

Copertina e informazioni pratiche

**SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK**

La Cripta del Mago Cieco

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

Si e sepolto per meditare. Qualcosa medita ancora con lui.

Nel borgo di Brumeterre nessuno dorme da tre notti. Sotto la Collina dei Rovi Cavi, dopo mezzanotte, dal terreno risale un canto grave e umido, come se più gole parlassero con una sola bocca. Tutti conoscono la vecchia cripta di Avérion il Guercio, mago ritirato che duecento anni fa chiese di essere murato vivo al suo interno per "vedere più lontano degli occhi". Da allora nessuno aveva più udito la sua voce.

La verità è meno semplice di una tomba infestata. Avérion si lasciò seppellire per completare una grande opera: imprigionare sotto la sua cripta un occhio di magia sotterranea capace di divorare visioni, ricordi e volontà. Due secoli di veglia lo hanno consumato, deformato, forse salvato. I canti segnalano che il suo sigillo sta cedendo oppure che sta finalmente per riuscire.

- Livello consigliato: 1-3
- Giocatori: 3-5
- Durata stimata: 2-3 ore
- Tono: segreto sepolto, magia corrotta, tensione old school, pietà mescolata a diffidenza
- Promessa di gioco: mini-cripta in 4 zone, indizi chiari, pericolo leggibile, finale aperto tra combattimento, aiuto e sacrificio

Cio che sanno gli abitanti del villaggio

- Avérion era guercio da vivo; si accese da solo prima di entrare nella cripta, da cui il suo nuovo soprannome.
- I canti sono iniziati esattamente tre notti fa, sempre quando le torce del borgo vacillano.
- Una capra scomparsa è stata ritrovata davanti alla lastra d'ingresso, perfettamente intatta ma priva degli occhi.

Contesto, ganci, PNG e mappa

Verità del luogo

Avérion non era né santo né saggio. Sotto la collina scopri una "Pupilla Profonda", concrezione magica che inghiottiva lentamente i sogni degli abitanti e poi i loro ricordi. Per studiarla, le offri prima animali, poi la propria vista. Quando comprese che l'entità avrebbe finito per aprire un varco, fece costruire intorno ad essa una cripta-sigillo e chiese di essere sepolto vivo per mantenerla addormentata tramite un canto rituale.

I canti uditi oggi vengono da due voci intrecciate: quella di Avérion, ancora lucido a tratti, e quella della Pupilla Profonda, che sta finalmente imparando a rispondere. Se i PG si limitano a uccidere il mago senza stabilizzare il sigillo, il vero male si aprirà. Se lo aiutano ciecamente, rischiano di perfezionare un rituale già corrotto.

Ganci immediati

Scegli o tira 1d4.

- 1. La decana Ysolde offre 70 mo e il vecchio mulo comune se i PG faranno cessare i canti prima della prossima notte.
- 2. Un PG sogna una sala rotonda dove qualcuno gli porge il proprio occhio come una perla tiepida.
- 3. Il becchino del borgo giura di aver visto la lastra d'ingresso socchiudersi da sola, poi richiudersi come una palpebra.
- 4. Una famiglia supplica i PG di ritrovare un bambino sonnambulo partito verso la collina canticchiando la melodia gutturale.

PNG chiave

- Ysolde delle Pietre, decana di Brumeterre: dura, superstiziosa, sinceramente protettiva. Motivazione: salvare in fretta il borgo, anche a costo di murare la cripta per sempre.
- Corin il becchino: magro, nervoso, conosce le vecchie pietre. Motivazione: provare che Avérion era un benefattore incompreso. Segreto: tre giorni fa ha già socchiuso la cripta per "ascoltare più da vicino".
- Avérion il Mago Cieco: disseccato, seduto, la voce consumata ma precisa. Motivazione: mantenere o completare il sigillo prima di morire davvero. Segreto: il rituale lo trasforma poco a poco in un tramite vivente di ciò che credeva di aver imprigionato.

Mappa semplificata

- 1. Pozzo dei Canti Sepolti -> 2. Sala delle Palpebre di Pietra
- 2. Sala delle Palpebre di Pietra -> 3. Scriptorium del Cordeau Nero
- 3. Scriptorium del Cordeau Nero -> 4. Cella di Avérion
- 2. Sala delle Palpebre di Pietra -> nicchia segreta verso 4 se un occhio d'ossidiana viene collocato nella statua spaccata

Le 4 zone della cripta

1. Pozzo dei Canti Sepolti

Scala a chiocciola, umidità fredda, muri graffiati da frasi ripetute con unghie consumate fino all'osso. Il canto sale dal fondo, più avvertibile nel petto che nelle orecchie.

- Pericolo: scendere in fretta o con una luce instabile impone un test DC 11 DEX; fallimento: caduta brusca, 1d4 danni e gran frastuono udito in tutta la cripta.
- Inizio: le iscrizioni ripetono tutte una variante della stessa frase: "Cio che chiudo mi guarda in risposta."
- Incontro: 1d2 Chantre de Glaise strisciano fuori dai gradini se qualcuno sanguina qui o parla troppo forte.
- Bottino: in una nicchia, 12 mo, una fiala d'olio e un campanello d'argento spaccato del valore di 15 mo.

2. Sala delle Palpebre di Pietra

Dodici volti ciechi sono scolpiti nei muri. Ognuno possiede una cavità oculare, tranne una statua spaccata la cui orbita resta vuota. Il pavimento è cosparso di sale grigio.

- Trappola leggibile: prendere un occhio d'ossidiana senza rimettere peso sul suo piedistallo scatena una pioggia di schegge; test DC 12 DEX, altrimenti 1d6 danni e svantaggio al prossimo test di WIS basato sulla vista.
- Soluzione: bloccare il piedistallo con una pietra rotonda, una sfera, oppure richiudere il meccanismo con sale umido.
- Segreto: rimettere un occhio d'ossidiana nella statua spaccata apre una lastra discreta verso la cella finale.
- Tesoro: 2 occhi d'ossidiana valgono 20 mo ciascuno; uno serve anche nel rituale finale.

3. Scriptorium del Cordeau Nero

Tavolette di cera, rotoli marci, centinaia di fili neri tesi dal soffitto ai leggiù come una rete di nervi. Un soffio li fa vibrare e comporre sillabe basse.

- Ostacolo: attraversare senza tagliare o impigliare i fili impone un test DC 13 DEX; fallimento: le corde si avvolgono attorno alle braccia, 1d4 danni e il bersaglio è intralciato finché non riesce in un test DC 11 STR.
- Incontro: un Guetteur sans Paupière fluttua qui, nutrito dalle vibrazioni e attirato dalle fonti di luce.
- Rivelazione: le note di Avérion spiegano che si seppelli per impedire che "l'occhio sotto la pietra" imparasse il linguaggio umano. I canti attuali provano che ha quasi fallito.
- Tesoro: il Bandeau du Dernier Regard, 24 mo in vecchi pegni e una coppa di sale nero utilizzabile nel finale.

4. Cella di Avérion

Piccola rotonda sotto una cupola bassa. Un cerchio di sale e cera circonda una sedia di pietra. Avérion vi siede, bendato, con le mani cucite al bracciolo da un filo di rame. Dietro di lui, una fessura oscura pulsa come una pupilla umida.

- Anzitutto, parla. Chiede di essere liberato solo se qualcuno accetta di completare il canto, oppure di essere abbattuto solo dopo che il sigillo sia stato prima richiuso con sale e un occhio d'ossidiana.
- Se i PG attaccano senza ascoltare, la fessura sputa 1 Rejeton de l'Œil Enfoui al round successivo.
- Richiudere il sigillo richiede 3 gesti: rimettere l'occhio d'ossidiana nella fessura, versare sale nero sul cerchio spezzato e poi riuscire in un test DC 13 INT o WIS per riprendere una strofa leggibile nello scriptorium.

- Tesoro visibile: bastone nodoso, cofanetto di rame con 33 mo e l'Anneau de la Pupille Close al dito disseccato del mago.

Creature e PNG Shadowdark

- Chantre de Glaise: AC 12, HP 9, MV near, STR 13, DEX 8, CON 12, INT 4, WIS 9, CHA 3, ATK artigli d'argilla +2 (1d6), Morale 7. Canto gutturale: con un colpo a segno, il bersaglio deve riuscire in un test DC 11 CON oppure non può parlare chiaramente né lanciare incantesimi verbali fino alla fine del suo prossimo turno.
- Guetteur sans Paupière: AC 13, HP 6, MV near fly, STR 4, DEX 15, CON 10, INT 6, WIS 12, CHA 5, ATK pungiglione d'ossidiana +3 (1d4), Morale 8. Attirato dalla luce: ha vantaggio contro la prima creatura che brandisce una torcia o una lanterna nella stanza.
- Rejeton de l'Œil Enfoui: AC 14, HP 15, MV near, STR 14, DEX 12, CON 14, INT 5, WIS 11, CHA 2, ATK frusta di nervi +4 (1d8), Morale 10. Pupilla spalancata: con un 18+ naturale, il bersaglio deve riuscire in un test DC 12 WIS oppure arretra a portata near, sopraffatto da una visione aliena.
- Avérion il Mago Cieco: AC 14, HP 24, MV near, STR 9, DEX 12, CON 15, INT 18, WIS 16, CHA 11, ATK bastone sigillato +3 (1d6) o raggio accecante +5 (1d8), Morale 10. Canto di sepoltura: invece di attaccare, Avérion costringe una creatura vicina a riuscire in un test DC 13 WIS oppure a restare esitante fino alla fine del suo prossimo turno, incapace di avanzare verso la fessura. Grande opera incompiuta: se il cerchio viene riparato, Avérion smette di combattere e aiuta i PG; se il cerchio è spezzato, guadagna +2 danni ma perde 3 HP all'inizio di ogni round.

Oggetti magici

- Bandeau du Dernier Regard: fascia di lino grigio cucita con minuscole schegge d'ossidiana. Una volta al giorno, chi la indossa può bendarsi per 3 round per percepire porte segrete, creature invisibili e trappole a portata near. Finché la porta in questo modo agisce normalmente in mischia, ma subisce svantaggio agli attacchi a distanza. Maledizione lieve: dopo l'uso, test DC 11 WIS oppure sogni agitati, senza recuperare 1 HP al prossimo riposo.
- Anneau de la Pupille Close: anello di rame annerito. Una volta al giorno, il portatore può ignorare un effetto di fascino, illusione visiva o accecamento che lo bersagli. In cambio, il suo iride si annerisce fino all'alba e i PNG superstiziosi reagiscono inizialmente a un grado peggio.

Tabelle, finali possibili e aiuti per il GM

Tabella 1d6 - Cio che mormorano i canti

- 1. "Lascia che veda per te."
- 2. "Il mago mente, ma mente anche il sigillo."
- 3. "Un solo occhio basta per aprire."
- 4. "Il villaggio ti dimenticherà prima dell'alba."
- 5. "Uccidi il guardiano, non la porta."
- 6. "Canta bene e nessuno dovrà sanguinare."

Tabella 1d6 - Complicazioni all'uscita

- 1. Corin vuole tenere un occhio d'ossidiana "per studio".
- 2. Un bambino del borgo ripete ancora nel sonno un frammento del canto.
- 3. La collina si è abbassata e rivela una seconda fessura più profonda.
- 4. Il portatore dell'anello vede talvolta pupille nell'acqua nera.
- 5. Ysolde pretende che la cripta venga murata con o senza verità.
- 6. Un gufo bianco senza occhi si posa sul tetto della casa dei PG.

Finali possibili

- Sigillo riparato: i PG aiutano Avérion a terminare il canto e a richiudere la fessura. I canti cessano. Il mago muore finalmente oppure sprofonda in un sonno immobile, a scelta del GM. Brumeterre e salva, ma le note dello scriptorium lasciano intendere che esistono altre "Pupille Profonde".
- Misericordia prudente: i PG richiudono prima la fessura, poi concedono ad Avérion una vera morte. Il suo corpo si dissolve in cenere grigia. Ripartono con l'anello o con la benda e con una verità troppo pesante per il borgo.
- Rottura cieca: i PG uccidono il mago senza stabilizzare il sigillo oppure saccheggiano in fretta la sala finale. Il rampollo fugge, i canti cessano solo per una notte e poi la collina comincia a "guardare" il villaggio.
- Eredita terribile: un PG accetta di riprendere parte del canto o di portare l'occhio d'ossidiana in una benda di fortuna. Ottiene subito 1 luck token, ma da quel momento i suoi sogni parlano con la voce di Avérion.

Aiuto per il GM

- Interpreta Avérion come un uomo esausto, non come un negromante trionfante. Può mentire per vergogna, mai per puro sadismo.
- Dai la verità in tre tempi: iscrizioni del pozzo, note dello scriptorium, poi confessione di Avérion.
- Se il gruppo è prudente o inesperto, usa un solo Chantre de Glaïse e ritarda di un round l'arrivo del Rejeton de l'Éil Enfoui.
- Se il gruppo vuole solo "ripulire il dungeon", lascialo fare, ma mostra chiaramente che uccidere il mago troppo presto non cancella il vero problema.
- Ricompensa ogni soluzione che combini osservazione, materiali trovati sul posto e rischio morale.

Compatibilità e licenza ORC

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

Crediti

- Ideazione 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.