

Titolo e Aggancio



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Il Mercato delle Lanterne Morte

shadowdark · Livello 1-3 · 2-3 ore · Italiano

Dove si compra la notte con pezzi di se.

Da due notti gli abitanti di Ceppofreddo si svegliano senza ombra. I loro cani rifiutano di seguirli e i bambini giurano di sentire una campana nel profondo del Bosco Cavo dopo il tramonto. Un vecchio sentiero dei carbonai conduce ora a un mercato che non compare su nessuna mappa.

Il Mercato delle Lanterne Morte apre quando la nebbia soffoca le strade. Le bancarelle vendono ricordi, giuramenti e ombre prigioniere. Il Banditore Nero vuole comprare la parte di tenebra dell'intero borgo in cambio di una stagione di raccolti perfetti. Se nessuno lo ferma prima della chiusura, Ceppofreddo diventerà un villaggio pallido e docile.

• Tacca 4: il Banditore Nero tenta di portare via la Grande Lanterna. Chiudere il mercato senza combattere diventa molto difficile.

- Livello consigliato: 1-3
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-3 ore
- Tono: foresta morta, commercio maledetto, tensione old-school, bianco e nero senza fronzoli
- Promessa di gioco: mini-dungeon sociale e ostile, vere trattative, esito brutale o astuto

Agganci immediati

Scegli o tira 1d4.

1. La mugnaia offre 80 mo se i PG riportano l'ombra di suo figlio prima dell'alba.
2. Un PG trova al risveglio un gettone di ferro nero nello stivale, inciso con il proprio nome accorciato.
3. Il prevosto vuole accettare il patto del mercato; una persona a lui vicina supplica i PG di impedirglielo.
4. Una ladra del posto è scomparsa vicino al Bosco Cavo dopo aver giurato che sarebbe andata a "comprare una seconda occasione".

Orologio di chiusura

Ogni 30 minuti di deviazione, riposo o dopo ogni trattativa fallita, avanza di 1 tacca.

- Tacca 1: le campane nere suonano; tutte le reazioni dei mercanti iniziano di un grado più ostili.
- Tacca 2: 1d2 cani di sego raggiungono l'area 3 o 4.
- Tacca 3: un'ombra prigioniera viene venduta; la vittima corrispondente subisce svantaggio al prossimo test di FOR o DEX finché non la recupera.

Il Luogo-Dungeon

Da leggere ai giocatori

Il sentiero si stringe tra tronchi grigi. Più avanti, un tintinnio leggero, quasi allegro, si ripete nella foschia. Poi gli alberi si aprono su una radura troppo ordinata: un portale da fiera divorato dalla fuliggine, lanterne appese senza fiamma, bancarelle silenziose e figure immobili dietro stoffe nere. Nulla odora di vita. Perfino il fumo sembra essere stato venduto.

Verità del luogo

Prima della Guerra delle Ceneri, questa radura serviva da mercato ai carbonai. Quando un esattore vi fece impiccare dei debitori, i superstiti incendiarono la fiera con lui ancora dentro. Da allora una copia notturna del vecchio mercato ritorna in certe sere di nebbia, nutrita da rimorsi e debiti. Il Banditore Nero non è ne un fantasma comune ne un demone sapiente; e l'abitudine del baratto divenuta predatrice.

Mappa del mercato

- 1. Portale delle Campanelle Nere: arco di travi carbonizzate, gagliardetti di cenere, primo pedaggio.
- 2. Bancarelle dei Volti Cuciti: file di banconi dove si vendono nomi, segreti e tratti rubati.
- 3. Pozzo dei Gettoni: cuore mercantile del luogo, con cassa comune, ombre prigioniere e guardie animali.
- 4. Locanda dell'Ultima Fiamma: sala di riposo solo in apparenza sicura, possibili alleati, informazioni cruciali.
- 5. Sala del Banditore Nero: pedana di vendita, Grande Lanterna, scena finale.

1. Portale delle Campanelle Nere

Campane di ferro pendono dalle traverse. Chiunque passi senza appendervi un gettone, una moneta o un oggetto personale fa risonare tutto il portale.

- Pedaggio: pagare 1 mo, cedere un oggetto minore o raccontare ad alta voce un ricordo vergognoso permette di entrare senza allarme.
- Forzare il passaggio attira 1d4 facchini d'ombra dagli alberi.
- Perquisizione: sotto il fango ci sono 9 mo, un coltello da carbonaio e un gettone di ferro nero marcato "due passaggi".

2. Bancarelle dei Volti Cuciti

Maschere di stoffa, ritratti anneriti, denti in ciotole poco profonde. I mercanti non mostrano alcun volto; si muovono solo le loro mani.

- Comprare un'informazione costa 1 gettone di ferro nero o un dettaglio personale autentico.
- I mercanti sanno che la Grande Lanterna tiene aperto il mercato e che tre gettoni restituiti al Pozzo possono sciogliere una vendita in corso.
- Bottino in vista: 24 mo sciolte, tre fiale d'inchiostro notturno del valore di 10 mo ciascuna, ma rubare qui rende ostile ogni prezzo.

3. Pozzo dei Gettoni

Pozzo in muratura, grata sollevata, catena bagnata. Sul fondo galleggiano ombre avvolte come stoffe fradicie. Due cani di sego si aggirano tra casse di pagamento.

- Cadere nel pozzo infligge 1d6 danni e spegne ogni luce non protetta.
- La catena permette di tirare su un fagotto d'ombra prigioniera se qualcuno gira la manovella per 1 round intero.
- Cassa comune: 37 mo, 11 gettoni di ferro nero, una chiave di ottone freddo.

4. Locanda dell'Ultima Fiamma

Tavoli apparecchiati per clienti assenti, ciotole di zuppa nera, focolare coperto da una campana di rame. Qui dimora Madre Cenere, l'unica figura del mercato ancora capace di pietà.

- Se i PG parlano senza arroganza, Madre Cenere spiega come chiudere il luogo: restituire tre gettoni al Pozzo, far tacere la campana del Banditore e poi accendere la Grande Lanterna con una fiamma viva.
- La chiave di ottone freddo apre la sua credenza: 18 mo, una fiala di olio santo e la Lanterna dei Passi Perduti.
- Qui è possibile un riposo breve; alla tacca 3 o più, Madre Cenere esige un favore futuro o 1 mo per PG.

5. Sala del Banditore Nero

Pedana di legno secco, gradinate di ceppi, corda di campana sospesa e, sopra ogni cosa, un'enorme lanterna vuota in cui turbinano le ombre già vendute.

- Qualsiasi accordo concluso qui è difficile da spezzare finché la campana suona.
- Tagliare la corda della Grande Lanterna la fa precipitare; ogni creatura vicina subisce 1d8 danni e il mercato vacilla per 1 round.

PNG, Mostri e Tesori

Fazioni e incontri

- **Facchini d'ombra:** servitori magri che portano via gli acquisti e danno la caccia ai ladri. Temono la luce piena.
- **Madre Cenere:** antica locandiera morta nell'incendio. Motivazione: vedere finalmente il mercato chiuso per sempre.
- **Lina Varec:** ladra nascosta nella locanda o rinchiusa nella Sala a seconda dell'orologio. Ha rubato tre gettoni e può condurre i PG al Pozzo.
- **Clienti senza volto:** contadini e sergenti venuti a scambiare troppo caro. Fuggono se il mercato crolla.

Creature Shadowdark

- **Facchino d'ombra:** AC 12, HP 6, MV vicino, ATK falchetto di fuliggine +2 (1d4). Morale 7. **Portalanterna:** con un attacco riuscito, il bersaglio deve superare un test DC 11 DEX o lasciare cadere la fonte di luce che tiene in mano.
- **Cane di sego:** AC 13, HP 8, MV vicino, ATK morso +3 (1d6). Morale 8. **Segugio oscuro:** ha vantaggio contro qualsiasi bersaglio che porti una luce ridotta, coperta o tremolante.
- **Mercante senza volto:** AC 11, HP 5, MV vicino, ATK pugnale da banco +1 (1d4). Morale 6. **Contratto mordente:** se viene attaccato dopo che qualcuno ha accettato un affare con lui, infligge +1d4 danni al suo primo colpo.
- **Il Banditore Nero:** AC 14, HP 20, MV vicino, ATK uncino da lanternaio +4 (1d6) o campana spaccata +4. Morale 10. **Campana spaccata:** invece di infliggere danni, una creatura vicina deve superare un test DC 13 WIS o esitare fino alla fine del suo prossimo turno, incapace di avanzare verso il Banditore. **Maestro delle vendite:** finché la Grande Lanterna resta appesa, il Banditore ottiene +2 ai danni.

Ostacoli old-school

- **Trattare costa sempre qualcosa:** una verità umiliante, un ricordo preciso o un oggetto amato valgono spesso più di una manciata di rame.
- **Le campane segnalano tutto:** stoffa, cera, fango o semplice pazienza possono soffocarle. Tagliarle le fa suonare una volta, poi tacere.
- **Le ombre prigioniere sono fragili:** fuoco violento, olio rovesciato o una caduta nel pozzo possono distruggere per sempre un fagotto d'ombra.

Tesori utili

- **Lanterna dei Passi Perduti:** una volta al giorno illumina entro portata vicina piste invisibili, creature nascoste e porte segrete per 3 round. Se la si tiene per un'intera notte, si sogna il mercato e si inizia il giorno seguente con 1 HP in meno.
- **Gettoni di ferro nero:** ciascun gettone vale 5 mo per un occultista oppure può pagare un servizio al mercato se questo riapre altrove.
- **Patto spezzato:** se i PG restituiscono un'ombra alla sua vittima, questa offre spesso da 20 a 50 mo, un rifugio sicuro o un contatto futuro.

Climax, Finali e Aggancio

Condurre la scena finale

Quando i PG raggiungono la Sala, il Banditore Nero presenta la sua vendita migliore: l'ombra di un abitante di Ceppofreddo, di qualcuno caro ai PG o di Lina, pronta per essere rinchiusa nella Grande Lanterna. Parla con voce educata e preferisce trasformare i PG in clienti piuttosto che in cadaveri.

Per chiudere pulitamente il mercato, i PG devono compiere tre gesti, in qualsiasi ordine:

- restituire almeno 3 gettoni di ferro nero al Pozzo dei Gettoni;
- far tacere la campana del Banditore tagliandone la corda, bloccandone il battaglio o portandola via;
- accendere la Grande Lanterna con una vera fiamma viva, non con una luce magica fredda o con un fuoco del mercato.

Se manca anche un solo gesto, il mercato si disperde solo per qualche settimana. Se tutti e tre vengono compiuti, la radura torna a essere una rovina carbonizzata e le ombre rotolano a terra per ritrovare i loro proprietari.

Finali possibili

- Chiusura pulita: le ombre ritornano, Madre Cenere si dissolve in pace e Ceppofreddo sfugge al patto. I PG ottengono la gratitudine del borgo.
- Buon affare, cattive condizioni: i PG salvano le vittime ma accettano un contratto del Banditore. Ognuno ottiene un favore e più tardi dovrà pagarlo con un nome, un ricordo o un servizio.
- Vittoria sporca: il Banditore viene distrutto con la forza mentre la Grande Lanterna precipita. Il mercato crolla, ma 1d4 ombre vanno perdute o vengono restituite ai corpi sbagliati.
- Fuga fallita: all'alba, il mercato sprofonda più a fondo nel Bosco Cavo con le sue prede. I PG dovranno seguirne la traccia fino a un'altra fiera morta.

Tabella 1d6 - Cosa offre un mercante a un PG

1. Dimenticare un debito in cambio di una ciocca di capelli di qualcuno caro.
2. Il nome di un passaggio segreto in cambio del ricordo di un primo amore.
3. Un'ombra straniera docile in cambio della sagoma stessa del PG per una notte.
4. Un sacchetto con 40 mo in cambio di un giuramento inciso col coltello sul bancone.
5. Una verità su un nemico in cambio della perdita di una risata, di una canzone o di una preghiera.
6. L'uscita immediata dal mercato in cambio della promessa di riportarvi qualcuno un giorno.

Aggancio per il seguito

- Uno dei gettoni del Banditore reca sul retro il disegno di una barca carica di bare, segno che un'altra fiera morta naviga sul fiume nero a sud.

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 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.