

Gancio, contesto e dicerie

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Le Tombe del Re Folgorato

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

Un re maledetto custodisce ancora il fulmine che doveva uccidere il suo reno.

Ogni estate, gli abitanti di Valchiara lasciano una brocca di latte ai piedi dei nove menhir per placare il ricordo del Re Folgorato, sovrano leggendario che i sacerdoti dicono colpito dall'ira divina per aver tentato di rubare il fuoco del cielo. Stanotte il temporale è arrivato fuori stagione. Tre lastre reali sono esplose nello stesso tuono, e figure pallide già camminano tra le pietre.

I PG possono essere assoldati dal borgo, attratti dalla promessa di reliquie regali oppure spinti da un segno più intimo: un sogno di corona spezzata, una bruciatura comparsa su un'arma, un parente scomparso salito verso la collina. In superficie tutti credono a una tomba punitiva. Nelle cripte, la verità attende ancora sotto giuramento.

- Livello consigliato: 1-3
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-3 ore
- Tono: tomba maledetta, tempesta sacra, tensione old school e rivelazione tragica
- Promessa di gioco: sei stanze chiare, trappole leggibili, possibile negoziazione e finale ad alta conseguenza

Ganci immediati

Scegli o tira 1d4.

1. Il prevosto promette 90 mo a chi richiederà le tombe prima che il temporale "si prenda qualcun altro".
2. Una pastorella giura di aver visto il fratello, morto da un anno, camminare verso la collina con una lancia di luce.
3. Un PG riconosce lo stemma del re su una vecchia medaglia di famiglia ritenuta beneaugurante contro le tempeste.
4. Un eremita supplica i PG di non spezzare per nessun motivo la corona reale, senza spiegare perché.

Dicerie di Valchiara

- Il re è stato sepolto con una corona d'oro massiccio abbastanza ricca da pagare una guerra. Falso.
- Il fulmine segue le lame, le armature e tutto ciò che brilla di metallo dentro le tombe. Vero.
- Le tre tombe visibili sono soltanto esche attorno a una camera più antica. Vero.

Pressione dell'esplorazione

Ogni volta che i PG perdono 30 minuti, riposano a lungo o provocano un gran frastuono, alza di un grado la tempesta.

- Grado 1: un odore di ozono invade le sale; i guardiani diventano nervosi.
- Grado 2: la prossima torcia esposta perde 10 minuti di durata.
- Grado 3: la camera finale si apre da sola; il Re Folgorato si risveglia armato.
- Grado 4: se il sigillo viene spezzato a questo stadio, il fulmine esce e colpisce la valle prima dell'alba.

Mappa e sale

Mappa testuale

- 1. Vestibolo delle Stele Fendute -> 2. Falsa Cripta del Cane-Re e 3. Galleria delle Aste di Rame
- 2. Falsa Cripta del Cane-Re -> 4. Ossario dei Portatori del Giuramento
- 3. Galleria delle Aste di Rame -> 5. Sala delle Tre Lastre
- 4. Ossario dei Portatori del Giuramento -> 5. Sala delle Tre Lastre tramite uno stretto passaggio di servizio
- 5. Sala delle Tre Lastre -> 6. Camera del Re Folgorato

1. Vestibolo delle Stele Fendute

Vento freddo, acqua piovana nelle giunture, tre stele segnate dallo stesso simbolo di una corona spezzata. Ogni luce qui assume una tinta azzurra.

- Perquisizione: 11 mo in un'urna infranta, una corda impeciata ancora integra e recenti tracce di stivali ferrati.
- Indizio: le stele raccontano tre versioni contraddittorie della morte del re; nessuna parla di punizione divina, ma solo di un "giuramento preso sotto il cielo aperto".

2. Falsa Cripta del Cane-Re

Un colossale sarcofago canino custodisce gioielli falsi e uno scheletro che porta una corona di piombo dorata.

- Trappola leggibile: se si prende la falsa corona senza bloccare il coperchio, scattano giavellotti di rame. Test DC 12 DEX; fallimento: 1d6 DMG.
- Bottino: 26 mo, due anelli di bronzo del valore di 8 mo ciascuno e una tavoletta che indica che "la vera camera riposa oltre i portatori del giuramento".

3. Galleria delle Aste di Rame

Un corridoio di aste metalliche pende dal soffitto fino al suolo. Il minimo contatto le fa risuonare come campane secche.

- Attraversarla in armatura metallica o con un'arma lunga senza precauzioni scatena un arco: 1d4 DMG alla creatura più carica di metallo.
- Soluzione: avvolgere le aste nella stoffa, avanzare strisciando o fissarle con la corda impeciata.
- Segreto: dietro una piastra annerita, una rientranza contiene 1 fiala di olio santo e una scheggia d'ambra del valore di 20 mo.

4. Ossario dei Portatori del Giuramento

Nicchie piene d'ossa fasciate da fili di rame circondano una sedia di pietra. Qui vaga la Vestale d'Ambra, spettro pallido dal volto bruciato.

- Se i PG mostrano rispetto, lei rivela la verità: il re non fu punito, ma ricevette volontariamente il fulmine per imprigionarlo nella sua corona-sigillo.
- Sa come può finire lo scenario: rimettere la corona al suo posto e pronunciare il vecchio giuramento, oppure guidare la carica in un ricettacolo preparato.
- Profanare le ossa o mentire apertamente la rende ostile.

5. Sala delle Tre Lastre

Tre pietre funerarie nude coprono il pavimento. Ognuna porta una runa: re, cielo, chiave.

- Calpestare la combinazione sbagliata chiude la porta d'uscita e richiama 1d3 sentinelle di rame.
- Indizio: nell'ossario, tre teschi guardano verso le rune cielo, re, chiave.
- Sequenza corretta: cielo -> re -> chiave. La lastra centrale si abbassa e apre la camera finale.

6. Camera del Re Folgorato

Sala rotonda, corona spezzata sospesa a catene di rame sopra un trono di basalto. Su quel trono siede il re disseccato, attraversato da una vena di luce bianca che pulsa al ritmo del tuono.

- Ogni torcia non protetta qui perde 10 minuti dopo ogni round di combattimento o grande incantesimo luminoso.
- Se i PG entrano senza luce intensa, il re parla per primo. Chiede di essere ucciso solo se qualcuno accetta di riprendere il suo fardello.
- Bottino visibile: scettro della tempesta, sigillo reale, tre ambre nere. Il vero premio è la scelta finale.

PNG, creature e tesori

Incontri e intenzioni

- Sentinelle di rame: antiche guardie legate alle aste della galleria. Respingono gli intrusi, ma non attaccano chi avanza coronato di piombo e con l'arma abbassata.
- Vestale d'Ambra: ultima servitrice fedele. Preferisce salvare la valle piuttosto che il re stesso.
- Il Re Folgorato: né demone né eroe senza macchia. È sfinito, lucido solo a lampi, e vuole che il suo supplizio finisca senza condannare innocenti.

Creature Shadowdark

- Sentinella di rame: AC 13, HP 7, ATK lancia fulminea +2, DMG 1d6, Speciale: con un 18+ naturale, oppure se il bersaglio indossa armatura metallica, infligge anche 1 DMG da fulmine e fa vacillare una fonte di luce a portata vicina.
- Vestale d'Ambra: AC 12, HP 9, ATK tocco cinereo +2, DMG 1d4, Speciale: non attacca mai per prima; se placata, benedice una torcia o lanterna che non perderà durata al prossimo effetto di tempesta e può assorbire il primo arco liberato nella camera finale.
- Re Folgorato: AC 15, HP 22, ATK lama reale +4, DMG 1d8, Speciale: alla fine di ogni round, un arco colpisce la creatura metallica più vicina per 1d4 DMG; mostrare la corona-sigillo o pronunciare il vecchio giuramento sospende i suoi attacchi per 1 round.

Il vecchio giuramento

"Che la corona porti il fulmine, che il regno porti memoria, che nessun innocente paghi il mio debito."

Pronunciato davanti al re con la corona-sigillo, o in presenza della Vestale, questo giuramento permette di negoziare, ripristinare il sigillo o trasferire la carica in un ricettacolo senza uno scontro totale.

Tesori

- Corona-sigillo infranta: reliquia divisa in tre segmenti. Una volta al giorno, chi la indossa può ignorare una fonte di DMG da fulmine o tuono che lo colpirebbe. Valore grezzo: 90 mo, ma venderla attira presto culti ed eruditi.
- Scettro della tempesta: bastone regale. Una volta al giorno può produrre una scintilla breve che accende istantaneamente una torcia, un braciere o una lanterna a portata vicina, oppure infliggere +1d4 DMG da fulmine con un attacco riuscito.
- Ambre nere: 3 pietre del valore di 15 mo ciascuna.
- Sigillo di Valchiara: anello reale del valore di 25 mo, oppure un favore duraturo del prevosto se restituito.

Epilogo, complicazioni e possibile seguito

Finali possibili

- Rinsaldare il sigillo: i PG rimettono la corona-sigillo al suo posto e ripetono il giuramento. Il re ritorna al trono, immobile ma placato per alcuni anni. Valchiara è salva e la Vestale offre loro lo Scettro della tempesta.
- Liberazione misericordiosa: i PG usano la Vestale, la corona o un ricettacolo di rame per deviare la carica, poi abbattano il re o lo aiutano a dissolversi. La collina viene colpita per un'intera notte, ma la maledizione cessa.
- Furto insensato: i PG prendono la corona e fuggono. Il re crolla, ma il fulmine li segue fuori come un debito vivente. Dalla prossima tappa di campagna, qualcuno vorrà questa reliquia.
- Successione terribile: un PG accetta di prendere su di sé il fulmine per concedere infine la morte al re. Ottiene subito 1 luck token. Finché porta questo fardello, i suoi sogni parlano con la voce del tuono.

Complicazioni all'uscita

Tira o scegli 1d4.

1. Il prevosto vuole la corona per legittimare il proprio potere.
2. Un menhir si apre e rivela un secondo sepolcro più profondo, mai registrato nelle cronache.
3. La tempesta ha risvegliato 1d4 morti della collina prima di allontanarsi.
4. Il PG più carico di metallo porta ora un marchio bianco a forma di fulmine.

Possibile seguito

- Il sigillo reale menziona "le tombe dell'ovest", indizio che un altro sovrano abbia imprigionato una seconda potenza celeste sotto un altro tumulo.
- Un ordine di monaci-raccoglitori apprende che il fulmine ha cambiato custode e si mette sulle tracce del gruppo.

Per il GM

- Colpo di scena centrale: la leggenda del re blasfemo è una menzogna pia. Si è sacrificato per imprigionare un fulmine divino destinato alla valle.
- Con giocatori alle prime armi, semina la verità poco alla volta: stele contraddittorie, tavoletta della falsa tomba, rivelazione della Vestale e infine parola del re.
- Torce: ricorda spesso che la luce conta. Nelle sale 3 e 6, la tempesta divora il tempo e spinge ad agire in fretta.
- Luck tokens: assegna 1 luck token a un PG che mantenga la parola data al re al prezzo di un tesoro, di un vantaggio tattico o di un'uscita più semplice.
- Se il gruppo vuole solo "uccidere il boss", lascialo fare, ma mostra chiaramente che spezzare il sigillo senza precauzioni libera una catastrofe locale.

Compatibilità e licenza

- Compatibile con Shadowdark.
- Prodotto indipendente di terze parti concepito per Shadowdark RPG, senza alcuna affiliazione ufficiale con The Arcane Library.

- Pubblicazione MythCore per la linea Flash Shadowdark, formato PWYW con prezzo consigliato di 1 €.

Crediti

- Design e testo: MythCore
- Linea editoriale: Scenari Flash Shadowdark
- Edizione sorgente: versione FR per traduzione e generazione PDF

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.