

CROSSDOOM



LA CITTÀ FANTASMA



CAMPAGNA IN 2/3 EP.

[4/6 giocatori x 20 PP a testa

4 giocatori x 25 PP a testa: almeno 1 legale o cavaliere.]

Le parti in grassetto sono ad uso esclusivo del master, così come le tabelle dei nemici. Il resto invece può essere letto ai giocatori.

Il master deve leggerla tutta prima di giocarla.

Con i tuoi compagni sei seduto al tavolo di una locanda nella città di Ninphea. La tua professione di avventuriero sta andando per il meglio, nel borsello hai 300 kilg, raccimolati dall'ultimo incarico che avete fatto. Avete deciso di fermarvi al Cinghiale Bianco, una locanda dove avete sempre mangiato bene e della quale conoscete il proprietario un omone di nome Jordan, un uomo calvo e laconico, ma che non fa mai mancare il carbone nelle stufe che riscaldano le piccole stanze al piano superiore. Un vero toccasana dopo le tante notti all'adiaccio.

Ti stai gustando la cena che hai già pagato insieme alla stanza, con tuoi compagni: uno spezzatino annaffiato da abbondante sidro, quando al tavolo si avvicina uno sconosciuto.

E' un ragazzo con capelli biondi e sporchi, vesti umili e molto consumate.

"Chiedo perdono a lor signori..."

esordisce con un piccolo inchino

"Sto cercando di vendere un bene prezioso per pochi spiccioli. Mi basterebbe anche una cena."

Il ragazzo fissa il vostro spezzatino con sguardo sognante.

"Vai via, ti ho già detto di non disturbare gli ospiti!"

Dice a voce alta Jordan da dietro il bancone. Il ragazzo lo guarda intimorito poi si gira nuovamente verso di voi.

"Scusatemi, non intendevo arrecare disturbo"

Dice con un piccolo inchino e fa per allontanarsi.

Cosa fate?

• I giocatori possono ignorare il ragazzo. A quel punto lo vedranno allontanarsi ed avvicinarsi ad un altro tavolo, aprofando altri avventori e così via sino a che Jordan non lo prende fisicamente e lo butta fuori.

• I giocatori possono richiamare il ragazzo e chiedergli che cosa vorrebbe vendere loro. Egli risponderà "una mappa molto preziosa che ci tramandiamo da molte generazioni. La mappa mostra l'ubicazione della città fantasma".

Conosci la città fantasma: è una città che appare soltanto di notte, in particolare nelle notti in cui le lune sono coperte. I viaggiatori in lontananza riportano di avere visto luci di una città, ma quando si sono avvicinati, la città così come era apparsa è scomparsa. Altri sono stati più fortunati e sono arrivati sin quasi ad entrare nella città: ammirandone i palazzi, le persone che camminavano tra le vie o intente nei loro traffici, con un dettaglio tale da cancellare l'idea che si trattasse di un miraggio. Purtroppo nessuno ha avuto contatti migliori. Alcuni dicono sia una città magica, altri una città maledetta, altri ancora, una città antica distrutta da una divinità.

Non credi che la mappa possa dirti molto di più ma ora sei curioso: chiedi quanto vuole.

"Mi basterebbero 5 kilg, per poter cenare."

La cifra è molto bassa, la tua borsa è piena. (i giocatori potrebbero anche trattare o offrire di più del pattuito). In caso offrano più di 5 kilg, il ragazzo darà loro un consiglio: "quando arriverete alla città fantasma, tenete aperta la mappa, mi raccomando."

Concludete la cena tra gli sbadigli: siete stanchi e non vedete l'ora di dormire al calore di una stufa. Salite le scale ed entrate nelle vostre piccole stanze.

Se i giocatori non hanno fermato il ragazzo e questo è stato buttato fuori, dopo avere terminato il loro pasto salgono nelle loro camere, lo ritroveranno il mattino seguente che chiede l'elemosina. A questo punto il legale o il cavaliere, mossi a compassione, acquisteranno il suo bene prezioso.

Qualsiasi tentativo di ottenere la mappa senza pagare prima fallirà. Il ragazzo si mostrerà sempre cortese ma inflessibile.

La mappa

Quando apri la mappa capisci subito di trovarti di fronte ad un prodotto amatoriale.

Non è certo fatta da un cartografo, è disegnata a mano e mostra con approssimazione la posizione della città fantasma (cosa che sapevi anche tu). L'unica cosa che la rende interessante sono il foglio antico e le note agli angoli che dicono:

1. per entrare in città dovrai girare tre volte intorno all'albero dei fiocchi bianchi.
2. per entrare in città dovrai tenere un liquido in bocca.
3. per entrare in città dovrai camminare all'indietro.

4. ad Askok è sempre giorno.

Non capisci se questi 4 punti siano seri, quello che è certo è che l'intera mappa, comprese le scritte, sembra molto antica.

Se i giocatori chiederanno aiuto al venditore della mappa egli risponderà di non sapere nulla di più di quello che è scritto sopra. Egli non ha mai tentato l'impresa per mancanza di fondi e mezzi.

La notte.

Dopo la cena abbondante, decidi di andare a dormire. Sali barcollando le piccole scale, entri nella tua camera, chiudi e ti butti sul letto. La stufa è calda e piena di carbone. Prima di addormentarti ringrazi mentalmente Jordan. Tira un dado destino.

4, 5 e 6 (verde): dormi serenamente, ti svegli al mattino fresco e riposato.

2 e 3 (giallo): sotto la tua finestra ad un certo punto della notte, si mettono a litigare due ubriachi. Sei troppo stanco per alzarli e farli sloggiare, ma quel litigio disturba il tuo sonno. Quello che è certo è che quelle voci le ricorderai bene.

1 (rosso): senti scricchiolare le assi del pavimento in corridoio. C'è qualcuno? Un ladro? Ti svegli di soprassalto, controlli il corridoio: erano solo rumori di assestamento. Da quel momento in avanti la notte è rovinata. Provi a riaddormentarti, ma a fatica: qualcuno in strada sta litigando...

Il risveglio.

Dopo una colazione a base di pane e formaggio, saluti Jordan e ti metti in cammino per la tua nuova avventura: la città fantasma.

Allontanandosi dalla città, sui due lati della strada principale, incontrate degli ambulanti che stanno montando le bancarelle.

Questo vi fa venire in mente di procurarvi del bagaglio. Gli ambulanti hanno provviste per un giorno (2Kilg) e tutti gli oggetti comuni.

OPZIONALE: i due litiganti.

Tra gli ambulanti: un tizio barbuto ed uno calvo stanno litigando sul montaggio della bancarella. Chi ha fatto 1, 2 o 3 al tiro precedente riconosce le voci: sono quelli che litigavano sotto la loro finestra e può decidere di fargliela pagare.

[LDD 1] Venditori Ambulanti x2

EV	60
FORZA	50
VELOCITÀ	40
INIZIATIVA	1D6
DANNI	1D6 pugno e 1D8 Randello
POTERI	NESSUNO

Al bagaglio che avete comperato aggiungete:

1. spada base 1D8
2. scudo di legno 1D10
3. corazza di cuoio 2D10
4. 3 cambi di vestiti

Lasciate Ninphea alle vostre spalle

Lungo la strada maestra, sotto un cielo azzurro con qualche nuvoletta bianca, incontrate diverse carovane: carri pieni di barili vuoti. Sono tutti mastri birrai, che vanno a fare rifornimento di acqua alle cascate bianche, tra Ninphea e Taregh. Si chiamano castate bianche per via dell'acqua che, cadendo da grande altezza, fa un sacco di schiuma e spuma bianca.

Le cascate.

All'imbrunire arrivate alle cascate. Mentre il cielo si fa buio vedete decine di luci dei falò che vengono accesi intorno al lago bianco. L'atmosfera è festante: i birrai che raccolgono le acque arrivano anche da molto lontano e molti si accampano per la notte. Alti fanno il bagno nelle acque fredde, ristorandosi dalla calura del giorno. Intorno al laghetto si odono canti e suoni di tamburi o liuti. Alcuni ragazzi/ragazze di bell'aspetto vi invitano a fare il bagno, cosa fate?

I giocatori possono decidere se fare il bagno tutti o in parte o nessuno. Se lo fanno tutti, al loro ritorno troveranno qualcuno armeggiare intorno ai loro bagagli, se lo fa qualcuno, quelli che restano sentiranno "psst! psst!" arrivare dai cespugli. In entrambi i casi vedranno un uomo nudo.

Pare un uomo normale, l'unica particolarità è una polsiera con diverse boccette cariche di vari liquidi.

"Signori scusate ma mi sono perduto. Mi ero tuffato nel lago, ho giocato ad inseguire alcune fanciulle ed ora che sono uscito non trovo più il mio cavallo e la mia roba. Sono, ahimè, completamente nudo. Posso chiedervi delle vesti in prestito? Domattina saprò ricompensarvi: sono Sir Dolyan Trevis". Dal Sir prima del nome quell'uomo può solo essere un cartografo e la polsiera lo conferma.

I giocatori possono acconsentire dandogli uno dei loro cambi (che dovranno togliere dalla scheda) o rifiutare. nel primo caso l'uomo si veste in fretta e furia e ringraziando sparisce nella notte.

Nel secondo, lo sentite fare la medesima richiesta nel falò accando al vostro.

Cala la notte. I giocatori possono decidere o meno se fare turni di guardia, in ogni caso la notte sarà tranquilla, accompagnata da canti e suoni di liuto o tamburo intorno al lago. L'atmosfera è di festa.

Il mattino seguente vi svegliate riposati alle prime luci dell'alba. I mastri birrai sono già al lavoro: si stanno organizzando per raccogliere le acque bianche della cascata.

Di fronte a voi scorrete una carrozza bianca trainata da cavalli bianchi e guidata da un cocchiere elegantemente vestito. Sul fianco, in caratteri dorati, sono incise le lettere DT.

Se la sera precedente hanno aiutato l'uomo nudo e gli hanno offerto vestiti:

La carrozza si ferma: ne esce l'uomo della sera precedente, tra le mani ha dei vestiti ripiegati, al loro interno è nascosto un sacchetto (che contiene 100 Kilg). "Messeri, devo ringraziarvi per la vostra premura e cortesia. - l'uomo è riccamente vestito - la mia carrozza e la mia persona sono a vostra disposizione se ne avete bisogno."

I giocatori potranno chiedergli della mappa o mostrargliela. In caso la mostrino Sir Dolyan ne confermerà l'autenticità e si offrirà di portare i giocatori con la carrozza sino al passo tra le montagne che permetterà loro di trovare la città fantasma.

Si offrirà di portare i giocatori sino al passo tra le montagne anche in caso gli parlino semplicemente della loro volontà di visitare la città fantasma, in fondo è una meta turistica. In caso di passaggio in carrozza i giocatori salteranno la sezione "le praterie", vedranno le vaste praterie scorrere ai loro lati dai finestrini della carrozza.

Se la sera precedente non hanno aiutato l'uomo nudo:

La carrozza vi corre accanto sollevando una nuvola di polvere che vi avvolge, vi mettete a tossire per qualche minuto: chi diavolo era?

Le praterie.

Ampie praterie si aprono di fronte a voi, la vostra meta sono le montagne all'orizzonte, ed in particolare un passo che vi permetterà di valicarle ed arrivare alla città fantasma.

Camminate di buona lena, con pochissime pause: il terreno è morbido, l'erba lo rende quasi soffice. Reprimete più volte la voglia di correre a perdifiato: se spredate ora tutte le vostre energie non arriverete mai.

Nel primo pomeriggio vi fermate per un pranzo frugale (togliere cibo dal bagaglio). Riprendete la marcia. Nel tardo pomeriggio siete in vista del passo, mancano ancora 5 ore buone di viaggio, ma farà buio tra circa un'ora. Siete indecisi sul da farsi quando arrivano, a cavallo, delle persone.

Sono dei briganti: vogliono i vostri Kilg ed i vostri bagagli. I briganti attaccano subito: sono sei e non li fanno parlare.

[LDD 3] Sei Briganti

EV	65 ogni brigante
FORZA	70
VELOCITÀ	70
INIZIATIVA	1D6
DANNI	ATTACCO FISICO 1D6 ATTACCON CON SPADA INCANTATA 1D20+4
POTERI	NESSUNO

I briganti hanno coraggio a 40%, il che significa che se qualcuno di loro si fa molto male o, peggio, muore, o se i giocatori attivano abilità che abbassano il coraggio i briganti fanno un tiro su coraggio e, se lo falliscono, fuggono senza voltarsi indietro. Se cadono da cavallo i cavalli fuggiranno e comunque non si faranno cavalcare dai giocatori (evidentemente sono addestrati a fare così).

EXP totale (anche in caso di fuga) 1170 (da dividere)

Superato il problema briganti riprendete la marcia ed arrivate alle pendici del passo tra le montagne a notte fonda.

Vi accampate decisi a partire alle prime luci dell'alba.

La notte passa tranquilla.

I fori sulle montagne.

Iniziate la vostra salita sul passo che, in meno di una giornata, vi porterà alla città fantasma.

La strada sale e diventa sempre più ripida e faticosa. Dopo un'ora di marcia iniziate a notare, lungo la costa delle pareti rocciose che vi circondano, dei fori perfettamente circolari. Dei veri e propri buchi dal diametro di circa 6 metri.

All'inizio del percorso i buchi sono distanti dal passo, ma salendo i giocatori si avvicinano ai buchi.

I giocatori possono tentare di guardare nei buchi e ci vedranno dei grossi ragni di montagna larghi 3mt. I giocatori passando dovranno fare un tiro e stare sopra al proprio silenzio, se riusciranno dovranno tirare tutti un dado destino. Con rosso e giallo (1, 2 e 3) o fallendo su silenzio faranno uscire un ragno.

[LDD 2] Ragno gigante

EV	100
FORZA	200
VELOCITÀ	80
INIZIATIVA	1D6
DANNI	MORSO 2D6
POTERI	SPUTO RAGNATELA (IMPRI-GIONA CON FORZA 100)

Uccidere il ragno darà 400punti esperienza (da dividere)

Se la battaglia con il ragno sarà silenziosa non ne arriveranno altri, ma se verranno usate abilità rumorose (ad esempio schiaffo sonico) arriveranno 1D6 di ragni aggiuntivi.

Da quel momento ogni ora di scalata (durerà sei ore) dovranno tirare su silenzio sino all'altopiano, l'ultimo tiro con malus di 20 per il terreno ghiacciato.

L'ora di pranzo è passata da un pezzo quando arrivate all'altopiano. si tratta di terreno pianeggiante coperto di neve e ghiaccio. Inizia a cadere del nevischio. Una ventina di metri più in là c'è una vera grotta, non si tratta dei fori circolari che vi siete lasciati alle spalle, ma di una vera grotta naturale. Potrebbe offrire un a pausa pranzo al riparo dal nevischio, ma potrebbe anche essere la casa di qualche creatura.

La ragazza incatenata.

Mentre i giocatori decidono se entrare o meno nella grotta, chi ha l'udito migliore tra loro, sentirà un pianto sommesso di donna. A quel punto chi è di allineamento positivo vorrà andare a vedere se qualcuno ha bisogno di aiuto. Possono anche usare poteri ed abilità per vedere dentro la grotta buia, in caso contrario dovranno entrarvi di almeno 5 passi per vedere qualcosa.

C'è una donna nella grotta. indossa un abito informe di lana, ma ha i piedi nudi. Intorno alla caviglia sinistra, viola e livida, ha un cerchio di metallo alla quale è legata una catena. Ha il volto tra le mani e sta piangendo scossa da forti singhiozzi. Appena si accorge di voi si ritrae spaventata, ma quando realizza che non siete chi si aspettava vi rivolge una supplica: "aiutatemi vi prego! aiutatemi prima che tornino! Mi hanno rapita! Il mio nome è Kora, vengo da Taregh! Mio padre è Lord Marzu di Taregh. Vi prego, portatemi via di qui, sono qui ormai da 10 giorni!"

Il gruppo deve portare via la ragazza, la grotta prosegue (se decidono di ispezionarla) dopo 8 metri svolta a sinistra dove si trova una stanzetta con due pagliericci, una stufa ed una cassapanca, illuminata da una lampada ad olio in ceramica. Nella cassapanca c'è del carbone ed un sacchetto con una collana d'oro (valore 150kilg) e due orecchini d'oro (100kilg) sul fondo del sacchetto c'è la chiave della catena. C'è anche una "porta" costruita con delle assi per separare il proseguimento della grotta che si addentra nella montagna. Se qualche giocatore tenta di entrarci verrà bloccato dall'arrivo dei rapitori.

La ragazza è bloccata da una catena.

Racconta che si stava allenando e che i rapitori l'hanno prescolpito quando era distratta. Il loro capo, un certo Raydesh, le ha rubato un bracciale per lei importantissimo. La catena è lunga 9mt ed ha 100 di costituzione ed è magica i giocatori hanno 4 attacchi per cercare di spezzarla prima che tornino i rapitori.

Liberata la ragazza non vorrà fuggire, ma vorrà recuperare il bracciale che le è stato tolto. Andrà in fondo alla grotta, passerà dalla porta con le assi di legno e si inoltrerà in un corridoio che entra nelle profondità delle montagne ed è illuminato con grosse torce di luce magica.

La ragazza si tuffa nella prima stanza a sinistra, ed inizia a frugare in una pila di vestiti.

Emerge dalla pila di vestiti con un sorriso: tra le mani stringe una sciarpa. La indossa, mette il lato destro sul sinistro e sparisce, proprio mentre nella stanza entrano due dei rapitori che attaccano subito i giocatori al grido di "intrusi!"

[LDD 1.5] Rapitore

EV	80
FORZA	100
VELOCITÀ	80
INIZIATIVA	1D6
DANNI	SPADA PREGIATA 1D20+1D6
POTERI	NESSUNO

I rapitori sono 5 in tutto, durante il combattimento la ragazza riapparirà per fracassare sulla testa di uno dei rapitori la lampada ad olio in ceramica. La testa del rapitore prenderà fuoco e morirà poco dopo. Fatto questo la ragazza scompare nuovamente.

Dopo avere ucciso i rapitori nella grotta piomba il silenzio. La ragazza è scomparsa: che sia all'esterno?

I giocatori possono perquisire i rapitori e troveranno 30Kil a testa una mini-pozione di cura (12EV) e la spada Pregiata. Le altre stanze sono vuote ed il lungo corridoio si addentra nella montagna. Chi ha l'udito migliore sente echi bestiali, potrebbe non essere una buona idea proseguire nell'esplorazione. Anche chi ha sesto senso a più di 50 si trova a disagio in quel corridoio, meglio uscire.

All'esterno della grotta vi attende il capo dei banditi: Raydesh. "E così avete eliminato i miei uomini! Sapete quanto mi ci vorrà per trovarne altri? Ora la pagherete!"

I giocatori possono proporsi come sostituti dei banditi morti: la nuova banda di Raydesh. Questo farà riflettere per un istante l'uomo, alto più di due metri e vestito con pelli nere.

Nei 30 secondi di riflessione di Raydesh i giocatori possono tentare un attacco a sorpresa o distribuirsi i punti esperienza o bere la pozione di cura. Poi Raydesh rifiuterà la proposta e li attaccherà. "No, non posso fidarmi di voi!"

[LDD 5] Raydesh

EV	100 + ARMATURA 100
FORZA	100
VELOCITÀ	80
INIZIATIVA	1D6
DANNI	SPADA PREGIATA 1D20+1D6 URLO SONICO 1D20
POTERI	URLO SONICO: STORDISCE I NEMICI ED ABBASSA L'INIZIATIVA SUCCESSIVA DI 3. DOPPIA AZIONE: DIFENDE O ATTACCA 2 VOLTE A TURNO.

A metà della battaglia, Kora riappare alle spalle di Raydesh e lo colpisce con foga con una spada infliggendogli 50 di danno. Spetterà al master stabilire se questo attacco pone fine alla battaglia o se è solo un aiuto. Dopo avere attaccato la ragazza scompare di nuovo grazie alla sciarpa (oggetto magico sciarpa del viaggiatore) ma Raydesh si volta per attaccarla, diventando preda di un attacco a sorpresa. Raydesh darà 500punti esperienza.

Una volta abbattuto Raydesh, Kora appare al suo fianco e gli strappa dal polso il bracciale che le era stato rubato. Si rivolge a voi piangendo di gioia. "Grazie avventurieri, mi avete aiutato. Recuperare quello che può esservi utile da questo cadavere e poi, vi prego, venite accando a me, in modo che possa portarvi a Taregh, alla corte di mio padre. I suoi guaritori cureranno le vostre ferite ed egli vi ricompenserà con generosità. Poi vi riporterò qui per continuare il vostro viaggio."

Ispezionando il corpo di Raydesh i giocatori troveranno: 1000Kilg. Due smeraldi del valore di 1200Kilg l'uno, un artefatto: collana dell'urlo. Era quella che permetteva a Raydesh di fare l'urlo sonico (1D20 di danno e -3 all'iniziativa).

Vi affiancate a Kora che attiva il bracciale magico: improvvisamente vi ritrovate all'interno di un giardino molto curato, circondato da portici che fanno parte di una ricca villa. Sono alcuni domestici ad accorgersi per primi del vostro arrivo e di quello dell'amata Kora che abbraccia e viene abbracciata da tutti. Richiamato dai suoi uomini arriva di corsa anche lord Morzu.

Lord Morzu indossa vesti ricercate, ma anche la sciarpa ed il cappello di paglia: non faticate a capire che si tratta di un Viaggiatore. Kora, con lacrime e pianti, racconta al padre del rapimento, della prigionia e del vostro eroico intervento. Lord Morzu vi abbraccia uno per uno e vi dice "Grazie.

Grazie per avermi riportato la mia unica figlia: lasciate che i miei guaritori si occupino di voi, rilassatevi nelle mie terme e permettetemi di avervi ospiti per cena, durante la quale, se non vi offenderete, vi dimostrerò la mia gratitudine."

Avete tratto in salvo una fanciulla: ognuno di voi ottiene 1500 punti esperienza.

QUESTO E' UN BUON MOMENTO PER INTERROMPERE LA NARRAZIONE: FINE PRIMA PARTE.

La cena di Morzu.

Durante il vostro soggiorno nella villa venite curati, massaggiati, ripuliti. Vi presentate alla cena con vestiti nuovi e caldi, completamente strigliati e lavati. Guadagnate +1 di fascino.

Il tavolo è molto lungo, vi sono sedute circa 20 persone riccamente vestite e voi avete il posto d'onore accando al padrone di casa ed alla figlia. Kora è bellissima nelle sue vesti regali. Quando entrate nella stanza tutti si alzano ad applaudirvi.

Viene quindi servita la cena.

Durante la cena, uno per uno, gli avventurieri vengono invitati singolarmente in una stanza da un gentilissimo servitore.

La stanza è completamente vuota: al centro un baule con sopra uno zaino. Nello zaino, pesante 13kg ci sono 5000Kilg e, nel baule, un oggetto magico (i giocatori devono tirare un oggetto tra quelli sul manuale). Questo per ognuno di loro.

La cena si svolge in una atmosfera festosa e rilassata.

Lord Morzu chiederà agli avventurieri cosa facevano sull'altopiano e quale missione stiano seguendo. Se uscirà fuori il discorso della città fantasma (i giocatori potrebbero non volere rivelare della mappa ma dire semplicemente di volere visitare la città). Lor Morzu si metterà a ridere e racconterà che lui qualche anno fa, ha partecipato ad un'asta per assicurarsi un oggetto proveniente dalla città fantasma, pagato quasi 100.000 kilg. Gli oggetti provenienti dalla città fantasma valgono moltissimo. Detto questo si alza per andarlo a prendere.

Lord Morzu torna dopo qualche minuto, tra le mani ha un astuccio blu lungo quasi 40cm. Quando lo apre al suo interno c'è un flauto.

"Ecco, questo flauto arriva dalla città fantasma. Lo so, sembra un normalissimo flauto, ma provate a prenderlo..."

Dicendo questo porge l'astuccio agli avventurieri che, se provano ad afferrare il flauto, vedranno le loro mani passarli attraverso, come fosse un miraggio. Lor Morzu si mette a ridere

"incredibile non è vero? Di notte appare come un fantasma, mentre di giorno l'astuccio è completamente vuoto!"

Quel flauto potrebbe esservi utile nella vostra missione? Non potete evitare di porvi questa domanda.

Se gli avventurieri chiederanno il flauto a Lor Morzu, questi sarà inizialmente ritroso, ma poi acconsentirà (grazie all'intercessione della figlia), a patto che gli venga restituito.

Se qualcuno analizza l'oggetto capirà (passando un tiro su intelligenza) che l'astuccio non proviene dalla città fantasma, ma l'oggetto al suo interno sì.

La cena termina, nascono i primi sbadigli, Kora si congeda: domani mattina vi riporterà all'altopiano. Vi vengono date delle stanze dove riposare divinamente.

Se i giocatori vogliono andare in città gli verrà detto che c'è il coprifuoco e che potranno girarla il mattino seguente.

Al mattino vi svegliate ben riposati. Avete recuperato tutte le EV grazie ai guaritori e Kora è pronta per riportarvi all'altopiano. "Siete pronti?" Vi chiede.

I giocatori potrebbero voler fare un giro in città. Taregh è una grande città: i grandi palazzi, la pulizia delle strade, la gente ben vestita, tutto fa capire quanto Taregh sia importante.

Ci sono diverse botteghe di armaioli che vendono armi ed armature sino a metallo giallo.

Nelle botteghe di oggetti magici invece si trovano tutti gli oggetti sino a rari.

Sono infine moltissime le botteghe e botteghine che hanno tutti gli oggetti comuni.

Kora vi riporta all'altopiano, vi abbraccia uno per uno e vi dice "arrivederci".

Iniziate la discesa sull'altro versante che vi porterà alla città fantasma.

La discesa è più breve e semplice della salita. sull'altro versante le montagne non presentano alcun buco o foro.

Prima dell'ora di pranzo arrivate alle praterie di fronte al posto dove dovrebbe sorgere la città fantasma. Notate che ci sono parecchi gruppetti di persone accampate. Poco più in là, ci sono alcuni grossi alberi ed uno in particolare vi colpisce: è un albero con i rami spogli, ma al quale qualcuno ha legato centinaia di nastri di colore bianco. Che sia "l'albero dai fiocchi bianchi" citato dalla mappa?

Quando si avvicinano i giocatori noteranno che l'albero pieno di nastri legati è decisamente l'albero dai fiocchi bianchi. Notano anche che sull'albero è inciso un cuore con sopra scritto: Enir e Tak.

Le proteste del loro stomaco convincerà gli avventurieri a fare pausa pranzo. Nel frattempo, con l'avanzare del pomeriggio, le persone aumentano. Arrivano a piccoli gruppi: a piedi o su carri e si fermano ad una certa distanza dal grande spiazzo dove dovrebbe esserci la città fantasma. Se vengono interpellati, sono tutti semplici turisti venuti per due motivi: 1. vedere (o rivedere) la città fantasma (pare sia spettacolare) 2. vedere i tentativi di ingresso nella città da parte di singoli o gruppi (pare siano molto divertenti).

Con il passare del tempo il numero di spettatori aumenta. Mentre l'occhio di Yor (il sole) sparisce dietro le montagne, il numero di persone arriva intorno a trecento. Quando anche l'ultimo spicchio di luce scompare ecco che la città fantasma appare.

E' uno spettacolo straordinario.

Dapprima appare un palazzo meraviglioso con alte guglie e, lentamente, a partire dagli edifici più alti, tutta la città. Nel buio della notte emette una leggera luminescenza ed è visibile in tutti i suoi particolari, comprese alcune persone che passano davanti ad uno dei due ingressi.

Ecco che arrivano coloro che tenteranno di entrare! Dice la folla. Sono 4 gruppi. Il primo è composto da due persone che guidano un carro trainato da 6 cavalli. I cavalli sono freschi e riposati e, secondo i due se saranno abbastanza veloci riusciranno ad entrare. il carro percorre gli ingressi a grande velocità ma anziché entrare dentro la città la attraversa "Ehi! Qui è sparito tutto!" Gridano i due sul carro, disperati.

Il secondo gruppo è composto da 8 persone: la loro tecnica è saltare uno sopra l'altro e poi lanciare dentro la città quello più in alto che atterra con un'elegante capriola.

La folla applaude, ma la città scompare ai loro occhi. Quello che capite è che, se si passa dall'ingresso, la città sparisce e non si è più in grado di vederla per l'intera serata. Il terzo gruppo tenta di entrare ad occhi chiusi, ma mentre il quarto si prepara capite che è il momento buono per provare, ora che la folla è distratta.

I giocatori seguono le istruzioni della mappa:

1. per entrare in città dovrai girare tre volte intorno all'albero dei fiocchi bianchi.

2. per entrare in città dovrai tenere un liquido in bocca.

3. per entrare in città dovrai camminare all'indietro.

4. ad Askok è sempre giorno.

Se sono stati avvisati dal ragazzo al momento dell'acquisto terranno aperta la mappa. Il master può ricordarlo solo in questo caso.

Se terranno aperta la mappa mentre entrano vedranno apparire altre scritte:

5. Attento, non tutti i cittadini ignorano la verità

6. Si esce dopo un giorno, ma qui è sempre giorno.

7. Esci con le scarpe con le quali sei entrato.

8. per uscire non voltarti indietro per nessun motivo.

La città fantasma.

Quando entrate camminando all'indietro, il vostro naso viene colpito da un forte odore di pesce arrosto, poi i vostri occhi vengono abbagliati da un sole forte in un cielo azzurro. La città di Askok è viva vitale e brulicante di persone.

Bancarelle ai due lati della strada vendono pesce grigliato, bellissime ragazze improvvisano balletti al suono di strumenti suonano da soli sospesi nell'aria.

L'ingresso principale da su una piazza nella quale un elefante trizannuto fa degli esercizi da giocoliere ed un altro richiama la folla "venite signori venite! Guardate il nostro spettacolo!"

Vedere animali che parlano vi lascia interdetti, ma sembra tutto normale all'interno della città.

Un enorme folla si sgomita per accedere ad una bancarella con sopra scritto "Bazar delle occasioni". Il venditore è in piedi su un piccolo palco e dirige un'asta "Centomila kilg per la signora! Chi offre di più?! uuh duecentomila per il signore! Duecentomila e uno, Duecentomila e due... aggiudicate al signore!"

La folla rumoreggia "Non preoccupatevi, signori ne abbiamo altre! Abbiamo un numero 42 adesso: base d'asta ottantamila kilg!"

Quando gli avventurieri guardano quali siano gli oggetti in vendita si accorgono che sono delle scarpe. Ad una seconda occhiata vedono che NESSUNO in città indossa delle scarpe, ma sono tutti scalzi. Anche i personaggi dall'intelligenza più bassa capiscono che è opportuno nascondere le proprie scarpe.

"Eheheh, si nascondono le scarpe eh?!" quando vi voltate vedete una donnola: è alta circa 1.60mt ed indossa un elegante gilet blu.

"Uuh, che brutte espressioni, tranquilli, non voglio tradirvi, ma ho visto che arrivate da fuori. Sentite io voglio uscire da qui: sono entrato molto tempo fa ormai, stavo inseguendo un paio di topi. Ero una normalissima donnola e sono diventato così. Ora ho un nome e mi chiamo Dug. Voglio uscire, voglio tornare normale, voglio che le mie uniche preoccupazioni siano i topi. Io vi farò fare un giro turistico della città, vi porto nei posti migliori e voi in cambio mi porterete con voi quando uscite. Abbiamo un accordo?"

La donnola sorride con le zampette giunte: vista la folla che avete intorno, se urlasse che avete delle scarpe vi metterebbe in pericolo di vita.

La donnola è sincera (se qualche giocatore riesce ad esaminarla). Se non accettano verranno uccisi dalla folla in cerca di scarpe. Se tentano di tradire la donnola dopo avere accettato questa riuscirà sempre a chiamare le guardie cittadine (vedi la scheda guardie più avanti a pagina 11).

"Allora come prima cosa vi porto a visitare la via degli specchi. Come consiglio vi suggerisco di non guardare gli specchi rossi e di guardare quello blu."

Uscite dalla piazza principale e seguite Dug in un dedalo di vie e viette. Sino ad arrivare ad una lunga via nella quale sui due lati sono state collocate due file di specchi, quelli a sinistra hanno una cornice color legno e quelli a destra una cornice rossa.

Al fondo della via uno specchio con una cornice blu leggermente inclinato: non riuscite a specchiarvi.

Se guardare il vostro riflesso a sinistra vi vedete di bell'aspetto, fieri, eleganti, riccamente vestiti e pieni di

oggetti magici. Se vi guardate a destra vi vedete vecchi, brutti, malandati, monchi, con cicatrici orribili, vestiti di stracci. Sembra che a sinistra ci sia la vostra versione di successo e a destra la vostra versione di fallimento.

Se i giocatori toccano gli specchi o cercano di interagire non succede nulla.

Arrivate infine allo specchio blu. Dovete abbassarlo per specchiarvi. La vostra immagine è normale, ma dopo qualche secondo di muove da sola e vi fa segno di avvicinarvi, come se vi volesse dire una cosa all'orecchio. Quando vi avvicinate non vi dice nulla, ma sentite che qualcosa vi viene infilato in tasca. Quando controllate scoprite che è una boccetta che contiene del liquido trasparente: la vostra immagine vi fa segno di berla ed annuisce.

Se i giocatori la bevono guadagnano 15 punti di potere. L'ultimo del gruppo che si avvicina allo specchio invece riceve la seguente indicazione sussurrata all'orecchio: "gli squali vedono pochissimo alla luce del sole".

"Vi è piaciuto? Ora vi porto alla piazza degli scacchi." La piazza degli scacchi è illuminata dal sole e ci sono decine di tavolini con due sedie. Sopra i tavolini c'è una grande scacchiera ed un piccolo vassoio luccicante ed una delle due sedie è occupata da uno squalo, anche lui con il suo gilet elegante di colore blu. Tra i tavolini girano hostess e steward pronti a fornire bevande o cibo. Quando vi avvicinate la domanda degli squali è sempre la stessa "vuoi provare a giocare?"

Se gli avventurieri dicono di sì la domanda seguente è "cosa ti giochi? Puoi scommettere kilg o oggetti magici." Qualsiasi scommessa viene messa sul vassoio e scompare ad inizio partita. Se la partita viene vinta accanto alla scommessa appare il suo corrispondente in diamanti. (in caso di oggetti magici appare il valore più basso del range a seconda della rarità).

Gli squali sono giocatori molto forti. I giocatori potranno vincere solo barando: girando la scacchiera o togliendo pezzi agli squali che non si accorgeranno di nulla a causa del sole. Dopo essere stato battuto la prima volta lo squalo richiederà un ombrello alle hostess e così faranno tutti quelli intorno a lui. Facendo due conti i giocatori potranno fare una sola partita a testa.

"Siete stati bravi a giocare, ora vi porto alla piazza delle risate. Pronti a sbellicarvi?"

Seguite Dug sino ad una grande piazza. Su un grosso palco un'enorme sfera a specchio deformante, deforma i riflessi di tutti che non la smettono di ridere a crepapelle come fosse la cosa più divertente del mondo.

Anche Dug ridacchia quando vede la sua immagine deformata, ma a voi la cosa non fa particolarmente ridere.

Se gli avventurieri toccheranno la sfera inizieranno a ridere in modo irrefrenabile ed ogni loro azione verrà penalizzata, potranno riprendersi solo ricevendo del danno.

Quello con la vista (o il sesto senso) più alti noterà che nella piazza c'è una persona che non ride ed è così unica che salta all'occhio. Sembra quasi in lacrime e continua a guardarsi intorno.

Se interpellato dirà: "non trovo più la mia amata! Non ricordo nemmeno più il suo nome o il suo aspetto! Eppure ho questo foglio dove mi chiede di cercarla!" Il giovane (il cui nome è Roland) mostra il foglio agli avventurieri dove c'è scritto "imacrec rep erovaf" lo indica con il dito seguendo le parole da sinistra a destra "vedete? cercami per favore! Io la cerco ma... eppure avevo anche inciso un albero con un cuore per lei..."

I giocatori dovranno ricordare l'albero dei fiocchi bianchi ed il nome inciso: Enir e Tak che, letto al contrario darà Katerine. Se lo riveleranno al giovane questi dirà "grazie! Grazie! Finalmente! Prendete, prendete questo" e darà loro il suo zaino, contenente una fiaschetta a testa (sei porzioni) di latte magico (oggetto magico n° 42).

"La piazza delle risate non vi ha fatto molto ridere eh?" va bene andiamo nella piazza degli oggetti perduti." camminate seguendo Dug quando finite in una via interamente ricoperta da parquet che scricchiola sopra i vostri piedi. Ad un tratto il terreno cede e precipitate. Tirate un dado destino: con 1 vi fate danno (1D6) con tutti gli altri risultati no, del resto cadete un 4-5 metri più in basso.

Vi ritrovate in un corridoio, illuminato da una torcia che emette una luce azzurra (evidentemente magica). Il pavimento è piastrellato, ai muri sono appesi quadri pregiati ed in fondo al corridoio una porta finemente lavorata è socchiusa e della luce proviene dal suo interno.

"Non muovetevi - grida la Lontra che è sfuggita alla caduta - vado a procurarmi una corda!"

Se i giocatori provano ad uscire e tornare volando sulla strada o usando poteri scoprono di non riuscirci: sulla prima parte del corridoio le piastrelle riportano dei simboli che inibiscono l'uso dei poteri o oggetti magici.

I giocatori proseguono nel corridoio. Se ascoltano i rumori prima di entrare sentono un leggero scricchiolio. Quando aprono la porta vedono una stanza circolare con una serie di armature metalliche disposte a semicerchio, al fondo un'altra porta socchiusa e, in centro stanza, uno scheletro che li attacca subito!

[LDD 6] Scheletro antico

EV	200
FORZA	500
VELOCITÀ	70
INIZIATIVA	2D6
DANNI	FISICO: 5D6
POTERI	DUE AZIONI PER TURNO

Al quinto turno anche una delle armature si animerà, quella senza piedistallo.

[LDD 6] Cavaliere fantasma giovane

EV	500
FORZA	200
VELOCITÀ	70
INIZIATIVA	1D6
DANNI	SPADONE: 2D20
POTERI	NESSUNO

Guardando le altre armature (magari con la paura che si animino) i giocatori noteranno che, ogni piedistallo ha una incisione con una nota musicale.

Se prenderanno il flauto che ha dato loro Lord Morzu e suoneranno la nota corrispondente, le armature si animeranno e verranno in loro soccorso (le sei armature potranno fare un colpo ciascuna da 50 di danno prima di venire distrutte).

Scheletro: 1000px
cavaliere fantasma: 2500px

Anche dall'altra porta aperta filtra della luce, ma non si sente alcun suono.

Quando la aprite vi ritrovate in una stanza piena di mappe di ogni tipo. Al centro della stanza uno scheletro, pieno di ragnatele e rovinato dal tempo, che regge tra le mani una penna. Probabilmente morto mentre stava scrivendo qualcosa.

Se gli avventurieri toccheranno lo scheletro questo diventerà polvere immediatamente.

Sulla scrivania c'è ancora il documento che stava scrivendo.

"Askok non sarà mai libera. Il suo re, Kittar, ne ha bloccato il tempo, facendo sparire la notte e trasformandola in una città fantasma. Poco importa se tutti soffriranno per il tempo bloccato, poco importa dei danni collaterali agli animali. Sino a che Kittar vivrà per sempre, la città fantasma continuerà ad esistere. Magari facendo riprendere il tempo, facendo tornare la notte, egli sarà obbligato ad annullare tutto. Ho usato una magia proibita ed ora nel baule c'è la soluzione a tutto, ma ho il presentimento che la magia che ho usato stia per presentarmi il conto.

Askok libera, per sempre"

la parola si interrompe, non c'è scritto altro.

Nella stanza non c'è alcun baule ma c'è un'altra porta. Conduce ad una stanza adiacente, grande poco più di uno sgabuzzino, al centro della stanza un baule nero con una gemma verde acqua che emette una leggera luminescenza. All'interno del baule c'è... la notte.

Per un attimo provate vertigini, la vista è al contrario e mettendo il braccio dentro non senti le pareti del baule. L'apertura ha smosso il baule e fatto cadere delle gocce nere di notte che cadono verso l'alto, toccano il soffitto e dal soffitto corrono verso l'uscita: da dove siete entrati voi.

I giocatori potrebbero vole ribaltare il baule o portarlo con loro e poi ribaltarlo, in entrambi i casi udranno un urlo inumano che rimbomberà in tutta la città e dirà NOOOOOOOOOOOOOOOOOH!

Tornate al buco troveranno una scala di corda e sentite Dug "Amici siete tornati? Ho trovato una scala per voi, dai che ora torniamo alla piazza delle risate, visto che vi siete molto divertiti!

Se la frase di Dug li mette sull'avviso non riceveranno l'attacco a sorpresa, salendo pronti a tutto, se invece non capiscono riceveranno un attacco a sorpresa: 2D20 di danno.

Quando salgono scoprono che Dug è circondato da guardie, ce ne sono almeno 30.

[LDD 4] Guardia di Askok

EV	100
FORZA	200
VELOCITÀ	70
INIZIATIVA	1D6
DANNI	SPADONE 3D20
POTERI	INDOMITO. SOTTO 10 EV SI CURANO CON 2D20 EV.

Siete in arresto! - Vi urlano le guardie - per porto abusivo di scarpe! Ma mentre vi parlano accade qualcosa, il sole sparisce e... appare la notte!

Le guardie alzano tutte il naso all'insù ed in quel mentre Dug grida: "scappiamo!" iniziate a correre tra le vie, entrate perfino in una bottega ed uscite dal retro, sembra che la donnola stia facendo perdere le vostre tracce. "Dobbiamo uscire subito, fintanto che possiamo, se ci prenderanno sarà la fine!"

Indossate le scarpe in fretta e furia e vi precipitate all'uscita. Dug salta in braccio del giocatore con più forza.

Se i giocatori hanno letto le note aggiuntive alla mappa, sanno che non devono voltarsi indietro. Se non le hanno lette o non lo ricordano:

Mentre stai uscendo senti una voce alle tue spalle: "Arcieri! Pronti a scoccare!"

Che cosa fai?

Il master prende nota della reazione di tutti i giocatori e poi legge il tipo di finale dal seguente elenco (è possibile che alcuni giocatori si voltino ed altri no, in questo caso non si devono dare suggerimenti e non c'è tempo perché i giocatori parlino uno con l'altro):

Finale Nero.

Vi voltate per cercare di capire dove sono posizionati gli arcieri, ma non c'è nessuno appostato e pronto a tirarti una freccia. Che sia stato un inganno per farti voltare? Ma perché?

Quando ti volti di nuovo l'uscita, che era a qualche passo, non c'è più e ti ritrovi nuovamente nella piazza centrale insieme ai tuoi compagni solo che non avete più le scarpe ed il vostro bagaglio ed indossate tutti dei raffinati gilet blu. Accanto a voi Dug la donnola piange disperato.

Finale Grigio.

Nonostante la minaccia decidete di non voltarvi ed accelerare il passo. Quando uscite dalla città è giorno pieno e la città fantasma è scomparsa. Ci mettete pochi secondi a capire che non siete riusciti ad uscire tutti. Dove sono finiti gli altri? Vi fermate sino a notte inoltrata per cercare di capire dove siano, ma non riuscite a vederli e quando provate a seguire le indicazioni della mappa per rientrare e vederli scoprite che non funzionano più e la città semplicemente scompare ai vostri occhi. Infine il giorno successivo costruite qualcosa ed infine vi allontanate. Da quel giorno in avanti, vicino all'albero dei fiocchi bianchi, i visitatori potranno osservare le tombe di (nomi dei compagni) scomparsi nella città fantasma.

Finale Bianco.

Nessuno di voi si volta, preferendo impegnare tutte le energie nella corsa. dopo pochi istanti il buio della notte lascia il posto alla luce del giorno. Siete nella prateria. Dug la donnola ora ha le dimensioni di una normalissima donnola, il gilet blu gli sta largo e correndo a quattro zampe si volta una sola volta a guardarvi, poi scompare nell'erba alta. sul sentiero vi attende una carrozza bianca trainata da cavalli bianchi e guidata da un cocchiere elegantemente vestito. Sul fianco, in caratteri dorati, sono incise le lettere DT. Si apre la porta e ne esce un uomo elegantemente vestito "Salute avventurieri. Devo andare al tempio di Jimadh a risolvere un problema e mi hanno detto che siete la squadra migliore a cui rivolgersi. Inizia una nuova avventura.

FINE

Nel finale grigio alle persone rimaste intrappolate può essere letto il finale nero, omettendo il pezzo di Dug se invece era con una persona riuscita ad uscire.

Se i giocatori non hanno aiutato Sir Dolyan Trevis qualche giorno prima non lo riconosceranno, mentre se lo hanno aiutato lo riconosceranno subito, spetterà al master spiegare o meno chi sia.

Oggetti città fantasma: per prendere degli oggetti nella città fantasma i giocatori dovevano comperare dei cofanetti, astucci, o simili nel loro mondo, per poi usarli come contenitori nella città fantasma. Se sono riusciti a prendere oggetti ognuno di loro vale circa 100.000 Kilg.

Flauto di Lord Morzu. I giocatori si sono impegnati a restituirlo, quindi chi lo ricorda prima di imbarcarsi in una nuova avventura riceve 200px aggiuntivi. Il flauto di Lord Morzu nella città fantasma diventa solido e si può usare come un normale flauto.

Mappe. Ci sono centinaia di mappe nella stanza con il teschio e le ragnatele, se uno dei giocatori è un cartografo può copiarne alcune.

Esperienza finale: il finale bianco darà ad ogni giocatore 5000 punti esperienza, da trasformare ed utilizzare per una prossima storia.

CROSSDOOM



LA CITTA' FANTASMA

STORIA ORIGINALE ED IMPAGINAZIONE: Davide Murmora

ILLUSTRAZIONE ORIGINALE: Francesco Ruta

La città fantasma è una storia basata sul sistema di gioco: Crossdoom. E' proibita la vendita, la copia, l'adattamento e la pubblicazione per altri sistemi di gioco.

SCARICATA GRATUITAMENTE SU

WWW.CROSSDOOM.IT