

Aggancio + Panoramica

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

La Tomba dell'Occhio Silenzioso

Shadowdark RPG · Livello 1-2 · 2-4 ore · Italiano

Una tomba dove le parole muoiono, ma i presagi sanguinano ancora.

Stanotte le campane di Brumacenera hanno taciuto di colpo. Nello stesso istante, il vecchio tumulo funerario sulle colline si è aperto come una ferita netta nella pietra. Da allora i cani non abbaiano più, i neonati non piangono più e le preghiere recitate vicino al tumulo svaniscono prima di essere udite. I PG sono gli unici abbastanza folli, avidi o leali da scendere prima dell'alba.

In fondo al tumulo riposa l'Occhio Silenzioso, un globo d'ossidiana sigillato nella fronte di un oracolo pietrificato. La reliquia assorbe i suoni, placa i morti e attira chi cerca rivelazioni perfette. Una confraternita di auguri ciechi, guidata da Fratello Galt, intende completare qui un rito proibito. Se ci riesce, il Custode del Riposo si desterà e tutta la brughiera cadrà sotto un silenzio soprannaturale, dove i morti cammineranno senza fare rumore.

- Livello consigliato: 1-2
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-4 ore
- Tono: old school teso, esplorazione serrata, decisioni con conseguenze
- Promessa di gioco: un sito compatto ma denso, due vie d'accesso, più soluzioni e una reliquia troppo utile per essere lasciata tranquilla

Aggancio immediato

Scegli o tira 1d4.

1. Il borgomastro offre 100 mo e la cancellazione di ogni debito locale a chi fermerà il fenomeno prima dell'alba.
2. Yselde la custode dei tumuli supplica i PG di salvare suo fratello, requisito con la forza dagli auguri come portatore.
3. Un PG sente nel sonno una voce muta promettergli un segreto personale se toccherà l'Occhio prima dei sacerdoti.
4. I PG stavano già inseguendo dei predoni di tombe; la loro pista conduce dritta alla spaccatura del tumulo.

Cosa accade se i PG tardano

Ogni 30 minuti di esitazione, riposo o deviazione, segna uno stadio.

- Stadio 1: gli esploratori del culto bloccano l'ingresso secondario.
- Stadio 2: la novizia Sera viene sacrificata; il rito acquista forza.

- Stadio 3: il Custode del Riposo si anima in parte; aggiungi la sua aura alla camera finale.
- Stadio 4: l'alba si avvicina, la tomba espira silenzio su tutta Brumacenera e il finale non può più essere del tutto pulito.

Situazione + Struttura della Tomba

Da leggere ai giocatori

Il vento scivola sulla brughiera senza un sibilo. Davanti a voi, il tumulo si è aperto lungo una fenditura netta, come se una lama gigantesca avesse sollevato la collina. Pali d'osso fiancheggiano l'accesso. Nastri neri vi schioccano contro senza suono. Più in basso, nell'apertura, la luce delle vostre torce sembra bruciare a fatica, inghiottita da qualcosa che odia le voci.

Verità del luogo

La tomba fu costruita dai Veglianti dell'Ultimo Respiro, un antico culto funerario che imprigionò l'Occhio Silenzioso nel cranio di un oracolo pietrificato volontariamente. Finché il sigillo resta integro, la reliquia mantiene addormentati i morti delle colline e soffoca i presagi che vorrebbero uscire dalla terra. Fratello Galt ha compreso solo metà della verità: l'Occhio può davvero rivelare il futuro, ma soltanto nutrendo il Custode del Riposo, un'entità di pietra e silenzio legata alla tomba.

Struttura giocabile

Il sito va gestito come un mini-dungeon leggibile.

- Ingresso Spaccato: approccio frontale, rapido, pericoloso.
- Corridoio Crollato: accesso secondario attraverso una frattura umida, più lento ma più discreto.
- Sala delle Stele: luogo di lettura, segreti e incontri soprannaturali.
- Cripta Allagata: zona di deviazione, rischio e risorse.
- Pozzo Cieco: snodo tattico bloccato da un ostacolo sonoro.
- Camera dell'Occhio: scena finale, trattativa possibile, combattimento probabile, scelta morale certa.

Zone chiave

- Ingresso Spaccato: gradini grondanti, stivali freschi nel fango, due torce del culto, un morto recente con la bocca imbottita di cenere nera. Perquisizione: 8 mo, un gancio storto, un anello d'argento del valore di 12 mo.
- Corridoio Crollato: cunicolo di pietre spezzate, passaggio a carponi, aria gelida. Un PG in armatura pesante deve lasciare zaino o scudo per passare senza test. In compenso, questa via sbucca dietro nicchie funerarie sorvegliate di rado.
- Sala delle Stele: sette monoliti incisi con orecchie sbarrate, occhi chiusi e bocche cucite. Ascoltando con attenzione si capisce che ogni stele assorbe un tipo diverso di rumore. Sussurrando contro la pietra giusta si apre un passaggio segreto verso la Cripta Allagata.
- Cripta Allagata: acqua nera fino alle ginocchia, nicchie aperte, lampade votive sommerse, olio in superficie. Sanguisughe d'eco infestano le pareti. Fasci di ossa legati al soffitto cadono se il luogo viene attraversato con troppa foga.
- Pozzo Cieco: ampia vera attorno a un pozzo verticale senza eco. Cinque lastre di bronzo nero sono incastonate nel pavimento. Ogni vibrazione incontrollata allerta la camera finale e accelera il rito.
- Camera dell'Occhio: oracolo pietrificato seduto su un trono di sale nero, globo d'ossidiana sigillato nella fronte, cerchio rituale incompleto, incensieri spenti, tracce di sangue fresco, barella rovesciata.

Segreti utili

- I Veglianti non volevano nascondere un tesoro, ma impedire al mondo di ascoltare una profezia troppo vasta per i mortali.
- Il fantasma della sacerdotessa sigillata può insegnare un semplice contro-rito, ma solo a chi raccoglie le sue ossa e richiude la sua mandibola spezzata.
- Galt non è un martire: se il Custode si risveglia del tutto, tenterà di fuggire con l'Occhio invece di morire per la sua fede.

Incontri + Ostacoli + Blocchi delle Statistiche

Incontri dinamici

- Predoni terrorizzati: due tombaroli feriti, nascosti dietro un architrave spaccato. Hanno visto scendere tre auguri, un portatore legato e una novizia in lacrime. Scambiano queste informazioni per una torcia, cure o la promessa di uscire vivi.
- La supplice muta: fantasma velato di una sacerdotessa senza lingua. Non attacca. Mima il gesto di coprire le lastre, chiudere l'Occhio e seppellire il sangue. Se placata, rivela il contro-rito e benedice una torcia: la sua fiamma non vacilla nelle zone di silenzio.
- Sera la novizia: giovane augure nel panico, ancora vedente da un occhio. Può tradire Galt se le viene promessa una via di fuga. Sa che il passaggio secondario esiste e che Galt custodisce una lama sacrificale di rame nero.
- Il rito di Galt: quando i PG raggiungono la camera finale, Galt è quasi al termine. Parla a bassa voce, propone di condividere la visione e soprattutto cerca di guadagnare tempo. Preferisce usare i PG contro il Custode piuttosto che affrontarli apertamente.

Ostacoli old school

- Lastre sonore: ogni lastra calpestata senza attenzione scatena una vibrazione muta. Al primo innesco i cultisti si preparano. Al secondo la novizia viene ferita e il rito avanza. Al terzo il Custode ottiene +6 HP e si risveglia subito se il sangue tocca l'Occhio. Soluzioni: stoffa, sabbia, tavole, avanzata lenta, indicazioni del fantasma, pertica, salto rischioso.
- Polvere soffocante: nelle zone disturbate, una pioggia di polvere nera impone un test DC 12 CON. In caso di fallimento, è impossibile parlare o lanciare un incantesimo verbale fino alla fine del turno successivo.
- Olio della cripta: se incendiato, scaccia le sanguisughe e illumina bene, ma riempie l'area di fumo pesante; tutti agiscono con svantaggio alle prove di percezione visiva in quella zona.

Fazioni e intenzioni

- Auguri ciechi: vogliono la rivelazione assoluta. Temono la luce netta, il fuoco improvviso e tutto ciò che spezza la solennità del rito.
- Morti del tumulo: vogliono il silenzio sigillato, non un massacro. Aiutano chi richiede ciò che deve restare chiuso.
- Opportunisti vivi: tombaroli, Yselde, superstiti locali. Vogliono uscire con qualcosa, non per forza con la verità.

Creature Shadowdark

- Augure cieco: AC 12, HP 7, MV vicino, ATK pugnale +2 (1d4) o fionda +2 (1d4). Morale 7. Cieco devoto: se un bersaglio ha parlato forte, gridato o lanciato un incantesimo verbale in questo round, l'augure ha vantaggio sul suo prossimo attacco contro di lui.
- Sanguisuga d'eco: AC 13, HP 9, MV vicino nuoto, ATK morso +3 (1d6). Morale 6. Voce rubata: il bersaglio perde la voce fino alla fine del suo prossimo turno; per lanciare prima un incantesimo verbale deve superare un test DC 12 CON.

- Custode del Riposo: AC 15, HP 24, MV vicino, ATK pugno di pietra +4 (1d8) o presa +4 (speciale). Morale 12. Aura di silenzio: a portata vicina, gli incantesimi verbali richiedono un test DC 12 INT o WIS; in caso di fallimento, l'incantesimo non parte ma non viene perso. Stretta funeraria: con un tiro naturale di 18+, il bersaglio resta immobilizzato finché non supera un test DC 13 STR.
- Fratello Galt: AC 13, HP 11, MV vicino, ATK coltello rituale +3 (1d6) o polvere accecante +2. Morale 8. Profeta consumato: una volta, può costringere un PG visibile a ritirare un tiro riuscito; Galt descrive allora la peggiore conseguenza che sostiene di aver visto.

PNG importanti

- Yselde, custode dei tumuli: recuperatrice di reliquie funerarie, dura negli affari, non fatta per morire per un tesoro. Motivazione: recuperare una maschera sacra d'argento che ha giurato di vendere. Segreto: è stata lei a vendere a Galt un'antica mappa incompleta del tumulo.
- Sera, novizia augure: terrorizzata, sporca, il cranio già inciso per i riti. Motivazione: uscirne viva. Segreto: ha visto che l'Occhio guarda anche attraverso la pietra del pozzo.
- Fratello Galt: capo degli auguri, voce morbida, mani macchiate d'inchiostro e sangue secco. Motivazione: udire finalmente una profezia senza contraddizioni. Segreto: sa che l'Occhio uccide sempre il suo primo interprete completo.

Tesoro e ricompense

- L'Occhio Silenzioso: una volta al giorno crea una zona di silenzio totale a portata vicina per 3 round. Finché lo si porta con sé, si percepiscono meccanismi nascosti, porte segrete e cavità vuote a portata vicina come una pressione nei denti. Maledizione lieve: per ogni notte in cui viene portato, effettuare un test DC 12 WIS; in caso di fallimento, si sogna un cielo senza stelle e si perde 1 punto di STR al risveglio fino al prossimo riposo completo in un luogo sacro.
- Maschere funerarie d'argento: 120 mo in totale, ma prendere più di tre maschere senza il rito appropriato rende i morti ostili.
- Lama sacrificale di rame nero: pugnale di ottima fattura; se versa il primo sangue nella tomba, il prossimo tiro legato al rito si effettua con vantaggio o svantaggio, a seconda dell'uso scelto.

Finali + Tabelle + Seguito + Crediti

Condurre la scena finale

Quando i PG arrivano, scegli lo stato del rito in base al tempo perso e agli allarmi già scattati.

- Avanzamento lieve: Galt tratta a lungo. Sera può rivoltarsi contro di lui. Il Custode è solo una minaccia latente.
- Avanzamento medio: il cerchio pulsa, l'oracolo trasuda polvere nera, il Custode si muove già sotto la pietra dei muri.
- Avanzamento forte: il sangue sta quasi toccando l'Occhio. Ogni violenza improvvisa può scatenare il risveglio completo.

I PG possono vincere in quattro modi: uccidere Galt, spezzare il cerchio, compiere il contro-rito oppure impadronirsi dell'Occhio e fuggire. Tutti hanno un prezzo.

Finali possibili

- Sigillo: i PG completano il contro-rito, richiudono l'Occhio e restituiscono il silenzio alla tomba. I morti restano quieti. Brumacenera deve al gruppo un favore duraturo.
- Furto sacrilego: i PG ripartono con l'Occhio. Il villaggio è salvo per ora, ma cacciatori di reliquie, mistici e morti inquieti seguiranno presto la loro pista.
- Risveglio contenuto: il Custode si leva, ma i PG lo abbattano o lo seppelliscono di nuovo. La brughiera resta segnata; per settimane le voci vi si propagano male e alcuni neonati non piangono più.
- Rivelazione a caro prezzo: Galt ottiene una visione parziale prima di morire. Anche uno dei PG ode un nome, un luogo o una data cruciale per la vostra campagna, al prezzo di un silenzio persistente attorno a lui per 1d6 giorni.

Tabella 1d6 - Cosa sussurra l'Occhio a chi lo tocca

1. Il nome di un morto che il PG credeva dimenticato.
2. La visione di una porta sigillata sotto un'altra collina.
3. Il volto bruciato di un futuro nemico che porta lo stesso simbolo di Galt.
4. Una pioggia di stelle nere che cade su una città senza campane.
5. Una persona cara al PG in piedi, immobile, dentro un cerchio di silenzio.
6. Un tesoro intatto custodito da qualcosa che non ha più bisogno di occhi per vedere.

Tabella 1d4 - Complicazioni all'uscita

1. Una banda di tombaroli aspetta fuori, pronta a depredare i sopravvissuti.
2. Il borgomastro vuole l'Occhio per consegnarlo a un erudito di passaggio.
3. Sera supplica i PG di portarla lontano prima che gli altri auguri la ritrovino.
4. Il tumulo si richiude lentamente, intrappolando chi resta indietro.

Agganci per il seguito

- Una mappa incisa all'interno del cranio dell'oracolo conduce a un osservatorio sotterraneo più vasto, dove altre reliquie sono state murate insieme ai loro interpreti.
- Tre fazioni apprendono dell'esistenza dell'Occhio nella stessa settimana: un collegio di astrologi, un principe-vescovo collezionista di miracoli e una banda di predoni che venera il Custode come un santo di pietra.

Compatibilità e nota di licenza

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

Crediti

- Design e testo: AITTIA Studio
- Sviluppo di linea: Scenari Flash
- Editing: AITTIA Studio

Nota di design

Lo scenario è costruito per offrire un vero ciclo old school in formato breve: aggancio netto, conto alla rovescia semplice, mappa leggibile, indizi sfruttabili, più risoluzioni e una reliquia abbastanza tentatrice da creare problemi anche dopo la partita.

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.