

Valle Ombra



Avventura per G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein 21/01/1997-2009©

Tipologia di avventura: Quest'avventura è concepita per essere inserita in una qualsiasi altra, e rappresenta un modo per fare rallentare i giocatori dal loro obiettivo per almeno un paio di giorni. Infatti tutto si svolge semplicemente durante il viaggio dei giocatori per arrivare alla loro meta. Purtroppo per loro dovranno passare per Valle Ombra. Verso la fine del pomeriggio, i personaggi si renderanno conto che l'aver attraversato il versante roccioso, per la strada che avevano scelto, ha portato via più tempo di quanto da loro previsto, e non rimangono che alcune ore di luce, considerando che l'ultima pietra, dava Castranti quale loro meta per la notte a molte ore da lì. L'unica speranza, quella di trovare lungo la strada una locanda o un piccolo borgo in cui passare la notte. Proseguendo, il sentiero montagnoso, si allarga, consentendo ai cavalli di circolare agilmente appaiati, la strada una carrettabile, appare molto usata, forse una via di commercio.

Lo strano incontro: Il sole sta ormai tramontando, quando i giocatori, avvertono una strana sensazione, come se qualcuno o qualcosa li stesse osservando. Ad un giocatore (Sensibilitas), sembrerà di vedere come un'ombra scivolare da un albero all'altro, ma osservando meglio, non vedrà nulla. Il sentiero grazie alle lunghe ombre proiettate dai vicini alberi appare più buio e sinistro, quando poco avanti, oltre una curva, si vede un carro, ha un solo asse, e una ruota lignea divelta, di solito usato dai contadini per la raccolta del fieno, con sponde alte, e due pali anteriori ai quali è di solito fissare il giogo del bue. In lontananza si vede qualcosa sporgere dalla sommità del carro, semicoperto da un telone di canapa. Apparentemente non vi sono segni di vita, avvicinati i personaggi, noteranno con orrore che il bue o quello che ne rimane, è stato orrendamente dilaniato, come se qualcosa a grossi morsi avesse infierito sul povero animale, lasciandone solo la carcassa sventrata, il costato è aperto o manca, come gli organi interni, uniche parti rimaste, le zampe, la testa e la pancia con parti del costato. Un suono proviene dall'interno del carro sotto la coperta. Un'ispezione rivelerà il corpo di una giovane donna, morta, inspiegabilmente, non ha alcun segno addosso, solo il viso è contratto in una smorfia che rivela un orrore incredibile, gli occhi velati ormai dalla morte, sono sbarrati. Stretto ha se ha un fagottino, dentro il quale è avvolto un bambino, vivo e addormentato. Sul fondo del carro, avvolti in coperte e paglia, vi sono giare finemente decorate e cotte a forno, segno che forse si trattava di commercianti, ma ciò che è più strano; una donna, che sola attraversa una montagna in un carro con un neonato. La donna indossa abiti eleganti ma non troppo vistosi, ulteriore conferma del ceto a cui apparteneva. L'Augurè del gruppo, può tentare il rituale della separazione dell'anima dal corpo. Ogni altro rituale di divinazione sarà impossibile per mancanza di tempo. Ormai è calata la notte, una fitta tenebra, per la quasi mancanza della luna. Occorre accendere le torce, e una volta sepolta la donna, proseguire con le torce e i cavalli a mano, o accamparsi per la notte (cosa veramente poco consigliabile). Nella storia, l'assalitore, è un uomo sotto incantesimo, in grado di trasformarsi in un uomo lupo. Libro del Demiurgo = Bersercher in forma di Lupo pag. 50.

La Biforcazione: Proseguendo per un po', il sentiero avanti si biforca, una pietra posta al lato nel sentiero di sinistra, indica Castranti a almeno tre ore di marcia, di notte. A piedi, diventerebbero cinque o sei. Nell'altra via, semi divelto, un cartello indica Valle Ombra, a circa mezzora di cammino. Se i personaggi ostinatamente volessero proseguire sul sentiero maestro, questi si allarga un po' rispetto allo stretto sentiero. I personaggi proseguono per circa una decina di minuti, dovendosi fermare perché il bambino piange, forse ha fame, ma sicuramente non mangia gallette o pane secco. Unica cosa da dare anche per stordirlo, dargli un goccio di vino, e il bambino riprenderà a sonnecchiare tranquillo.

L'omicidio: Ripresa la marcia, un grido di un uomo si perde davanti ai giocatori, a distanza di circa cento metri, il debole bagliore di una torcia filtra attraverso i rami, rivelando la presenza di diversi individui, avanzando pian piano, questi avvertendo la vostra presenza, si dilegueranno nel bosco. Raggiunto il posto, resta una macabra scoperta, un giovane uomo, vestito abbastanza bene, legato ad un albero a testa in giù, orrendamente sventrato dall'inguine alla cassa toracica, con le

viscere che escono, in un lago di sangue. Non ci sarà tempo per controlli ulteriori, che un numero di individui, spunteranno da ogni direzione, dai due lati del sentiero, e dalla foresta, armati ed equipaggiati alla bene meglio, vecchie armature etrusche e romane, con daghe, spade, bastoni. Contadini Libro del Demiurgo pag. 41. Non resta che formare un quadrato difensivo e combattere per salvarsi la vita, il loro numero è di 2:1, (chi ha il bambino non combatte) e attaccheranno simultaneamente, tra loro una sorta di stregone armato di ascia bipenne con manico con alla fine un teschio di capra con ampie corna. Non sono combattenti ma semplici contadini, e i giocatori riescono in breve ad avere la meglio, e uccidono il 50%, questi si danno alla fuga, sparendo come sono venuti. Non è comunque consigliabile accamparsi per la notte o proseguire per la via. Terminata l'avventura i giocatori troveranno una volta tornati sulla via principale il cadavere sventrato del commerciante, e diversi segni con il suo sangue sulle braccia, i resti di un turpe rito demoniaco

Il Sentiero:

Il sentiero per Valle Ombra, si inerpica lentamente, restringendosi, obbligando i giocatori a proseguire a piedi in fila indiana, torcia e redini alla mano. Intanto una leggera foschia, pare levarsi ai margini del bosco che costeggia la strada, fino a sprofondare lentamente in una nebbia molto fitta, dando l'apparenza di aprirsi sul davanti e richiudersi come un maglio dietro i giocatori. Sulla sommità del pendio, dopo diverse centinaia di metri, la nebbia scompare come era venuta, molto gradualmente.

La Valle: Rivelando l'accesso ad una valle, infatti i fitti alberi che costeggiavano la strada, si vanno man mano diradando, rivelando che il sentiero ora meno praticato si confonde col mare d'erba, mentre questi scende rapidamente. Il buio è quasi assoluto, il che porterà i personaggi alla quasi totale disperazione, non si vedono luci che contraddistinguono nessun villaggio, e l'ora non giustifica un buio totale, anche le taverne di paese, restano accese sino a tarda ora, e il sole è tramontato da poco. Proseguendo i giocatori noteranno che il cielo stellato e il quarto di luna, sono spariti offuscati da una pesante cappa nuvolosa, e quasi sbattendoci contro, troveranno la via principale, che conduce alle prime case del villaggio.

Il Villaggio: Il buio non permette di valutare bene la situazione, certo è che non vi sono luci, né persone o animali, nessun rumore, quasi si trattasse di un cimitero. Se i personaggi busseranno alle prime case, nessuno risponderà loro, se sfondate le porte, le abitazioni, risulteranno come abbandonate, nessun'anima viva, sulla tavola, un pranzo abbandonato, marcescente, ormai secco, e tanta polvere ovunque, come pure le ragnatele. Avanzando gli altri edifici se esplorati daranno lo stesso risultato. Il villaggio, pare composto da una trentina di casupole, in maggioranza di legno ad un piano, alcune di pietre con malta, un edificio di terra e malta, pare bruciato, dai resti pare si trattasse di un tempio dedicato a Marte. L'unico rumore che distoglie i giocatori dai loro pensieri, è quello di una pesante insegna in rame sbalzato fissata da cigolanti catene ad un trave di una locanda. E proprio in quest'ultima, come per incanto, ai piani superiori, pare accendersi un lume, una alla volta nelle restanti casette, in breve ogni casa pare riempirsi di vita. E la luce filtrata dalle finestre riesce a dare una più reale descrizione del villaggio, gruppi di case si sviluppano ai lati della strada, e in mezzo una piazza circolare con un grande pozzo.

La Locanda: Bussato alla locanda, nessuno pare dare risposta, ma mentre i giocatori si pronunciano se desistere o sfondare la porta, il rumore di un pesante battente che viene spostato li frena. Sulla porta appare un uomo di circa cinquant'anni, con una lampada ad olio in mano, pallido in volto, occhi incavati e pesantemente cerchiati, magro, indossa un camice semplice, imbrattato da bolle d'unto di vari generi alimentari, sicuramente di qualche taglia più grande. Non dirà nulla, mantenendo lo sguardo fisso nel vuoto, fintanto che non si rivolgeranno a lui, poi come appena risvegliato da un lungo sonno parla soltanto per risposte brevi,non vi è nulla di strano a Valle Ombra. Egli ha una stanza disponibile. L'interno della locanda è buio, ma lascia capire che da molto nessuno vi ha messo piede, strati di polvere lasciano segni del vostro passaggio ovunque. Il bancone, ne è ricoperto, e grosse ragnatele sono sui tavoli e sulle panche, nonché sulle botti ai lati del bancone. Se chiedete del cibo, l'oste dice che per questa sera non avrete cibo, domattina, e dicendo questo, pare accennare ad un sorriso. La stanza è al secondo piano e da direttamente sulla via principale con un'unica finestra. È maleodorante, ristagna un pesante odore di muffa e di chiuso, la paglia è comunque secca e le coperte che vi vengono date abbastanza pulite. Il gestore se ne va come è venuto, con passo lento e sguardo perso come stesse sognando.

Gli Abitanti: I personaggi, si apprestano a dormire, quando sentono la porta della locanda sbattere, e fuori in strada si ode prima sommesso, poi marcato un canto, una lugubre nenia. Spiando per la finestra, si vedranno, uomini, donne, bambini, vecchi, alcuni di questi con una torcia in mano, camminando come in trance, dirigersi verso la piazza, cantilenando. Impossibile capirne la lingua, sembra comunque un impasto di etrusco antico. Una volta raggiunta la piazza, tutti si fermano e puntando lo sguardo nel vuoto senza direzione, intonano ancora più forte il loro canto.

L'Incontro: Sia che i giocatori decidano di andare di persona a vedere meglio, o restino nella stanza, avranno un incontro, una figura si avvicinerà loro camminando a quattro zampe sulla strada, o qualcuno gratterà contro la porta. In entrambi i casi uno strano personaggio si parerà improvvisamente davanti a loro, camminando a quattro zampe, con i capelli lunghi come la barba che quasi toccano il terreno. L'uomo emana un odore sgradevole, e si accuccia come un'animale a poca distanza dai giocatori. Osservandolo meglio, a parte la serie di tic e scatti che gli impediscono di starsene immobile, indossa i resti di una tunica da sacerdote, del tempio di Marte, talmente lacera e sozza da renderne difficile l'immediato riconoscimento. Alla prima domanda dei giocatori lo strano personaggio si alzerà ritto in piedi di scatto, poi con fare quasi da bambino, si porgerà il dito al naso e dirà di parlare sottovoce, adducendo che loro potrebbero sentirvi. Loro chi? Ma la magra figura, pare essere fuori di senno, lo sguardo impregnato di una follia certa e dilagante, l'uomo non risponde, pare vedere cose nell'aria che non esistono, poi dice fissando un punto nel vuoto. Non dormite fratelli, o diventerete come loro, non dormite, le vostre anime sono in pericolo, vi prenderanno come hanno fatto con gli altri, non dormite. Fuori il canto cessa improvvisamente, e l'individuo, si blocca come per udire, portandosi platealmente la mano all'orecchio, poi con un'agilità inaspettata scompare senza possibilità di essere fermato. Gli abitanti, stanno ora tornando alle proprie case, in un silenzio e con una calma fuori dal normale.

La Fuga Impossibile: Se i personaggi tenteranno ora la fuga, riusciranno tranquillamente ad uscire dalla locanda, nessuno lo impedirà loro, ma una volta raggiunto il delimitare della valle, e incontrata la nebbia, accadrà qualcosa di strano. Per quanti tentativi facciano, anche segnando il sentiero, o usando corde, entrati nella nebbia, ne usciranno sempre in direzione del villaggio. Qualche magia potente tiene prigionieri i giocatori e gli abitanti del villaggio. Se i personaggi, insisteranno oltre il dovuto, o decideranno di accamparsi fuori dal villaggio, alcuni ululati, potrebbero dissuaderli quello che baste, in caso contrario incontreranno un branco di lupi affamati. Lupi: Libro del Demiurgo pag. 48, numero per D12, min. 4. Il tempo pare diventare relativo, come suggerito dal pazzo, nessun giocatore dormirà, chi invece lo facesse, diventerebbe una sorta di zombie, non sarà più lo stesso, e si comporterà come il gestore della locanda.

La Divinazione: Un tentativo di divinazione di quello che sta accadendo, rivelerà come in un sogno all'Augurè, l'immagine di un'entità malvagia che impersona un porcaio, che di tanto in tanto si divora un maialetto.

Il Nemico: In realtà, un Mago Etrusco, un essere di ormai seicento anni, si è impadronito del villaggio da circa quattro mesi, e usa gli abitanti per i suoi riti, immolandoli sul suo altare dopo averli messi in uno stato di sospensione vitale, nessuno di loro sente fame, sete, sonno. Se i personaggi uccideranno il Mago, questo scioglierà ogni incantesimo, e tutto tornerà alla normalità. Questi si trova sotto il villaggio, l'unica entrata, è attraverso il pozzo cittadino.

Il Pozzo: Un occhiata alla piazza, rivelerà la differenza di pavimentazione, da semplice ghiaia e terra battute ai grossi sassi della base del pozzo, peraltro costruito in pietre di terra cotta. Luogo anche in cui per altre due volte si radunano gli abitanti del villaggio. Se i giocatori si avvicinassero troppo alla piazza e al pozzo, durante il ritrovo, saranno respinti dagli abitanti, che pur muovendosi lentamente, lanceranno loco contro ogni oggetto ritrovato sul momento, sassi, pezzi di legno ecc. Cittadini: Libro del Demiurgo = Contadini - Valore medio DV5 /DV4 pag. 41.

Le Trappole: Ispezionato il pozzo tra un rito ed un altro, rivelerà che non si intravede il fondo, salvo accorgimenti tipo calare una torcia, questo rivelerà la trappola, ed è abbastanza profondo, come pure largo, circa tre metri, per un'altezza di dieci, circolare, ai lati, gradini di circa venti centimetri, conducono da basso in una spirale. Sopra il pozzo, vi sono due spallate in pietra, fissate ad un trave che attraversa il pozzo, con corde. Calarsi nel pozzo, magari un personaggio alla volta, se questi non avrà l'accortezza di legarsi o altro, toccato il tredicesimo gradino, provocherà il crollo di tutti gli altri, precipitando in una rovinosa caduta verso il fondo del pozzo, pieno di lame appuntite, che provocheranno la morte certa dell'incauto giocatore. Poco prima delle lame, si apre uno stretto cunicolo buio, nel quale occorrerà strisciare, rendendo difficile mantenere accesa la torcia. Questi dura soltanto qualche metro, poi si apre in una vera e propria stanza, con pareti in roccia, il pavimento è un intricato mosaico, con figure orrende che si accoppiano tra loro e con figure umane tra atroci sofferenze. Oltre un'apertura, che conduce in un corridoio ornato simile alla prima stanza, qui vi sono due torce spente, e un porta torcia a parete vuoto. Se qualcuno prendesse una torcia dichiarandolo senza nessun accorgimento, un dardo partirebbe all'altezza dei suoi occhi colpendolo a morte. Il corridoio prosegue oltre, fino a giungere in una stanza spoglia, sul cui terreno, vi sono mescolati a paglia, sterco e sangue, e numerosi resti umani, ma la cosa più inquietante, alla parete vi sono fissate grosse e pesanti catene, ora aperte, come avessero dovuto contenere un grosso animale. La stanza, da in un'altra, qui la pavimentazione è diversa, come pure gli ornamenti alle pareti e sul soffitto. Il pavimento è composto da grosse piastre di ardesia colorate, bianche, nere

e gialle, messe senza un preciso ordine o riferimento di cromatura, mentre il soffitto e le pareti sembrano grate di ferro perforate. La trappola è composta in modo tale che se un giocatore, non seguisse l'esatta sequenza di colori di mattonelle calpestate, dai fori partirebbero degli aghi avvelenati che non avendo magari la forza di uccidere sul colpo, procureranno una lenta ed inesorabile morte dopo qualche ora. Il veleno è debilitante, un personaggio colpito, cade a terra e non riesce a rialzarsi. La sequenza è due gialle e una bianca, ripetute fino al raggiungere la porta sul versante opposta della stanza, di circa tre metri di larghezza, per sei di lunghezza. Lanciando oggetti, per far scattare il meccanismo, questi dovranno avere un peso di almeno 30 kg. Sarebbe possibile agganciarsi con chiodi o altro ai fori delle pareti, che risultano inerti al contatto. Oltrepassato l'ostacolo ora il corridoio diventa meno elaborato, una sorta di tunnel, che ad un certo punto si biforca in quattro direzioni, due di queste convergono scendendo entrambe, le altre due si diramano in altre diramazioni, e così ancora, fino a confondere il più esperto giocatore. Questi proseguiranno per diverso tempo, dando la sensazione di procedere in cerchio, rimanendo sempre sotto il villaggio.

Il Licantropo: Improvvisamente un ringhio sommesso, rompe la tensione accumulata, ogni movimento e ogni rumore, è sviluppato da una debole eco, impossibile, definire se il ringhio veniva di fronte o alle spalle. Il cunicolo ora permette solo in pochi tratti di passare in due alla volta. Segue un forte ululato, che risuona come lo squillo di una tromba nella stretta e buia galleria. Alle spalle dei giocatori si sentono amplificati dall'eco le pesanti falcate di un grosso animale. Il corridoio sbuca in una piccola stanza circolare apparentemente vuota. Se i giocatori incontreranno la bestia nel cunicolo, potranno combattere uno alla volta. La bestia, è una specie di grosso lupo con sembianze umane sconvolte, deforme. Lupo : Libro del Demiugo = Berserker in forma di lupo pag. 50. Sconfitto l'animale, una grata metallica scende a bloccare l'uscita e un fuoco azzurro si sviluppa al centro della stanza su una mattonella metallica, il fuoco emana un fumo strano, giallo, un odore gradevole, di fiori, immediatamente i personaggi ne saranno ammagliati, tirando in Ratio, dovranno vedere quanto il veleno avrà effetto sul loro sistema nervoso. Impossibile fuggire, il gas ha già fatto il suo effetto, le gambe diventano pesanti, le braccia cadono sui fianchi, gli occhi si chiudono, poi il fuoco si spegne, e alle pareti, per magia si accendono quattro torce rimaste nascoste nell'ombra. Un'aria leggera invade la stanza, e dietro una parete si apre una porta nascosta, si intravede una stanza molto illuminata, con un altare, con simboli demoniaci. Davanti alla porta compare un uomo, coperto da un pesante cappuccio, avvolto in un mantello rosso sangue, con simboli assurdi, per quanto orrendi. I giocatori combatteranno ora in base a quanto hanno sopportato il veleno della fiamma, alcuni completamente paralizzati, ma coscienti, altri addormentati, ma qualcuno ancora in grado di sollevare la spada.

L'Antico Mago: Il mago si avvicina ai giocatori con tono beffardo, alzando una spada curva sopra la testa in segno di sfida, ha inizio ora il combattimento, ogni tre tempus i personaggi, si riabilitano un po', sta ora nella forza e nella fortuna sopravvivere. Il mago : Libro del Demiugo = Incubo pag 53. Durante il combattimento il cappuccio del mago, si cala rivelando una specie di mummia, la pelle dura come cuoio, tirata sul teschio, privo di capelli, gli occhi rossi, incassati nelle cavità oculari. Se riusciranno a uccidere il mago questi si dissolverà in polvere, dopo un grido orrendo con nulla di umano.

Liberi: Tornati al villaggio, trovate la gente a terra, esausta, come non fossero in grado di muoversi, l'alba sta rischiarando il cielo, la nebbia è scomparsa, e prestati i primi soccorsi, un sorso di vino e un po' di pane, la gente pare tornare alla normalità, come svegliati da un lungo sonno. Tra questi spicca una figura, eretta, un uomo vestito di cenci, i resti di una tunica, sporco trasandato, ma cosciente, si avvicina e racconta ai giocatori di quando tempo fa un viandante venne accolto nella comunità, un uomo ricco, e silenzioso, indossava una maschera perché a suo dire copriva una brutta ustione, fece costruire lui il pozzo dagli abitanti del villaggio, spendendo parecchio oro, ma il pozzo non diede mai acqua, solo strani incidenti. Una settimana dopo, gli animali erano scomparsi, quelli nelle stalle, morirono, poi vennero i lupi e la nebbia, quella strana nebbia, e poi non venne più il giorno, proiettandoci in uno strano limbo, chi si addormentava, diventava come loro, una specie di morto vivente, ma non io, non so il perché ma non io, fu allora che mi vennero a cercare, e bruciarono il tempio, io sono sopravvissuto ai margini del villaggio, dormendo sugli alberi, cibandomi di radici, poi venni come posseduto dal delirio, ma ora tutto è finito, il villaggio di Valle Ombra grazie a voi potrà risorgere, io aiuterò gli abitanti a riprendere le forze. Grazie grazie a nome di tutti.