata: le fiamme si soffocheranno, i morti recenti risponderanno alle campane e le ombre impareranno a mentire.

- Fase 3: lo specchio d'ossidiana diffonde un'oscurità vischiosa; la prima torcia accesa in ogni stanza dura solo metà del normale.
- Fase 4: il rito tocca lo Zenit Nullo. Albric si manifesta pienamente nella sala finale, anche se Malveen è già morto, e una ritirata ordinata diventa impossibile.

- Livello consigliato: 3-4
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 3-4 ore
- Tono: catacombe gelide, simbolismo lunare, tensione old school, tenebre che pensano
- Promessa di gioco: mini-complesso funerario leggibile, pressione del tempo semplice, vere scelte d'esplorazione, finale trattabile o brutale

### Agganci immediati

Scegli o tira 1d4.

1. Il prevosto di Valcroissant offre 180 mo se i PG pongono fine ai fenomeni prima della prossima notte senza luna.
2. Una giovane novizia dell'antico ospizio sostiene che suo fratello è stato trascinato verso l'abbazia da figure con lanterne spente.
3. Un antiquario paga in anticipo per ogni simbolo nobile o astrolabio recuperato nelle cripte, ma proibisce espressamente di toccare lo specchio d'ossidiana.
4. Un PG si sveglia con una falce di fuliggine sul palmo e sogna un sarcofago che si apre dall'interno.

### Orologio della Luna Nera

Ogni 30 minuti di esitazione, riposo, deviazione rumorosa o ogni volta che i PG lasciano agire il culto senza pressione, avanza di una fase.

- Fase 1: le ombre si sfalsano. Le prove per individuare movimenti o sagome ingannevoli nelle cripte si effettuano con svantaggio.
- Fase 2: le guardie funerarie dei sarcofagi inclinati si destano a metà; aggiungi 1d2 sentinelle alla zona 4.

## Sinossi, contesto e luoghi 1 a 3

### Da leggere ai giocatori

L'aria diventa più fredda a ogni gradino. Le vostre luci ritagliano archi di pietra coperti da una scialbatura bianca quasi intatta. Più in basso, schegge d'argento annerito brillano nella malta come denti. L'odore è netto, secco, troppo pulito per una cripta. Qualcosa ha spazzato via la polvere di recente. Poi vedete il primo riflesso muoversi prima di voi, mentre nessuno ha ancora alzato un braccio.

### Sinossi

I PG scendono in un santuario funerario dove un culto dell'eclissi vuole risvegliare un signore sepolto. Il complesso si articola in cinque zone e si gioca come una discesa compatta: trovare il passaggio giusto, comprendere il rito, sfruttare le fazioni e decidere se lo specchio d'ossidiana vada infranto, placato, rubato o usato. Il culto non è numeroso, ma è il luogo stesso a difendere la tomba.

### Verità del luogo

Le cripte furono costruite dai Canonici dell'Ultima Falce, una confraternita convinta che la morte perfetta dovesse giungere solo nell'istante in cui la luna sparisce dal cielo.

Impalsavano i grandi della valle sotto una miscela di calce, sale e polvere d'argento, poi guidavano le loro anime verso un riposo senza sogni grazie allo Specchio dello Zenit Nullo. L'artefatto non resuscita i morti: sceglie tra i vivi dei portatori capaci di ricevere una parte della loro notte e della loro volontà.

Quando l'ordine fu accusato di aver prolungato la guerra locale inviando revenant nobili in battaglia, l'abbazia fu bruciata e le cripte sigillate. Malveen, ultimo cappellano di Saint-Lazaire, ha ritrovato frammenti del rituale negli archivi di un ospizio vicino. Crede di poter evocare Albric come protettore della valle. In realtà non fa che offrire corpi e ricordi a un morto già affamato.

### Struttura giocabile

- 1. Scala delle Litanie Bianche: discesa pulita, primi segni del rito, possibile incontro con un superstite.
- 2. Atrio dei Riflessi Morti: sala di snodo dove la luce diventa tanto uno strumento quanto una trappola.
- 3. Ossario dei Veglianti: luogo d'informazione, trattativa con i morti e accesso a risorse.
- 4. Galleria dei Sarcofagi Inclinati: zona tattica, risvegli parziali, trappole di processione.
- 5. Cripta dello Zenit Nullo: scena finale sotto lo specchio d'ossidiana, negoziazione, combattimento o contro-rito.

### 1. Scala delle Litanie Bianche

Una spirale di pietra scende attorno a un pozzo asciutto. I muri sono coperti di preghiere dipinte a calce, quasi cancellate, tranne dove dita recenti hanno tolto la polvere per rileggere certi versi. Tre gradini portano tracce di sangue secco. A metà percorso, una nicchia contiene una lanterna d'argento annerita, ancora tiepida se è stata raggiunta la Fase 2 o superiore.

- Ricerca prudente: borsa lacerata con 16 mo, piccola chiave d'avorio, coltello rituale ricurvo che vale 18 mo.
- Pericolo: una lastra fragile cede sotto un peso brusco; prova DC 13 DES per non scivolare nel pozzo laterale, altrimenti 1d6 danni e fragore udito nella zona 2.
- Incontro: Tovin Tremblepelle, predone ferito, striscia dietro un pilastro crollato. Ha visto Malveen scendere con tre fedeli e un giovane prigioniero. Vuole uscire vivo più di quanto voglia un tesoro.

### 2. Atrio dei Riflessi Morti

Sala ottagonale con pavimento a mosaico lunare. Otto lastre di metallo lucidato sono ancora fissate fra le colonne, ma quattro sono incrinata. Qualsiasi luce intensa produce qui riflessi in ritardo: una sagoma può sembrare restare ferma per un secondo dopo essersi mossa, oppure attraversare un corridoio diverso da quello reale. Due porte di pietra conducono all'ossario e alla galleria, più una botola bassa che porta a un condotto di servizio ostruito dalle macerie.

- Comprendere la sala: un PG che osserva in silenzio e supera una prova DC 12 INT o WIS nota che solo uno specchio restituisce la luce della torcia senza ritardo; orientato verso l'emblema centrale, rivela impronte e una frase nascosta: "Il sale placa ciò che la luna chiama."
- Effetto: un combattimento condotto qui concede vantaggio al primo attacco di qualsiasi creatura che sfrutti un falso movimento o un riflesso ingannevole.
- Segreto: dietro la lastra senza ritardo si trova un cofanetto murale apribile con la chiave d'avorio. Contenuto: 28 mo, una fiala di sale benedetto, un anello inciso dei Canonici del valore di 35 mo.
- Presenza nemica: 2 fedeli di Malveen sorvegliano a intervalli l'atrio. Cercano soprattutto di rallentare gli intrusi fino alla fase successiva.

### 3. Ossario dei Veglianti

Lunga sala a volta rivestita di nicchie d'ossa sbiancate. Centinaia di teschi guardano verso un altare basso coperto di polvere nera. Talvolta vi si ode un sospiro collettivo, mai abbastanza forte da esserne certi. Una porta a grata deformata conduce a una riserva di bende secche, incenso e giare di calce. Più avanti, un corridoio stretto raggiunge la galleria dei sarcofagi.

- I morti qui non sono immediatamente ostili. Se si rimettono a posto le ossa rovesciate, si versa un pizzico di sale sull'altare o si parla a bassa voce con rispetto, si manifesta la priora spettrale Dama Ysendre.
- Dama Ysendre, ultima custode lucida: figura traslucida sotto un velo funerario rigido come pergamena. Spiega che lo specchio non va guardato frontalmente durante il rito e che Albric può incarnarsi solo se un vivente gli offre volontariamente il proprio nome o il proprio sangue davanti al sarcofago.
- Offre un aiuto concreto se i PG promettono di richiudere la cripta: un contro-sigillo di cenere e sale che protegge un portatore dal primo tentativo di possessione o ammaliamiento proveniente dallo specchio.
- Risorse: 3 dosi di calce sacra. Gettate su un'ombra animata o un revenant, infliggono 1d6 danni e ne rivelano la posizione reale fino alla fine del round.
- Complicazione: se i PG saccheggiano l'ossario con brutalità, 1d4 veglianti scarmitti si animano e cercano soprattutto di spingere i profanatori verso la galleria.

## Luoghi 4 a 5, creature e PNG chiave

### 4. Galleria dei Sarcofagi Inclinati

Corridoio monumentale dove dodici sarcofagi di pietra sono inclinati nelle loro alcove, come se stessero lentamente scivolando fuori dal muro. Il pavimento è segnato da rotaie da processione. Dal soffitto pendono uncini d'argento destinati a sostenere drappi rituali. Una piattaforma di legno marcio attraversa metà galleria sopra un fossato pieno di cocci, bende e acqua nera.

- Pressione: qualsiasi rumore violento, caduta o luce rivelata di colpo risveglia 1 guardia funeraria aggiuntiva.
- Trappola di processione: due lastre scure azionano ancora il vecchio meccanismo dei drappi. Prova DC 13 DES per evitarlo; in caso di fallimento, un telo zavorrato di catene cade, infligge 1d8 danni e schiaccia il bersaglio al suolo finché non supera una prova DC 12 FOR.
- Sfruttamento: l'argano murale può rovesciare un sarcofago. Contro un nemico vicino, prova contrapposta di FOR; in caso di successo, la lastra schiaccia per 2d6 danni. In caso di fallimento, il sarcofago si apre comunque e libera il suo occupante.
- Bottino visibile: ogni alcova porta una piccola obola d'argento annerito; 60 mo in totale se si prende il tempo di staccarle.

### 5. Cripta dello Zenit Nullo

Sala circolare ribassata, metà cappella e metà tomba di guerra. Al centro riposa il sarcofago di Albric su un basamento di basalto. Sopra di esso, sospeso da tre catene nere, lo Specchio dello Zenit Nullo ruota lentamente senza il minimo soffio d'aria. Anelli di fuligine disegnano un rito incompleto attorno alla tomba. Candele spente galeggiano in coppette piene d'olio freddo. Se è stata raggiunta la Fase 3 o 4, le pareti sembrano respirare alla luce delle torce.

Malveen prega in ginocchio accanto al cerchio, circondato da due fedeli esausti e dal prigioniero, se non è stato salvato prima. Preferisce parlare per qualche secondo, soprattutto se crede i PG divisi. Promette di poter calmare la valle, restituire un morto prezioso o offrire a un PG la forza di un cavaliere sepolto. Mente sul prezzo esatto, ma non sulla potenza.

- Lo specchio: chiunque lo guardi frontalmente per più di un round deve superare una prova DC 13 WIS. In caso di fallimento, vede una versione vittoriosa di sé incoronata d'ombra e agisce con svantaggio alla prossima prova per rifiutare un patto, una proposta o una facile fuga.
- Il contro-rito: versa la fiala di sale benedetto o la calce sacra sul cerchio, gira lo specchio usando le catene, poi chiudi il sarcofago con sangue vivo depresso sul sigillo esterno, non all'interno. Questo ferisce Albric, spezza la cerimonia e lascia che i morti tornino a dormire.
- Distruzione brutale: se lo specchio viene frantumato senza precauzioni, tutta la sala subisce 2d6 danni necrotici e 1d4 ombre affamate ne fuoriescono per un ultimo scontro prima di dissolversi all'alba.

### Incontri e creature Shadowdark

- Fedele dell'Ultima Falce: AC 13, HP 8, MV vicino, coltello ricurvo +2 (1d6) o polvere accecante +2. Morale 7. Fanatismo d'alcova: finché combatte vicino a un muro, una tomba o un pilastro, il suo primo attacco che colpisce infligge +1 danno.
- Vegliante scarnito: AC 14, HP 11, MV vicino, artigiani +3 (1d6). Morale 9. Guardiano della soglia: se un nemico volta le spalle per fuggire dalla zona che protegge, il vegliante effettua immediatamente un attacco.
- Guardia funeraria di Noirelune: AC 15, HP 16, MV vicino, lancia d'osso nero +4 (1d8) o spinta di scudo +4 (1d6). Morale 10. Armatura di calce: riduce di 1 i danni perforanti e taglienti non magici; vulnerabile al fuoco vivo e alla calce sacra.

- Ombra dello Zenit: AC 13, HP 12, MV vicino vola, tocco gelido +4 (1d6). Morale 12. Mangialuce: con un attacco riuscito, la torcia o la lanterna impugnata dal bersaglio perde 1 grado di durata aggiuntiva.
- Sire Albric de Noirelune: AC 16, HP 28, MV vicino, spada funeraria +5 (1d10) o sguardo del sepolcro +4. Morale 11. Sguardo del sepolcro: invece di infliggere danni, un bersaglio vicino deve superare una prova DC 14 WIS o resta immobile fino alla fine del suo prossimo turno, invaso dal peso di una memoria estranea. Signore della notte scelta: se lo specchio resta intatto e rivolto verso di lui, Albric ottiene +2 danni. Se lo specchio viene ruotato o imbrattato di sale, perde questo bonus e subisce 1d6 danni all'inizio di ogni round.
- Malveen, cappellano decaduto: AC 12, HP 14, MV vicino, pugnale d'argento nero +3 (1d6) o invocazione del riflesso +4. Morale 8. Invocazione del riflesso: invece di attaccare, Malveen crea un doppio illusorio nella sala; il prossimo attacco contro di lui ha svantaggio, a meno che l'assaltatore non abbia già visto il suo vero riflesso.

### PNG chiave

- Dama Ysendre, priora delle cripte: lucida, austera, priva d'odio verso i vivi. Motivazione: richiudere la tomba senza distruggere la memoria dei morti. Segreto: consentirebbe ai PG di andarsene con un reliquiario nobiliare se promettessero di sigillare lo specchio.
- Tovin Tremblepelle, predone ferito: nervoso, opportunist, non del tutto codardo. Motivazione: uscire dalle cripte con qualcosa da rivendere. Segreto: ha sottratto a Malveen un sigillo secondario che permette di aprire o richiudere più rapidamente il sarcofago.
- Malveen, cappellano decaduto: un tempo custode di ospizio, ormai convinto che un morto nobile valga più di vivi deboli. Motivazione: consegnare la valle a un protettore che gli debba tutto. Segreto: sa che Albric prenderà prima il suo stesso volto se non si presenterà un volontario più forte.

### Tesori utili

- Specchio dello Zenit Nullo: troppo grande per essere portato via intatto senza preparazione. Se ne viene staccata una scaglia d'ossidiana, vale 120 mo per un occultista. Portata come amuleto, permette una volta al giorno di vedere porte segrete e creature invisibili a portata vicina per 1 round. Maledizione: ogni notte in cui lo si porta addosso, prova DC 13 WIS o il portatore sogna una tomba aperta e inizia la giornata con 1 HP in meno.
- Lanterna dell'Ultima Falce: trovata nella scala o vicino a Malveen. Accesa con una qualsiasi fiamma, illumina come una lanterna normale ma rivela anche le illusioni di riflesso a portata vicina.
- Reliquiari nobiliari: gioielli funerari, medaglione araldico, fermaglio d'argento e perle annerite per un totale di 140 mo se si osa deprenderne il basamento.

## Fine, seguiti e licenza

### Condurre la scena finale

Quando i PG raggiungono la cripta, scegli lo stato del rito in base alla fase raggiunta.

- Fase 1: Malveen non ha ancora offerto sangue al sigillo. Negozia, prende tempo e spera di rivoltare i PG contro Ysendre.
- Fase 2: il sarcofago si è già mosso. Albric parla dall'interno, promettendo ordine, ricchezze e guerra giusta.
- Fase 3: un'Ombra dello Zenit gira già attorno allo specchio; i fedeli sono pronti a morire se questo basta.
- Fase 4: Albric è in piedi o manca un round al suo risveglio. Le pareti rigettano polvere nera e ogni uscita diventa una ritirata combattuta.

I PG possono riuscire in quattro modi principali: uccidere Malveen prima dell'apogeo, compiere il contro-rito, stringere un patto limitato con Albric e poi rinchiuderlo di nuovo, oppure fuggire con un frammento dello specchio accettando che la valle paghi il resto del prezzo.

### Finali possibili

- Sigillo netto: lo specchio viene ruotato, il sarcofago richiuso e il cerchio contaminato col sale. Le ombre tornano al loro posto. Valcroissant è salva e i morti restano silenziosi.
- Pace cattiva: i PG concludono un accordo con Albric. Egli rinuncia a levarsi in cambio di un nome nobile, di un giuramento futuro o di un frammento dello specchio portato nel mondo. La valle sopravvive, ma nasce un debito funerario.
- Vittoria sporca: Malveen e Albric cadono con la forza, ma lo specchio viene infranto. I PG sopravvivono col tesoro, mentre ombre disperse infestano le settimane successive.
- Alba nera: il rito riesce. Albric esce con un corpo o con una scorta di guardie e si ritira dapprima sulle colline, non verso un massacro immediato. Diventa così un signore errante per la vostra campagna.

### Tabella 1d6 - Ciò che lo specchio mostra per un istante a chi osa fissarlo

1. Un futuro campo di battaglia dove il PG marcia sotto uno stendardo senza luna.
2. Un parente morto che sorride con i denti di un altro.
3. Una porta di cripta sigillata sotto le fondamenta di un palazzo.
4. Il volto di Malveen sostituito da quello del PG.
5. Una corona di ferro nero posata su un altare di sale.
6. Tre cavalieri in armatura pallida che attendono già in un'altra tomba.

### Agganci per il seguito

- L'anello dei Canonici trovato nell'atrio apre anche una casa forte abbandonata dove venivano conservati i registri dei morti volontari.
- Un erudito scopre che Albric non era il solo grande signore affidato allo Specchio dello Zenit Nullo; nella regione esistono altre cripte lunari.
- Se un PG ha accettato un patto, ombre docili iniziano ad apparirgli attorno alla prossima luna assente.

### 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 in una linea compatibile ORC.

### Crediti

- Design e testo: MythCore
- Linea editoriale: Scenari Flash Shadowdark
- Direzione di linea: MythCore

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.