

Titolo e Panoramica

**SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK**

La Forgia delle Anime Perdute

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

Dove il ferro canta ancora con voci che non dovrebbero più esistere.

Nei villaggi delle colline basse, le serrature si scaldano da sole, le lame dimenticate vibrano nel cuore della notte e dai pozzi sale odore di cenere fredda. Si racconta che un'antica forgia, murata dopo un incendio rituale, abbia ripreso a soffiare sotto la pietra. Qualcosa laggiù lavora ancora.

La forgia fu costruita da Maestro Azhur Vey, arcanista e armaiolo, che imparò a legare frammenti d'anima al metallo per creare armi impossibili da spezzare. I suoi apprendisti finirono inchiodati alle incudini, i suoi clienti scomparvero e il luogo venne sepolto sotto macerie consacrate. Il sigillo si è spezzato. I PG scendono per recuperare un'arma rubata, ritrovare uno scomparso o fermare le anomalie magiche prima che si diffondano.

- Livello consigliato: 2-3
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-3 ore
- Tono: forgia maledetta, fuliggine sacra, orrore metallico old-school
- Promessa di gioco: mini-dungeon compatto, pressione soprannaturale, scelte tra avidità, salvezza e distruzione

Agganci immediati

- Una casata nobile offre 150 mo per il recupero della spada di famiglia rubata, vista per l'ultima volta nelle mani di un brigante morto da tre giorni.
- Il fabbro del borgo supplica i PG di fermare il fenomeno prima che tutte le armi della milizia si risvegliino insieme.
- Ogni incantesimo di fuoco lanciato nella regione attira ora sussurri in una lingua sconosciuta; un mago locale finanzia la spedizione.
- Un PG riconosce su una vecchia guardia di spada lo stesso marchio che gli tormenta i sogni da una settimana.

Aggancio e Mappa Testuale

Da leggere ai giocatori

La scala di servizio sprofonda in un calore impossibile. L'aria sa di ferro bagnato, grasso bruciato e qualcosa di più dolce, quasi umano. Più in basso, da qualche punto nel buio, un martello cala a intervalli regolari, ma nessun braccio vivo lo solleva. Ogni colpo vi fa vibrare i denti. Deboli bagliori rosso cupo scorrono tra gli archi come se la forgia respirasse ancora sotto la montagna.

Contesto per il GM

Quando Azhur Vey capì che un buon acciaio trattiene un giuramento meglio di un cranio, iniziò a rinchiudere anime morenti nelle sue leghe. Le sue armi divennero più affilate e dotate di volontà propria. Quando le sue creazioni si rivoltarono contro l'officina, i superstiti murarono la forgia dietro gli ultimi sigilli di tempra. Eppure il cuore della fornace non è mai morto davvero: sostiene ancora l'eco spettrale di Azhur e anima gli operai di ferro rivettato.

Le anomalie nascono da un ciclo riattivato per errore. Dei saccheggiatori hanno rimosso una lama-sigillo dal suo supporto, riaprendo i condotti delle anime. Finché la fornace d'anime arde, la forgia attira a sé metallo, magia e ricordi. Se i PG non la fermano, le armi comuni di tutta la regione inizieranno a reclamare sangue.

Mappa testuale della forgia

- 1. Discesa dei Mantici: scala di pietra unta, catene di trazione immobili, nicchie per lampade spente. Due elmi fusi contengono ancora 14 mo e una chiave di bronzo nero.
- 2. Sala delle Incudini Freddo: sei banchi rovesciati, attrezzi spezzati, sagome carbonizzate fissate nella fuliggine. Perquisizione accurata: tenaglie da maestro del valore di 25 mo, più un diario mezzo bruciato che spiega come una lama-sigillo manchi all'appello.
- 3. Canale di Tempra: rigagnolo verde e oleoso attraversato da una passerella di maglie metalliche. Un vapore basso vi ripete parole spezzate. Caderci dentro infligge 1d6 danni e attira subito le sanguisughe di scoria.
- 4. Galleria delle Catene: paranchi sospesi, ganci coperti di rune, armature incompiute appese come corpi. Il fragore di un movimento brusco risveglia le sentinelle rivettate.
- 5. Camera della Tempra delle Anime: vasche di sale nero, stampi d'armi, cerchio di rame inciso attorno a un'incudine-altare. Qui vaga Nyra, ultima apprendista, legata al luogo dal rimorso.
- 6. Cuore della Fornace: fornace verticale attraversata da crepe rosso-bianco, incudine maestra, rastrelliera vuota dove riposava la lama-sigillo. L'eco di Azhur comanda ancora i costrutti e cerca una nuova anima da ribadire nel metallo.

Dettagli e segreti utili

- La chiave di bronzo nero apre una cassetta murale nascosta nella Camera della Tempra delle Anime; contiene una maschera-filtro, 22 mo e un punzone d'officina consacrato.
- La passerella di maglia sul Canale di Tempra può essere abbassata o sollevata dalla Galleria delle Catene con un verricello ancora funzionante.

- Nyra sa che la fornace può essere placata senza combattimento se un'arma offerta volontariamente viene rimessa sulla rastrelliera vuota e il punzone di Azhur viene spezzato nelle braci vive.
- Qualsiasi arma non magica lasciata per un minuto accanto al Cuore della Fornace assume un riflesso rosso e sussurra una tentazione adatta al suo portatore.

Incontri, Creature e Tesoro

Incontri

- Operai di ferro: 2d4 piccoli costrutti martellano ancora lamiere invisibili nella Sala delle Incudini Fredde. Ignorano i PG fino al primo rumore secco, alla luce intensa o al furto di un attrezzo.
- Sanguisughe di scoria: nel Canale di Tempra, queste cose lucenti nuotano sotto la pellicola oleosa e balzano verso il calore del sangue.
- Nyra la Trattenuta: spettro di apprendista coperto di ustioni da forgia, lucida solo a tratti. Vuole distruggere l'opera del suo maestro, ma teme di essere consumata a sua volta se la fornace si spegne.
- Sentinella rivettata: un'armatura pesante vuota cala dalle catene nella Galleria se qualcuno taglia un paranco, urla o tenta di portare via un'arma forgiata qui.
- Eco di Azhur Vey: nel Cuore della Fornace, il maestro forgiatore non è più che una sagoma di carbone percorsa da vene di brace. Prima tratta. Promette potere, risposte o acciaio perfetto a chiunque gli offra un nome, un ricordo o un'anima.

Creature Shadowdark

- Operaio di ferro: AC 13, HP 8, MV vicino, ATK martelletto +2 (1d6). Special: scafo rivettato, riduce di 1 i danni da taglio non magici; se due operai colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round, il bersaglio deve superare un test DC 11 FOR o cadere a terra.
- Sanguisuga di scoria: AC 12, HP 5, MV vicino nuoto, ATK morso +3 (1d4). Special: con un attacco riuscito, il bersaglio subisce anche 1 danno da fuoco all'inizio del suo prossimo turno; una torcia o l'immersione in acqua pulita le mette in fuga.
- Sentinella rivettata: AC 15, HP 18, MV vicino, ATK mazza a catena +4 (1d8) o lancio d'uncino +3 (1d6). Special: magneti runici, una volta per combattimento attira a sé un'arma metallica impugnata a portata vicina; il portatore deve superare un test DC 13 FOR o lasciarla cadere.
- Eco di Azhur Vey: AC 14, HP 22, MV vicino levita, ATK mani di brace +4 (1d6) o comando di forgia +4. Special: comando di forgia, invece di infliggere danni, Azhur anima un'arma o uno strumento metallico inerte a portata vicina affinché attacchi subito con +3 (1d6); se il punzone sacro viene spezzato nella fornace, Azhur subisce 1d8 danni e perde questa capacità per 1d4 round.

PNG ed entità

- Nyra, ultima apprendista: appare dapprima come un riflesso nel metallo lucidato, poi come una giovane donna carbonizzata che indossa un grembiule di cuoio bruciato. Motivazione: liberare le anime intrappolate senza lasciare che Azhur scelga un nuovo portatore. Segreto: fu lei a rubare la lama-sigillo prima di morire, sperando di condannare la forgia per sempre.
- Boren lo Smarrito: saccheggiatore gravemente ferito, nascosto sotto un banco nella Sala delle Incudini Fredde. Motivazione: uscire vivo con la sua parte. Segreto: ha venduto la lama-sigillo a un ricettatore del borgo, ma l'arma ha camminato da sola durante la notte ed è tornata al Cuore della Fornace.

Trappola e ostacolo

- Il maglio dell'officina centrale: una piastra a pressione nascosta davanti all'incudine-altare fa scattare un pesante maglio sospeso. Test DC 13 DEX per evitarlo; fallimento: 2d6 danni e il bersaglio resta bloccato sotto le catene finché non supera un test DC 12 FOR. Il meccanismo può essere inceppato con una sbarra di ferro, azionato a distanza o usato contro la sentinella rivettata.
- La scelta della tempra: per spegnere il Cuore della Fornace senza farlo esplodere, bisogna versare sulle braci una miscela di olio, sale nero e acqua di tempra mentre si colloca una lama offerta volontariamente sulla rastrelliera vuota. Senza questa sequenza, ogni distruzione brutale provoca un'ondata: tutti nella sala subiscono 1d8 danni e ogni arma metallica comune diventa instabile per 24 ore.

Tesoro

- Lama-Sigillo delle Ceneri Fedeli: spada lunga magica. Finché resta sguainata, il suo portatore può percepire a portata vicina costrutti, porte segrete e incantamenti legati al metallo. Una volta al giorno, con un attacco riuscito, può infliggere +1d6 danni da fuoco o da necrosi, a scelta. Maledizione: a ogni alba successiva a un giorno in cui ha versato sangue, superare un test DC 12 WIS o udire per tutta la giornata le suppliche soffocate delle anime legate, con svantaggio al prossimo test di concentrazione o di lancio legato al silenzio.
- Cassetta murale: 22 mo, 3 agate fumose del valore di 10 mo l'una, maschera-filtro che concede vantaggio al prossimo test contro fumo, vapori o polveri della forgia.
- Attrezzi da maestro di Azhur: valgono 90 mo se venduti insieme a un armaiolo o a un occultista; se consacrati e poi fusi, pongono fine alla residua influenza minore della forgia sul borgo.

Finali, Seguiti e Crediti

Finali possibili

- Finale di cenere fredda: i PG eseguono la corretta sequenza di tempra, spezzano il punzone di Azhur e lasciano che Nyra guidi le anime nel silenzio. I costrutti crollano. La regione è salva, ma le armi forgiate qui diventano prede ambite da collezionisti e culti.
- Finale di brace prigioniera: i PG si impadroniscono della Lama-Sigillo o stringono un patto con l'eco di Azhur per portare la forgia dentro di sé sotto forma di marchio spirituale. La fornace tace per un po', ma ogni arma rara incontrata in seguito può riconoscere il loro odore e tentare di servirli o possederli.

Agganci per il seguito

- Il ricettatore che acquistò per primo la lama-sigillo non era che un intermediario di una confraternita di duellisti occulti che colleziona armi abitate.
- Nelle scorie raffreddate del Cuore della Fornace compare una mappa incompleta che conduce a un secondo sito: un arsenale liturgico dove altre anime vennero incastonate in armature da guerra.

Licenza ORC e compatibilità

- Compatibile con Shadowdark.
- Prodotto indipendente di terze parti concepito per Shadowdark RPG, senza alcuna affiliazione ufficiale con The Arcane Library.
- Questo scenario è pubblicato per la linea MythCore in un quadro di pubblicazione compatibile ORC; adattare la nota legale finale all'impaginazione PDF e ai requisiti di diffusione della linea.

Crediti

- Design e testo: AITTIA Studio
- Direzione di linea: 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.