

LA TAVERNA DELLE OMBRE

Questo documento contiene tutte le informazioni per usare questa avventura con le regole della quinta edizione del gioco di ruolo fantasy più famoso al mondo basato sul D20 System.

Se hai intenzione di giocare questa avventura come giocatore, nei panni di un personaggio, allora non andare oltre nella lettura, o rischi di rovinarti il divertimento.

Questo documento è scritto per il Narratore e contiene un'avventura completa.

Gestire l'Avventura

La *Taverna delle Ombre* è un'avventura per 4/5 personaggi. Gli eventi di questa avventura possono essere sfruttati sia come avventura breve a sé stante sia come aggiunta ad una più corposa che i giocatori stanno già affrontando. La difficoltà può essere facilmente adattata al livello dei personaggi, ma tenete conto che per questa avventura i personaggi saranno privati del loro equipaggiamento e dovranno cavarsela grazie alle loro capacità.

Tutte le descrizioni di interni e aree buie sono scritte partendo dall'assunto che i PG abbiano una fonte di luce che gli permetta di vedere.

Alcune parti della gestione della storia sono lasciate a discrezione del Narratore.

Struttura del testo

Testo Descrittivo. In vari punti, l'avventura presenta un testo descrittivo che deve essere letto ad alta voce o parafrasato ai giocatori. Questo testo è inserito all'interno di blocchi separati di testo e scritto in *corsivo*. Queste parti, di solito, sono usate per descrivere stanze o presentare frammenti di dialoghi.

Personaggi non giocanti/Mostri . Qualsiasi mostro o PNG che necessita di statistiche verrà indicato in **grassetto** e la sua scheda sarà riportata nell'Appendice A.

Abbreviazioni

Le seguenti abbreviazioni vengono usate nel corso dell'avventura.

BS= Basic Rules [LINK WOTC]

PG=Personaggi dei Giocatori

PNG=Personaggi non dei Giocatori

CD = Classe Difficoltà

PE = punti esperienza

mo = monete d'oro

ma = monete d'argento

mr = monete di rame

Background

I personaggi si trovano in viaggio e si fermano per la notte a una taverna lungo la strada, inconsapevoli del fatto che nelle profondità si è attivato un oggetto magico che ha aperto un varco tra le dimensioni facendo sì che alcune persone, ogni tanto, vengano trasportate involontariamente da una realtà all'altra.

Ai giocatori capiterà la stessa cosa e dovranno trovare il modo di tornare indietro, contando solo sulle loro capacità.

Sinossi

Tutto inizia mentre i personaggi si trovano in viaggio per spostarsi tra due location e si fermano normalmente per la notte in una taverna/stazione di posta.

Niente di strano accade ai personaggi durante la notte e gli eventuali turni di guardia trascorrono senza che si percepisca nulla. Al loro risveglio, però, fanno una scoperta inquietante: intorno a loro vedono aggirarsi delle **Ombre** che sembrano non rendersi conto della loro presenza. Le **Ombre** sono incorporee e se qualche personaggio cerca di interagire con loro, queste lo ignorano. Non sembrano in alcun modo consapevoli della presenza dei personaggi.

Effetti di forza come quelli di alcuni incantesimi hanno effetto sulle **Ombre**, effetti divini (come scacciare non morti) non hanno effetto.

La struttura della locanda è all'apparenza intatta, ma le uniche presenze reali sono i PG, tutti gli altri sono spariti. Se qualcuno guarda o cerca di uscire fuori vedrà che il mondo circostante è sparito, sostituito da un vuoto di luce dorata all'interno del quale fluttua la locanda. I personaggi sono finiti in un'altra dimensione e le **Ombre**, in realtà, sono le immagini dei reali avventori della taverna che riescono ancora a intravedere attraverso il tessuto della realtà.

Inoltrandosi nelle profondità della struttura trovano la fonte dell'anomalia nel tessuto planare con cui tornare al mondo reale e poi distruggerlo.

Svolgimento dell'Avventura

Entrate nella locanda da che il sole sta tramontando, contenti di poter finalmente passare una notte al coperto e al caldo; la sala comune è abbastanza popolata da viaggiatori.

All'ingresso dei PG tirate un d20 per determinare l'atteggiamento generale nei loro confronti: con un risultato pari gli avventori e l'oste saranno diffidenti nei loro confronti e si comporteranno in modo freddo tenendo le distanze e cercheranno di fargli pagare il doppio per l'alloggio. Con un risultato dispari saranno amichevoli, disposti a scambiare qualche parola e il costo dell'alloggio è dimezzato. Durante le conversazioni serali vengono a sapere che c'è gente che sparisce nella taverna senza spiegazione e che alcuni sentono la presenza di qualcosa attorno a loro.

Dopo aver lasciato la sala comune i PG si ritirano nella loro stanza e vanno a letto.

La notte passa apparentemente senza eventi particolari. Al risveglio però notate che il vostro equipaggiamento è sparito.

Ogni personaggio fa una prova di Saggezza(Percezione) CD 10, con un successo si rende conto che non avverte nessun suono. *Avvertite un silenzio inquietante, non sentite nemmeno i tipici rumori di attività della taverna.*

Se qualche PG esce dalla stanza vede che il corridoio è deserto. Sostando nel corridoio per più di 5 minuti c'è il 50% di possibilità che vedano uscire da una delle altre stanze un' **Ombra**.

Queste ombre sono l'immagine residua degli avventori che popolano la taverna, che i personaggi intravedono dall'altra dimensione in cui sono stati trasportati. Non c'è modo per i personaggi di interagire con loro, né fisicamente né verbalmente, le ombre sembrano non percepire i PG né sentirli. Possono tuttavia colpire le ombre e attuare delle interazioni fisiche utilizzando gli oggetti inanimati della stanza. Essi infatti si trovano contemporaneamente in entrambe le dimensioni. Effetti di forza come quelli di alcuni incantesimi hanno effetto sulle ombre, effetti divini (come scacciare non morti) non hanno effetto.

Da una delle porte delle stanze vedete uscire una figura umanoide, con lineamenti indistinguibili, la cui struttura sembra fatta d'ombra. I suoi contorni sono sfocati ed emanano un bagliore violaceo, i suoi movimenti non provocano nessun rumore.

Ogni 5 minuti successivi di sosta nel corridoio la probabilità che compaia un' **Ombra** aumenta del 10%. Se i PG controllano le altre stanze del piano notano che sembrano usate ma vuote. Per ciascuna delle stanze tirare un d100 con il 50% di probabilità di trovarvi all'interno un' **Ombra**. Nelle stanze non trovano altro di utile, anche l'equipaggiamento degli altri avventori non c'è più, sembrano esserci solo gli oggetti già presenti nella taverna.

A un certo punto i personaggi decideranno di scendere nella sala comune, lì si trovano di fronte a uno spettacolo inquietante.

L'intera stanza è popolata da ombre uguali a quelle che avete visto prima. La maggior parte vagano all'interno della sala apparentemente senza uno scopo, alcune sono sedute ai tavoli.

Uno dei personaggi può fare una prova di Saggezza(Percezione) CD20 per notare la presenza di una delle **Ombre** dietro di lui, in caso di fallimento si accorge di lei solo nel momento in cui essa gli passa vicinissimo. Se i personaggi passano più di 10 minuti a esaminare la situazione nella stanza possono fare una prova di Intelligenza(Investigare) a CD15 per notare che le ombre sembrano comportarsi come i normali frequentatori della taverna.

A un certo punto due delle ombre si alzano e si avviano verso la porta della taverna ed escono; se uno o tutti i personaggi vanno alla porta e la aprono vedono che il mondo esterno è scomparso, sostituito da uno spazio

vuoto illuminato da una luce brillante. Osservando fuori dalla porta vedono che l'intera taverna e una porzione di terreno di qualche decina di metri al di sotto della costruzione sembrano galleggiare nel vuoto.

Mentre stanno osservando l'esterno un'altra ombra si avvicina all'uscita e passando attraverso di loro attraversa la porta ma invece di finire nel nulla scompare; se i personaggi provano a lanciare qualcosa fuori dalla porta o se uno dei PG prova a uscire inizia ad andare alla deriva nel nulla: un personaggio che finisca fuori dalla porta inizia ad allontanarsi al ritmo di 1.5m a round, deve effettuare una prova di Forza(Aletica) a CD15 per riuscire a muoversi di 3m, gli altri personaggi possono usare funi od oggetti per aiutare a ritirare dentro chi sta galleggiando. La sala comune comunica con la cucina della taverna, nel resto della taverna non c'è niente di strano o utile per i PG; in qualunque momento se un personaggio effettua un incantesimo "Individuare Magia" o simili o una prova di Intelligenza(Arcana) CD 15 percepisce una forte emanazione magica provenire dalle profondità sotto la taverna. Dalla cucina si trova una scala che scende alla cantina. I personaggi inizieranno quindi una discesa in quelle che pensano essere la cantina e le fondamenta della taverna, inconsapevoli di quello a cui stanno andando incontro.

Siccome non hanno più un equipaggiamento e non riescono a interagire fisicamente con le ombre è il caso che i personaggi si equipaggino con attrezzi presenti nella taverna, dato che essi riescono a colpire le **Ombre**: coltelli, mazze, dardi ecc. Considerare tutto come armi comuni di fattezze equivalente ignorando la penalità dovuta all'uso di armi improvvisate. Gli incantesimi funzionano normalmente, ma gli effetti di teletrasporto e/o evocazione, compresa l'evocazione di armi prescelte funzionano solo se permettono il trasporto inter planare.

La porta che dà accesso alla cantina è vecchia fatta di assi di legno scheggiate, all'apertura un sinistro cigolio di protesta viene dai cardini e i suoi echi sembra che si perdano nel silenzio della taverna.

Di fronte a voi la scala si perde dopo pochi scalini in oscurità così profonda e senza suoni che sembra essere il nulla stesso.

In giro per la taverna i PG riescono a recuperare una decina di torce. Quando si addentrano nell'oscurità possono notare con una prova di INT CD 10 come questa oscurità è più fitta del normale. Sia le fonti luminose normali che gli incantesimi di luce hanno un'area di illuminazione dimezzata.

La scala scende per quattro metri dentro la cantina. La cantina si presenta come un ambiente normale, con pareti di blocchi di pietra. Botti, sacchi di farina ammassati alle pareti e scaffali a fare da dispensa. Il locale è circa 10 x 8 m e copre tutto il piano inferiore della taverna. In mezzo alle botti si trovano **5 Topi Giganti Ombra**.

In uno degli angoli opposti alla scala, sul fondo della cantina, una sezione del pavimento sembra crollata; fare una prova di Saggezza(Percezione) CD15 per accorgersi ed evitare di cadere: il foro è di 3m di diametro completamente buio e non ne si vede il fondo, se i personaggi vi buttano una fonte luminosa questa illumina la zona appena circostante ma anche così non si vedono pareti e fondo. Gli oggetti lanciati cadono per 3m e poi restano sospesi a galleggiare nel vuoto.

I personaggi si dovranno calare nel buco, anche loro dopo i primi 3m di caduta resteranno sospesi nel buio: per riuscire a muoversi devono effettuare prove di Forza(Aletica) a CD13 per riuscire a muoversi di 3m, un personaggio con una prova riuscita può spingere/tirare un altro compagno di 3m con sé. I personaggi possono esplorare l' ambiente: si tratta di un antro completamente buio senza punti di riferimento di 15m x 15m e profondo circa 20m con le pareti che sembrano terreno grezzo che in qualche modo resta compatto (i PG impiegano 6 round di movimento per raggiungere il fondo). A metà della discesa, per la prima volta da ore i personaggi possono fare una prova di Saggezza(Percezione) CD 10 e se hanno successo sentono un fruscio come se ci fosse qualcosa che si muove nel vuoto. Se non avvertono il fruscio vengono colti alla sprovvista da **3 Alianti Ombr.**

Dopo l'incontro i personaggi hanno perso l' orientamento nelle tre dimensioni e per ritrovarlo devono fare una prova di Saggezza(Sopravvivenza) a CD15. In caso di fallimento si muovono nella direzione sbagliata, possono ritentare ogni 6 metri finché non ritrovano la giusta direzione.

Dopo 6 round di movimento in discesa i personaggi arrivano al fondo dell' area, al centro del pavimento si apre un' altra sezione vuota di 3m di diametro; chi si trova a galleggiare entro 1,5m dal buco deve effettuare una prova di Saggezza(Percezione) CD 15 per percepire un' attrazione attraverso di esso. Se un Personaggio arriva a contatto o passa sopra l' apertura l' attrazione gravitazionale ha effetto e lo fa cadere attraverso la sezione per 3m, una prova di Destrezza(Acrobazia) CD10 permette al Personaggio di cadere in piedi senza danni; in caso contrario cade prono e subisce i normali danni da caduta. Per evitare di cadere un PG consapevole della posizione della sezione aperta può avvicinarsi e strisciare con attenzione al di là del bordo.

Una attraversata l' apertura i personaggi si trovano in piedi in una distesa buia di cui non vedono i confini:

Nella poca luce che avete vedete che il pavimento sembra procedere in discesa in tutte le direzioni e fatto come la zona precedente di terreno compatto, al di là dell' area di luce il buio sembra estendersi all' infinito.

Quest' area è una sorta di guscio di terreno sferico all' interno del quale si trova una bolla dimensionale in cui si trova il [CUBO PLANARE] che ha originato il canale che trasporta le persone dalla locanda reale alla sua

controparte nell' altra dimensione, quindi se i personaggi lo girano alla cieca vagano senza trovare nulla.

L' uso di "Individuazione Magia" e/o prove di Intelligenza(Arcana) CD15 fanno percepire la forza magica molto più vicina e al di sotto del pavimento di terra. I personaggi per accedere alla zona interna dovrebbero scavare per 50cm nel terreno.

I PG possono notare che le fiamme non magiche fanno ancora più fatica a bruciare e una prova di Saggezza(Sopravvivenza) CD10 si rendono conto che l' aria è più rarefatta e che le fiamme stanno consumando il poco ossigeno presente. Se spengono le eventuali torce c' è aria sufficiente per 2 ore, se le tengono accese dopo 1 ora di esplorazione le fiamme si spengono e 10 minuti dopo i personaggi iniziano a soffocare.

Mentre i personaggi stanno esplorando c' è il 25% di probabilità cumulativa ogni mezz' ora di incontrare **4 Centopiedi Giganti Ombr.**

Se nel momento in cui inizia il soffocamento nessun personaggio ha ancora pensato a scavare i personaggi possono fare una prova di Saggezza(Sopravvivenza) CD10 per rinvenire una zona di terreno cedevole che se toccato cade lasciando passare un forte fascio di luce proveniente dalla bolla dimensionale attorno al [CUBO PLANARE].

Quando i personaggi finiscono nel livello interno del guscio restano accecati per qualche momento a causa della luce dorata che c' era anche all' esterno della taverna; al centro di questa sfera di 4m di diametro vedono galleggiare un cubo [CUBO PLANARE], tra i PG e il cubo vedono come una barriera sottile di luce tremolante come quella dell' aria tremolante per il calore, se si avvicinano al velo vedono comparire delle Ombre umanoidi, nello stesso numero dei personaggi e che sembrano seguire i movimenti della loro controparte reale. Se i personaggi cercano di attraversare il velo non riescono a passare perché le Ombre sono speculari a loro e quindi ne ostacolano l' attraversamento; anche cercando di colpirli non hanno effetto perché per ogni gesto l' ombra contrasta l' attacco con lo stesso movimento.

L'unico modo che hanno i personaggi per passare è cercare di uccidere sé stessi e superare i tiri salvezza su morte così che le Ombre restino a terra e i PG possano rialzarsi.

I personaggi possono anche uccidersi a vicenda o ucciderne uno e curarlo, l' importate è che almeno uno dei personaggi riesca a morire e riprendersi. (Se vuole il Narratore può far fare una prova di Intelligenza (Investigazione) CD15 ai PG per poter capire in che modo passare il velo).

Una volta che almeno uno dei personaggi riesce a oltrepassare il velo può disattivare il cubo riportando tutti all' interno della taverna sul piano materiale e chiudendo per sempre il passaggio all' altro piano.

Il Narratore può decidere se al loro ritorno il cubo resti a loro o si distrugga.

Appendice A

Le Ombre incontrate in questa avventura sono la proiezione di creature reali nella dimensione in cui sono stati trasportati i personaggi. Tutte sono accomunate da alcune caratteristiche di base: il loro aspetto si presenta completamente nero e dai contorni sfocati con un bagliore violaceo, non emettono nessun suono e non rispondono a nessuno stimolo.

Dado vita d8

Ombra

Creature umanoidi fatte di ombra, intangibili e insensibili agli stimoli.

Classe Armatura: 14

Punti Ferita: 20

Velocità: 9m

FOR 8 DES 12 COS 10 INT 6 SAG 10 CAR 8

Abilità: Intimidire+2, Nascondersi +4, Percezione Passiva 10

Resistenza al Danno: Perforante, Contundente e Tagliente da armi non magiche e non provenienti dalla nuova dimensione.

Immunità al Danno: Psicico.

Immunità alle Condizioni: Spaventato, Paralizzato, Pietrificato, Avvelenato.

Linguaggio: Nessuno

CR: 1

Amorfo: L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Colpo: Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d6 + 2) danni di forza.

Aliante Ombra

Una creatura con enormi ali membranose e il corpo uccelliforme fatto di ombra circondato da un alone violaceo

Classe Armatura: 16

Punti Ferita: 25

Velocità: 6m, 18m volo

FOR 16 DES 12 COS 13 INT 8 SAG 12 CAR 10

Abilità: Nascondersi +4, Percezione Passiva 15.

Resistenza al Danno: Perforante, Contundente e Tagliente da armi non magiche e non provenienti dalla nuova dimensione.

Immunità al Danno: Psicico.

Immunità alle Condizioni: Spaventato, Paralizzato, Pietrificato, Avvelenato.

Linguaggio: Nessuno

CR: 3

Amorfo: L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Attacco in Picchiata. Se il perito sta volando e si getta in picchiata per almeno 9 metri diritto verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con arma da mischia, l'attacco infligge 9 (2d8) danni aggiuntivi al bersaglio.

Olfatto e Vista Affinati. Il perito ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Sorvolare. Il perito non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Attacco Multiplo. Il perito effettua un attacco di becco e un attacco di sperone.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni d

Sperone. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni perforanti.

Centopiedi gigante ombra

Un piccolo essere strisciante che si distingue poco dal nero del terreno e con centinaia di zampe.

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 9

Velocità: 12m

FOR 5 DES 14 COS 12 INT 4 SAG 8 CAR 4

Abilità: Nascondersi +2, Percezione Passiva 9

Resistenza al Danno: Perforante, Contundente e Tagliente da armi non magiche e non provenienti dalla nuova dimensione.

Immunità al Danno: Psicico.

Immunità alle Condizioni: Spaventato, Paralizzato, Pietrificato, Avvelenato.

Resistenza al Danno: Perforante, Contundente e Tagliente da armi non magiche e non provenienti dalla nuova dimensione.

Immunità al Danno: Psicico.

Immunità alle Condizioni: Spaventato, Paralizzato, Pietrificato, Avvelenato.

Linguaggio: Nessuno

CR: 1/2

Amorfo: L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni di forza.