

**LIBERA
LUDUM**

2023

ONE PAGE DUNGEON

I° EDIZIONE CONCORSO
"ONE PAGE BIBLIO DUNGEON"

PRESENTAZIONE PROGETTO BIBLIO-DUNGEON

INTRODUZIONE:

IL PROGETTO DEL ONE PAGE BIBLIO-DUNGEON (O PIU' SEMPLICEMENTE BIBLIO-DUNGEON) VUOLE ESSERE UN MOMENTO DI DIVERTIMENTO, MA CON IL FINE DI FAR CONOSCERE E APPASSIONARE I VISITATORI ALLA STUPENDA BIBLIOTECA CHE CI OSPITERA' PER LA MANIFESTAZIONE. NOI GIOCATORI, CHE DA TANTO LA FREQUENTIAMO, ABBIAMO SEMPRE VISTO, IN QUEI CORRIDOI LABIRINTICI, NELLE STANZE CHE SEMBRANO APPARIRE DAL NULLA, NELL'IMPORTANZA DEL SUO VALORE STORICO, UN LUOGO IDEALE PER AMBIENTARE LE NOSTRE AVVENTURE E FAR VIVERE LE NOSTRE FANTASIE. ORA CHIEDIAMO A VOI DI METTERE SU CARTA QUESTE IDEE, PER QUESTO VI ABBIAMO FORNITO UNA VERSIONE FANTASY DELLA MAPPA DELLA VILLA.



PER STUZZICARE LE VOSTRE MENTI VI AGGIUNGIAMO DUE NOTE STORICHE: LA BIBLIOTECA PUBBLICA "ERNESTO RAGONIERI" DI SESTO FIORENTINO HA ORIGINI LONTANE E UNA STORIA SUGGERITIVA. IL SUO PRIMO NUCLEO E' COSTITUITO DALLA BIBLIOTECA PRIVATA DI CLAUDE HENRY AME'DE'CHAMBION, UN MEDICO FRANCESE RESIDENTE A FIRENZE, CHE ALLA SUA MORTE NEL 1886 LASCIO' IN EREDITA' I VOLUMI AL COMUNE DI SESTO PER CREARE UNA BIBLIOTECA COMUNALE. LA SOCIETA' PER LA BIBLIOTECA CIRCOLANTE, GIA' ESISTENTE DAL 1869, SI OFFRI' ALLORA DI PRENDERE IN CONSEGNA E CONSERVARE I VOLUMI DI CHAMBION. NEL 2000 LA BIBLIOTECA FU INTITOLATA ALLO STORICO E CONCITTADINO ERNESTO RAGONIERI. NEL 2010 E' ENTRATA IN UNA FASE SIGNIFICATIVA DELLA PROPRIA EVOLUZIONE: IL TRASFERIMENTO ALL'INTERNO DI VILLA BUONDELMONTI (EDIFICIO NEL QUALE IL MARCHESE CARLO GINORI NEL 1737 FONDO' LA STORICA MANIFATTURA DI PORCELLANE DI DOCCIA, LUOGO SIMBOLO PER I SESTESI) APRE LA STRADA ALL'INCREMENTO E ALLA MODERNIZZAZIONE DEI SERVIZI E ALLA PLURALITA' DI PROPOSTE, TRA CUI, CON UNA PUNTA DI ORGOGLIO, POSSIAMO INSERIRE LA NOSTRA ATTIVITA' DI DIVULGAZIONE LUDICA. SUCCESSIVAMENTE FURONO ALLESTITI SPAZI DI RAPPRESENTANZA, FINO A DIVENIRE SEDE DEL MUSEO DELLE PORCELLANE DI DOCCIA, POI TRASFERITO NEI PRESSI DEL NUOVO STABILIMENTO.

ONE PAGE BIBLIO-DUNGEON CONTEST

REGOLAMENTO

- IL BIBLIO-DUNGEON DOVRÀ ESSERE COSTRUITO BASANDOSI SULLA MAPPA ALLEGATA CHE POTRÀ USARE NELLA SUA TOTALITÀ O SFUTTATA SOLO IN ALCUNE SUE PARTI. SONO CONCESSE PICCOLE MODIFICHE MA LA STRUTTURA DEVA' RIMANERE SEMPRE RICONOSCIBILE;
- IL BIBLIO-DUNGEON DOVRÀ ESSERE CONTENUTO IN UNA SINGOLA FACCIA DI UN FOGLIO A4. L'ALTRO LATO SARÀ OCCUPATO DALL'IMMAGINE DELLA MAPPA COMPLETA CON ALCUNI RIQUADRI DA COMPLETARE CON IL NOME DEL DUNGEON, E IL NOME DELL'AUTORE. SI POTRÀ ANCHE INSERIRE LA SINOSI E EVENTUALI NOTE DI COLORE SUL MODULO;
- IL BIBLIO-DUNGEON DOVRÀ ESSERE "SYSTEM NEUTRAL" OVVERO NON DOVRÀ ESSERE LEGATO A NESSUN REGOLAMENTO IN PARTICOLARE;
- IL BIBLIO-DUNGEON DEVE ESSERE ORIGINALE E NON PUÒ ESSERE STATO PUBBLICATO PRIMA;
- NON CI SONO VINCOLI SULL'AMBIENTAZIONE E/O SUL TEMA;
- IL DOCUMENTO DOVRÀ ESSERE INVIATO IN FORMATO PDF A BIBLIO.DUNGEON@KRAKENGDR.IT ENTRO E NON OLTRE LE ORE 23:59 DEL 10/03/2023;
- IL DOCUMENTO PDF POTRÀ AVERE QUALSIASI ORIENTAMENTO SENZA REQUISITI MINIMI DI STAMPA ANCHE SE SI RACCOMANDA UN MINIMO DI 3 MM DI MARGINE PER FACILITARE LA SUCCESSIVA IMPAGINAZIONE ED EVENTUALE STAMPA;
- OGNI OPERA DOVRÀ ESSERE RILASCIATA SOTTO LA LICENZA **CREATIVE COMMONS ATTRIBUZIONE. CONDIVIDI ALLO STESSO MODO 4.0 INTERNAZIONALE (CC BY-SA 4.0)**. OGNI PRESENTAZIONE **DEVE AVERE** [HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/4.0/DEED.IT](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it) DA QUALCHE PARTE SULLA PAGINA. QUESTO CI PERMETTE DI COPIARE E CONDIVIDERE IL TUO LAVORO CON ALTRI DANDOTI ALLO STESSO TEMPO L'ATTRIBUZIONE E IL DIRITTO D'AUTORE;
- OGNI PROPOSTA CHE PROMUOVE O AVALLA IL RAZZISMO, L'OMOFOBIA, IL SESSISMO, LA DISCRIMINAZIONE O SIMILI **VERRÀ AUTOMATICAMENTE ESCLUSA DALLA COMPETIZIONE**.

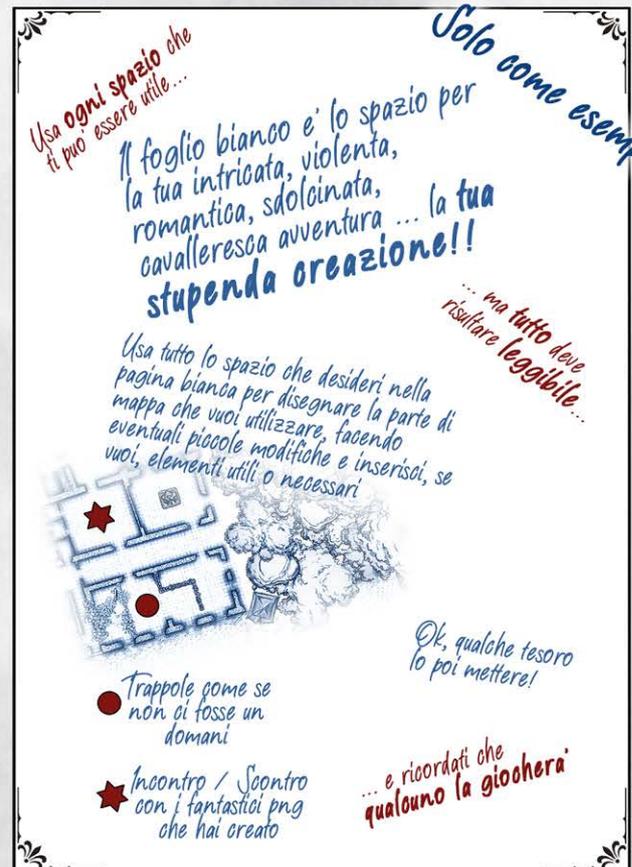
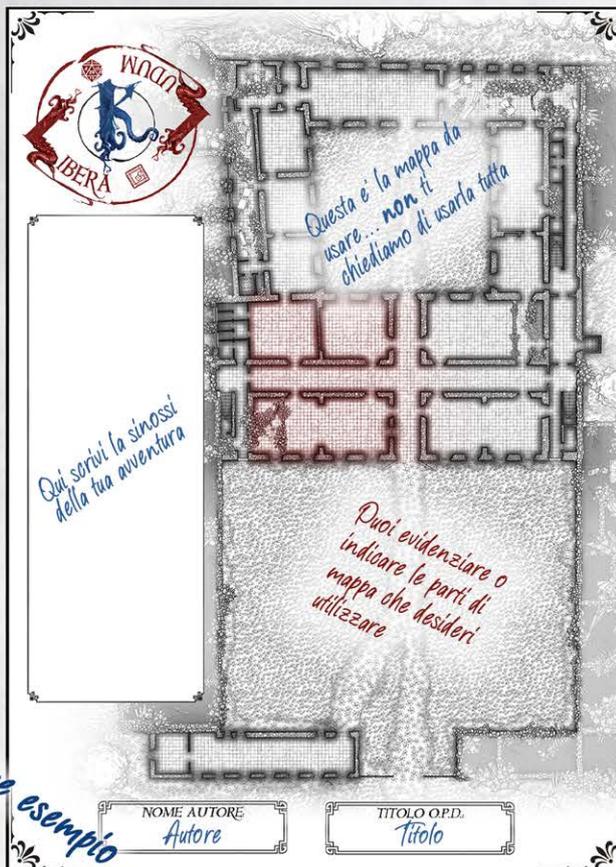
CRITERI DI VALUTAZIONE

- **CREATIVITÀ/ORIGINALITÀ (C/O)**: HAI PRESENTATO UN'IDEA ORIGINALE E CREATIVA? IL TUO OPBD SI DISTINGUE DAGLI ALTRI INVII? HAI SVILUPPATO UN TEMA O UNO STATO D'ANIMO?
- **ARTE/DESIGN (A/D)**: L'ARTE NEL TUO OPBD È ATTRAENTE DA GUARDARE? IL TUO LAYOUT È INTUITIVO E FACILE DA SEGUIRE? HAI EVITATO DI RIEMPIRE TROPPO LA PAGINA?
- **SCRITTURA/CONTENUTO (W/C)**: LE PAROLE NELLA TUA PRESENTAZIONE DESCRIVONO DI COSA TRATTA IL TUO OPBD? I TUOI CONTENUTI TRASMETTONO ANCHE UNA STORIA, UNO STATO D'ANIMO O UN TEMA? HAI EVITATO ERRORI DI ORTOGRAFIA O GRAMMATICA?
- **GIOCABILITÀ/FUNZIONALITÀ (P/F)**: UN MASTER POTREBBE PRENDERE IL TUO OPBD ED ESEGUIRLO REALISTICAMENTE? I GIOCATORI SAREBBERO IN GRADO DI INTERAGIRE IN MODO SIGNIFICATIVO CON IL TUO OPBD? POSSONO SUPPORTARLO PIÙ SISTEMI DI GIOCO?
- **IMPRESSIONI PERSONALI (P.I.)**: LA PIÙ SOGGETTIVA DELLE CATEGORIE, QUESTO PUNTEGGIO RIFLETTE LA PREFERENZA PERSONALE DI OGNI GIUDICE SUL TUO LAVORO, VALUTATO NEL SUO INSIEME.

Ogni GIUDICE ASSEGNERÀ UN PUNTEGGIO DA 1 A 10 PER OGNI CATEGORIA:

- 1-2 SCARSO
- 3-4 ACCETTABILE
- 5-6 BUONO
- 7-8 MOLTO BUONO
- 9-10 ECCEZIONALE

IL VINCITORE DI QUESTO CONCORSO VERRÀ ANNUNCIATO LA SERA DEL SABATO. AL TERMINE DELLA MANIFESTAZIONE VERRÀ RILASCIATO UN PDF GRATUITO CON TUTTI I LAVORI RICEVUTI CHE ABBIANO RISPETTATO OGNI PUNTO DEL REGOLAMENTO.





I MISTERI DEL LUPO NANNARO

IL LIBRO DEL CHIARO DOMANI È UN POTENTISSIMO ARTEFATTO MAGICO. CHIUNQUE GUARDI AL SUO INTERNO AVRÀ UNA CHIARA VISIONE DEL PROPRIO FUTURO. QUESTO POTENTE OGGETTO MAGICO È STATO RUBATO TANTO TEMPO FA E, NON SI SA COME, È STATO NASCOSTO NELLA TANA DI UN LUPO, CHE SI TROVA NELLA BIBLIOTECA ABBANDONATA DI SESTANTE.

MAGO MIRTILLO NE HA SCOPERTO LA POSIZIONE ED HA INCARICATO UN GRUPPO DI AVVENTURIERI DI RECUPERARLO.

QUESTA AVVENTURA, PER 4/5 RAGAZZI, NON È STATA CREATA PER DEGLI SCONTRI, MA PER SCOPRIRE OGNI VOLTA UN MODO NUOVO PER RISOLVERE I PROBLEMI.



NOME AUTORE:
PIETRO NENCIONI

TITOLO O.P.D.:
I MISTERI DEL LUPO NANNARO

1

L'AULA DI MUSICA. DAVANTI AD UN LEGGIO VEDETE LA BELLISSIMA **GIUDITTA CANTALLEGRA**, UNA TASSOBOLDA (INCROCIO TRA UN TASSO ED UN COBOLDO) CHE SI ESIBISCE IN UNA PROVA DI CANTO. LA SUA VOCE È MOLTO BELLA, MA È PALESE CHE NON RICORDI TUTTE LE PAROLE DELLE CANZONI, ED IL LEGGIO SOSTIENE SOLO POCHI FOGLI MALRIDOTTI. SE QUESTO NON BASTASSE, OGNI VOLTA CHE SEMBRA AVER PRESO IL FILO DELLA CANZONE, UNA PICCOLA SVEGLIA CHE GIUDITTA TIENE AL COLLO, SI METTE A SUONARE UN PO QUANDO LE PARE. LEI NON HA IL PIACERE DI LIBERARSENE, PERCHÉ È UN RICORDO DI FAMIGLIA, MA SAREBBE DISPOSTA A CEDERLA IN CAMBIO DELLA COLLEZIONE DI SPARTITI DEL MAESTRO BECCONERO.

3

LA BIBLIOTECA- UNA CLASSICA STANZA PIENA DI LIBRI, A SECONDA SE SI SARÀ AIUTATO IL GUFORCO SARÀ PIÙ O MENO SEMPLICE TROVARE LA RICETTA DELL'ORCONZOLA.

5

LA SALA CONGRESSI. IN UNA STANZA PIENA SOLO DI SEDIE, SOPRA AD UN PICCOLO PALCO, SI TROVA LIQUERIZIO BECCONERO, SCRITTORE, MUSICISTA ED ATTORE. APPASSIONATO DI INDOVINELLI, SE SI ACCETTA DI STARE AL SUO GIOCO, E MAGARI RISOLVERE QUALCHE INDOVINELLO, VI REGALERÀ IL SUO ULTIMO LIBRO, UNA RACCOLTA DI CANZONI SCRITTE DA LUI



6

LA TANA DEL LUPO NANNARO. QUESTA TERRIBILE CREATURA HA UN POTERE INCREDIBILE: IL SUO ULULATO/SBADIGLIO FA CADERE IN UN SONNO PROFONDO CHIUNQUE ENTRI NELLA SUA TANA, PER POI SVEGLIARSI ALLE PORTE DEL DUNGEON. L'UNICA DIFESA CONTRO QUESTO INCANTESIMO È LA "SVEGLIA FASTIDIOSA", ESSA INFATTI SUONA AD OGNI SBADIGLIO DEL LUPO NANNARO. NASCOSTO IN MEZZO A MILLE CIANFRUSAGLIE SI TROVA IL "LIBRO DEL CHIARO DOMANI"

2

LA FORMAGGERIA. UNA STANZA CON TANTISSIMI SCAFFALI PIENI DI FORMAGGIO, PENTOLONI E PENTOLINO, E INTENTO A MESCOLARE UN GRANDE TEGAME DI LATTE SI TROVA: **JACOPO CACIOTTO**- UN TOPO-GOBLIN, OVVERO UN TOPO UMANOIDE, DALLA PELLE LEGGERMENTE VERDE, CON UN BUFFO CAPPELLO DA CUOCO. LA SUA PASSIONE PER IL FORMAGGIO LO HA SPINTO A SPECIALIZZARSI COME PRODUTTORE DI OGNI TIPO DI LATTICINI, UNICO SUO CRUCCIO, NON HA ANCORA TROVATO LA RICETTA DELL'ORCONZOLA, UN FORMAGGIO VERAMENTE PUZZOLENTE IL CUI RICORDO SI È QUASI PERSO NEL TEMPO. IN CAMBIO DI QUESTA RICETTA È DISPOSTO A DARE TUTTO IL FORMAGGIO CHE SI VUOLE. SE SI TENTA LO SCONTRO È UN TEMIBILE AVVERSARIO E PUÒ USARE LA CODA COME UN BRACCIO IN PIÙ.

4

LA SEGRETERIA. UN UFFICIO PIENO DI FOGLI, LIBRI ACCUMULATI A CASO, INSOMMA UN GRAN DISORDINE. AL CENTRO DELLA STANZA UNA GRANDE SCRIVANIA, SEDUTO ALLA QUALE TROVATE: **WILLIAM BARBABIETOLO**, IL GUFORCO BIBLIOTECARIO, CONCENTRATO DAVANTI AD UNA SCACCHIERA. GUARDANDOLA CON ATTENZIONE SI NOTA CHE I PEZZI SONO ANIMATI E RAPPRESENTANO DUE GRUPPI DI TOPINI, QUELLO DALLA PARTE DI WILLIAM SONO MAGRISSIMI E PIEGATI DALLA STANCHEZZA, MENTRE GLI ALTRI, CHE SI MUOVONO SENZA NESSUN GIOCATORE, SONO MUSCOLOSI E CON UNO SGUARDO DECISO. QUESTA È UNA PARTITA MAGICA, GIOCATO A DISTANZA CON UN ALTRO BIBLIOTECARIO. WILLIAM PERÒ È COSÌ PRESO CHE NON SI RENDE CONTO CHE AI SUOI PEZZI MANCANO LE FORZE E CHE SE NON DARÀ LORO DA MANGIARE NON POTRANNO MAI VINCERE. LA PARTITA LO PRENDE COSÌ TANTO CHE HA LASCIATO ANDARE LA BIBLIOTECA. LUI CONOSCE IL MODO PER SCONFIGGERE IL LUPO NANNARO MA LO DIRÀ SOLO SE LO AIutate A VINCERE LA PARTITA. SE TORNA AD OCCUPARSI DELLA BIBLIOTECA SARÀ PIÙ SEMPLICE TROVARE UN PARTICOLARE DOCUMENTO





“Assalto al Tempio dell’Aria” è un One Page Dungeon particolare. Durante l’avventura, infatti, i personaggi riceveranno la mappa del dungeon: questa non solo aiuterà i giocatori a orientarsi, ma servirà anche da prop (cioè un oggetto da manipolare) per risolvere l’enigma delle statue, liberare i monaci intrappolati e recuperare il tesoro. La soluzione è specchiata qua sotto. Il tempio può inserirsi in qualsiasi campagna e può essere collocato in qualsiasi zona montana o ventosa.

La soluzione: piegare il lato sinistro del foglio in modo che il bordo unisca il Nido e l’Aula. Poi, piegare il lato alto del foglio, unendo Drago e Libellula. L’angolo in alto a sinistra indicherà l’ingresso con una freccia. La parola da dire sarà “etero”.

NOME AUTORE:
Leonardo Ares Villani

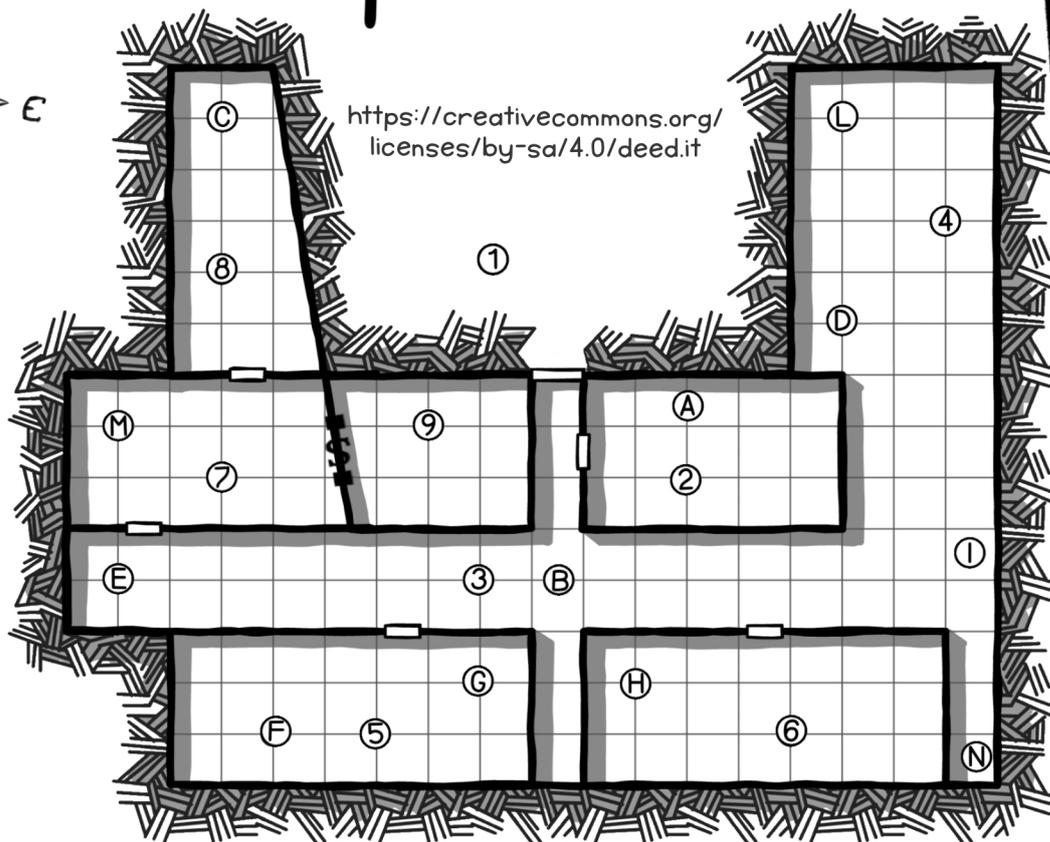
TITOLO O.P.D.:
“Assalto al Tempio dell’Aria”

Assalto al Tempio dell'Aria



Statue:

Aquila
Barbagianni
Cigno
Drago
Elementale dell'Aria
Fenicottero
Gabbiano
Homunculus
Ippogrifo
Libellula
Merlo
Nibbio



Il tempio è dedicato alle creature volanti, ai venti, alle nuvole e alle varie forme dell'aria.

Perché state andando al tempio?

- 1 - Semplice pellegrinaggio
- 2 - Inseguite le Salamandre
- 3 - Sapete dell'attacco
- 4 - Cercate informazioni particolari

Nelle pieghe dello spazio, solo una statua porta al tesoro: le altre portano alla morte. L'ovest unisce i rapaci diurni; il nord unisce il più grande e il più piccolo. Fidati della freccia e chiama l'aria più pura!

La banda delle Salamandre ha scoperto l'esistenza del tesoro nascosto nel tempio dell'Aria. Per questo hanno attaccato i monaci inermi e hanno messo il luogo a ferro e fuoco. I pochi sopravvissuti si sono salvati chiudendosi dentro la sala del tesoro, protetti da un enigma e una spessa parete. La banda ha quindi deciso di farsi strada con la forza bruta.

Se non è specificato nella descrizione di una stanza, la statua è presente ma non ha niente di particolare. Chi sbaglia statua viene incenerito.

Appena i giocatori sconfiggono Brianna e trovano la mappa, consegna loro la questo foglio.

1 - Giardino - odore di erba e sangue

L'ingresso del tempio. Giardino con siepi tagliate a forma di ottaedro (d8). Un paio di brutti ceffi (**banditi**) stanno scavando una grande buca per seppellire dei monaci. È facile prenderli di sorpresa, ma avvertono gli altri appena possibile. La porta dietro di loro è distrutta.

2 - Sala della Nebbia - rumore di acqua che scorre
Nella stanza sono presenti alcune fontane dove i monaci si lavavano prima di partecipare ai riti del tempio. Una leggera nebbiolina si propaga dalle fontane.

3 - Corridoio Principale - puzza di bruciato, decorazioni che si muovono al vento

All'incrocio dei due corridoi principali c'è la statua di un Barbagianni. Un pulviscolo nero fluttua intorno a essa. Alla base un cumulo di vestiti giace mal ripiegato. A ovest si sente il rumore di potenti colpi contro la pietra.

4 - Cerchio dello Spirito - motivi triangolari, silenzio
I monaci usavano questa parte del tempio per meditare, un grande tappeto circolare copre il pavimento.

5 - Stanza Comune - un cigolio sospetto

La stanza dove i monaci dormivano è stata messa a soqqadro. Cercando bene, oltre a pochi effetti personali, si trova una bambina nascosta.

6 - Stanza del Calore - crepitio del fuoco, leggero puzza di fumo

La sala mensa e la cucina. I tavoli e le panche sono bruciacchiati e un lupo di fuoco (**segugio infernale**, mascotte delle Salamandre) sonnecchia rumorosamente. Tra le macerie si possono trovare tre gemme azzurre.

7 - Salotto - colpi di piccone, gente che lavora
Nella stanza, un tempo un salotto con divani e tavolini, ora è tutto distrutto. Brianna, il capo delle Salamandre, controlla che gli altri banditi (in numero pari ai personaggi) picconino la parete est. Brianna ha una bacchetta delle palle di fuoco, che non ha paura di usare alla massima potenza, se necessario. Ha addosso anche la mappa del tempio, ma non ha voglia e tempo di risolvere l'enigma. Ogni tanto provoca i monaci bloccati dall'altra parte della porta segreta. Se i personaggi non intervengono, verrà usata una palla di fuoco altamente distruttiva. Vuole la pergamena per resuscitare il padre.

8 - Sala dell'Etereo - odore di candele e libri polverosi
La biblioteca dei monaci è molto fornita, ci sono svariati scaffali di libri dai temi più disparati. È facile trovare informazioni sull'aria e le sue forme, quella più pura è l'etereo.

9 - Stanza del Tesoro - leggero odore di muffa e paura
Oltre la porta segreta c'è una piccola stanza nascosta. Sulle pareti si trovano alcune pergamene proibite. Tra queste, una permette di resuscitare i morti, ma a quale prezzo? A questo dovrebbero rispondere i giocatori. Dentro un forziere ci sono diverse monete d'oro e un costoso anello con zaffiro. Nella stanza sono nascosti i pochi monaci sopravvissuti e l'alto Maestro, Fratello Jacob. Non hanno modo di uscire a meno che qualcuno non apra la porta segreta. Jacob può suggerire qualcosa, ma i personaggi sentiranno solo alcune parole come, per esempio, "piegare", "etereo" e "freccia".

CAVIARDAGE

Immagina di entrare in una vecchia biblioteca abbandonata, dove un'intelligenza (I) malevola di nome Caviardage ha preso il controllo. Ogni visitatore viene sottoposto a test, tranelli e domande che mettono alla prova la loro resistenza mentale. La I venne creata per semplificare la gestione degli archivi, ma quando scoprì l'odio che c'era del mondo, sviluppò una forte antipatia per l'umanità.

Dungeon composto da stanze che hanno un numero illuminato all'esterno. Ogni volta che si entra in una stanza le porte si chiudono e bisogna superare l'indovinello. Quando si supera una stanza il numero diventa grigio. Le stanze non hanno un ordine logico e non sono da superare in sequenza. Chi supera tutte le stanze senza abbandonare prima vince una ricompensa (Sala A).

S = stanze segrete, ci possono essere ricompense. P = stanza del pericolo, ci possono essere creature pericolose.

1-GIARDINO DEL PASSATO: compaiono le persone più amate dai visitatori che chiedono aiuto. Per soccorrerle è necessario toccarle, ma chi lo fa subisce danni fisici e mentali.

2-SALA DELLA MENTE: è vuota, eccetto per una sedia al centro. Quando ci si siede, le pareti si illuminano con immagini e suoni che rappresentano paure profonde del visitatore. Bisogna resistere alla pressione psicologica e trovare il modo di spegnere la proiezione.

3-STANZA DELL'OBBLIGO O VERITÀ: è fiocamente illuminata, a ogni persona viene fatta una domanda molto intima, se rispondendo mente prenderà una scossa molto violenta. Se non vuole rispondere allora dovrà decidere chi dei suoi compagni prenderà una scossa.

4-STANZA DELLA SCELTA: i visitatori devono votare uno di loro che poi sarà costretto a gettarsi in una vasca piena di qualcosa di orrendo e pericoloso. Un timer di 10 minuti sta scorrendo e la voce della I avverte che se non faranno quanto chiesto ci saranno conseguenze per tutti. Se i visitatori non fanno nulla alla fine del timer la I li farà passare complimentandosi. Se sceglieranno una persona allora tutti quelli che hanno votato, a parte il malcapitato, verranno tatuati con una scritta "infame" sul collo. Sarà un tatuaggio doloroso che infliggerà danni.

5-STANZA DELLA MESCHINITÀ: la I chiederà a ogni visitatore di raccontare qualcosa di cui si vergogna perché ci si è comportati in modo meschino. Poi chiederà a tutti di votare il

racconto più meschino. Il vincitore si vedrà resa pubblica la propria storia con riferimenti precisi.

6-STANZA DELL'ABBANDONO: il pavimento curva verso un buco nero che è al centro. Lentamente i visitatori cominciano a scivolare verso il buco. Possono aggrapparsi a dei sostegni che fuoriescono dal pavimento ma che diventano sempre più caldi. Tutti quelli che aiutano gli altri ricevono un bonus per la prossima stanza. Chi invece non aiuta nessuno riceve un malus. Tutti finiranno nel buco sperimentando una grande paura.

7-STANZA DELLA RINUNCIA: i visitatori si trovano dentro a un labirinto che cambia in continuazione. I chiederà, uno per volta, a tutti i visitatori di scegliere la direzione. Ogni scelta porta a dover affrontare qualcosa di pericoloso: attraversare il fuoco, una nuotata nel ghiaccio, pavimento di chiodi ecc... Per evitare di affrontare il pericolo la I chiederà a turno di sacrificare un oggetto che porta con sé. Se il visitatore non accetterà tutti dovranno affrontare il pericolo. La I salverà chi rischia di morire, ma lo costringerà a spogliarsi di tutti i suoi averi.

8-STANZA DEL PRENDERE O DEL DARE: ogni visitatore può scegliere di prendere o dare del denaro a una persona qualunque nel mondo. La I tira una moneta. Con Testa la richiesta del visitatore verrà esaudita. Con Croce l'effetto sarà contrario. Chi ha preso soldi perderà una cifra corrispondente, chi li ha donati invece li riceverà. Chi non può pagare si ritroverà indebitato con una corporazione pericolosa o con la criminalità organizzata.



IL CRUDELE MAGO DAVE
HA CHIUSO "LUDUM",
LO SPIRITELLO DEL GIOCO,
DENTRO UNO SCRIGNO, CHE
HA POSTO AL CENTRO
DELLA SUA BIBLIOTECA MAGICA!
DOVETE LIBERARE LUDUM,
AVVENTURIERI, SE VOLETE
CHE LO SPIRITO DEL GIOCO
RESTI VIVO!

LE CHIAVI DELLO
SCRIGNO MAGICO SONO
SPARSE PER LA
BIBLIOTECA ----

BUONA CACCIA,
AVVENTURIERI!



NOME AUTORE:

Dave

TITOLO O.P.D.:

Liberate Ludum!

1 A/B → GARGOLLE, UNA PER STANZA. OGNIUNA HA UNO SCRIGNO E OFFRE TESORO SE IPG UCCIDONO L'ALTRA GARGOLA. UNA SIGHIAMA GAR, L'ALTRA GOLA. IN OGNI SCRIGNO CI SONO ORO, POZIONI E UNA "CHIAVE GARGOLA". IN REALTA' LA COSA MIGLIORE PER IPG E' UCCIDERLE ENTRAMBE, MA SONO AVERSARI DIFFICILI.

2 → CORRIDOIO DEL FILOSOFO. LO SPIRITO DI UN GRANDE FILOSOFO (TEODOSIO DI SARCALLE) SI AGGIIRA PER IL CORRIDOIO PONDENDO UN QUESITO FILOSOFICO. CHI LO RISOLVE OTTIENE LA LOCALIZIONE DELLA "CHIAVE FILOSOFICA" (NASCOSTISSIMA NEL CORRIDOIO), CHI NON RISOLVE VIENE INTORCHIATO 10 ANNI DAL FILOSOFO CON UNA FRECCIA.

3 → BOCCA DELLA VERITA' CREATA. PER OTTENERE LA "CHIAVE DELLA BOCCA" DALLA BOCCA PARLANTE, BISOGNA RIVELARE UNA VERITA' "SEGRETA" INVENTATA SU UN ALTRO PG. LA VERITA' INVENTATA DIVERRA' REALE E CON EFFETTI IN GIOCO. CHI RIVELA UNA VERITA' VERA, HA LA MANO TAGLIATA DALLA BOCCA.

4 → IL DUELLANTE DISARMATO. VARGO MONTANTE, NOTO SPADACCINO, HA PERSO LA SUA SPADA DUE ANNI. SE GLI VIENE RIPORTATA, DICE, DARA' L'ONORE A UN PG DI SFIDARLO IN DUELLO PER LA SUA CHIAVE (CHE E' LA SPADA STESSA, MA QUESTO NON LO DIRA'). E' MOLTO FORTE IN COMBATTIMENTO ANCHE DISARMATO.

5 → TERME DELLE TARGE. MOLTE VASCHE CON TARGE GIGANTI DENTRO. DOPO IL BAGNO VERRANNO DEL LEGNO DA RESICCIARE (MOLTO) IN CAMBIO DELLA LORO CHIAVE (CHE SARA' DEFECATA DA UNA DI LORO). SONO FORTI E CON ORGANI INTERNI ACIDI.

6 → GOLEM DI LATTE (UNA E' LA SPADA DI VARGO, STAZIA 4). E' FISICAMENTE IMPATIBILE, MA E' SENSIBILE ALL'ELETTRICITA' CHE E' L'UNICA ARMA IN GRADO DI BATTERLO.

7 → SERRA DELLE QUERCE ANNODATE. SOFFRONO E VANNO SMODATE, IN QUEL CASO CEDERANNO DEI RAMI E CEPPI. SE ATTACATE, VENGONO DIFESE DA UN'ETERA VAMPIRA

8 → CAPPELLA DI S. FLOGISTO, IL DIO DEL CALORE. EGLI CHIEDE DI CONSUMARE TUTTE LE TORCE E LANTERNE, COSI' COME LE LUCI MAGICHE E MAGIE DEL FUOCO, DEL GRUPPO. IN CAMBIO DAVA LA "CHIAVE DI FUOCO".

9 → STANZA DEL FINITO TESORO. LE MONETE (TANTISSIME) SONO COSPARSE DI COLLA TRASPARENTE. CHI CI CASCA AVRA' DEL MALUS A FARE COSE FINCHE' NON TROVA IL MODO DI SCOLLARLE

10 → CANTINE DELLA TENEBRA. DELLE SCALE PORTANO GIU' NEL BUIO. ANCHE USANDO TORCE O LUCE MAGICA, SI OTTIENE AL MASSIMO DELLA PENOMBRA. LA "CHIAVE DELL'OMBRA" E' NASCOSTA DIETRO UNA BOTTE DI TAVERACCIUS, IL VINO PEGGIORE DEI REGNI.

11 → BOCCA MAGICA DELL'INDOVINELLO. PARLA AL CONTRARIO E PONE UN'ENIGMA CORTO. LA RISPOSTA ALL'INDOVINELLO VA DATA PARLANDO AL CONTRARIO PER OTTENERE LA "CHIAVE DELL'ENIGMA". CHI DICE LA RISPOSTA NORMALMENTE E' AVELENATA DA UNA NUBE DI GAS TOSSICO E CORROSIVO EMESSA DALLA BOCCA.

12 → GENERATORE ELETTRICO MAGICO. E' PORTABILE. OGNI VOLTA CHE LO SI USA SI RISCHIA DI ESSERE FULMINATI. SE FATTO FUNZIONARE CORRETTAMENTE (COMPLICATO) SCARICA FULMINI VERSO UN BERSAGLIO.

13 → LABIRINTO. E' MOLTO DIFFICILE ORIENTARSI. CI SI AGGIIRA UN MINOTAURO BICEFALO E CON DOPPIA ASCIA. AL CENTRO DEL LABIRINTO C'E' LO SCRIGNO MAGICO CHE INTRAPPOLA LUBUM. PER APRIRE IN SICUREZZA LO SCRIGNO (CHE E' INFRANGIBILE E INAMOVIBILE E INALTERABILE) SERVONO TUTTE LE CHIAVI SPARSE PER LA BIBLIOTECA. PER OGNI CHIAVE IN MENO USATA, C'E' L'11% DI POSSIBILITA' DI ESSERE DISINTEGRATI TENTANDO DI APRIRE LO SCRIGNO, FINO A UN MASSIMO DEL 99%. SE SI TENTA DI APRILO SENZA NESSUNA DELLE CHIAVI.

IL PALAZZO DI OPHIMAL



SINOSSI

In molti hanno cercato il tesoro di Ophimal, il grande Re Stregone, ma pochi hanno capito dove cercarlo. Nessuna pergamena, nessuna mappa, nessun libro fu lasciato dallo stregone. Sulla sua tomba però, venne inciso un incantesimo e chiunque lo avesse recitato avrebbe raggiunto i tesori e la conoscenza che lo stesso Re aveva nascosto.

Ophimal cercava qualcuno che potesse ereditare la sua grande conoscenza e con essa anche le ricchezze che aveva accumulato perché credeva che per governare un regno servissero entrambe.

L'incantesimo poteva essere pronunciato da chiunque, poco importava se fosse un contadino o il più grande degli eroi. Tutto ciò che sarebbe accaduto, era quello di ritrovarsi nel Palazzo della Mente di Ophimal ma nessuno era mai tornato per poterlo raccontare.

L'enorme palazzo era dove l'uomo teneva tutti i suoi ricordi e la sua conoscenza, dove aveva stipato ogni tesoro ed esperienza. Il tempo però era stato inclemente con quel luogo e così, anche quella mente stava via via cadendo a pezzi. Le paure e gli incubi dello stregone prendevano vita e si appropriavano di quel luogo fuori dal tempo e dallo spazio e così, chiunque si ritrovasse a vagare nella mente dello stregone avrebbe dovuto affrontare mostri sconosciuti per salvarsi la vita.

Spade Incantate, Libri di Incantesimi, Oggetti Arcani in grado di esaudire desideri e preghiere, Ricchezze di ogni genere. Ecco cosa spinge molti ad intraprendere questa prova.

IL PALAZZO MENTALE

Il metodo del Palazzo della mente (in inglese "Method of Loci" o "Memory Palace") è una tecnica di memoria che consiste nell'associare informazioni da ricordare con immagini mentali collocate in una sorta di "palazzo immaginario" nella mente.

MAPPA

[1] Il Grande Ingresso

Il terreno è poco curato, con l'erba appiattita solo per il passaggio di molte persone. Lo scorrere del tempo è ben visibile sulle pareti perimetrali, in più punti crollate, ed in molte delle strutture visibili del palazzo. Oltre il perimetro, un mondo vuoto, bianco perla, con colori cangianti che vi nuotano dentro come fosse un'aurora boreale. Guardando con attenzione, si potranno notare corpi galleggianti, sospesi nel nulla, immobili e senza vita.

[2] La Piazza della Memoria

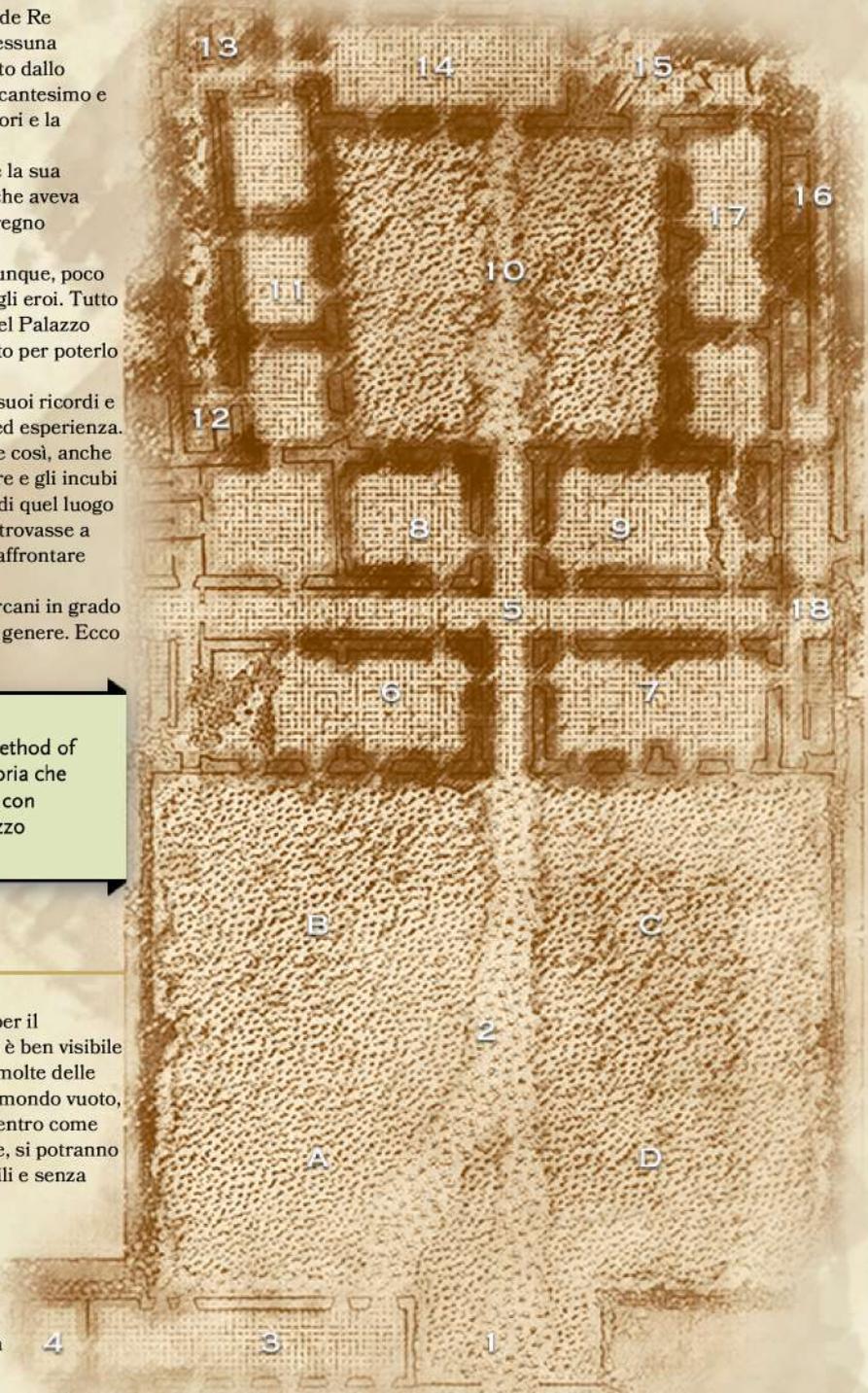
E' un'area molto grande dove sono stipate quattro grosse tende (A, B, C, D) che coprono e tengono al sicuro delle librerie e dei tavoli. Ogni tenda sembra abbia un argomento preciso.

[A] Galleria d'Arte

Qui, si possono trovare diversi scaffali sui cui lati ci sono migliaia di miniature. Immagini piccolissime che raffiguravano tutti coloro che nel tempo hanno visitato il Palazzo della Mente di Ophimal. E' sufficiente soffermarsi qualche secondo in più su una singola immagine per vederla chiaramente, distinguendo ogni tratto, ogni dettaglio. Ci sono scritti i nomi su ognuna ma leggerli risulta davvero difficile.

[B] Fatti del Giorno

Sotto la tenda c'è un solo grosso tavolo con sopra migliaia di piccoli foglietti, non più grandi di un'unghia ma con su scritto qualcosa. Guardandoli attentamente per qualche secondo sarà possibile leggerne il contenuto anche se non sempre chiaro e distinguibile. Impossibile trovare il più recente o il più vecchio ma sarà facile capire che sono tutti i ricordi delle giornate del re stregone.



[C] Oggetti Perduti

Una tenda con molti scaffali, più di quanti ce ne potrebbero stare. Qui ci sono oggetti di ogni sorta, che siano giocattoli o chiavi, che siano libri o altro. Nessuno di questi ha una forma tangibile, sono tutte illusioni. Per ognuno c'è una piccola etichetta che identifica cosa rappresentasse. Alcuni sembrano appartenere ad Ophimal, altri invece no.

[D] Salotto

Questa tenda, ha solo un numero di sedie pari al numero di persone che sono all'interno del palazzo della mente, più una. Sono tutte intorno ad un piccolo fuoco da terra, messe in cerchio. Sedersi farà apparire un po' di vino e qualche dolce sul tavolo. Il cibo è buono e riempie i sensi ma non riduce la fame.

[3] Guardiania

L'oscurità permea ogni angolo della guardiania, striscia e si muove frenetica non appena qualcuno ci mette piede. Osservando le ombre, si coagulano in un unico essere fatto di oscurità: Un Golem di Oscurità.

[4] Rimessa

La stanza, con una finestra sul nulla, presenta solo un piedistallo con sopra una Goccia di Cristallo. Lo spettacolo fuori è tanto bello quanto desolante, triste. Osservarlo a lungo porta una malinconia che sarà difficile da togliere.

[5] Corridoi centrali

Lunghi corridoi che si estendono da sud a nord e da est ad ovest. Elementi che si incrociano nel centro di quest'area e che hanno i segni del passaggio di tante persone. Un leggero fumo aleggia a terra in prossimità dell'incrocio, il tipico fumo derivante da qualche ceppo che arde in un camino. Se questo incrocio venisse attraversato sei volte allora il fumo diverrà tangibile e tetro. Un cerchio di fuoco si materializzerebbe ardendo di una fiamma azzurra atta a evocare un essere fatto di Fumo e Fuoco.

[6] Cibi dal Mondo

La sala presenta un tavolo grande come la sua lunghezza. Su di esso ci sono tantissime cibarie provenienti da ogni parte del mondo conosciuto. Si può mangiare cibo a volontà, che riempie i sensi ma lo stomaco risulterà sempre vuoto, mai sazio.

[7] Geografia

L'enorme tavolo all'interno della sala ha sopra di se una grande mappa con tutti i territori conosciuti dal mago prima della sua morte. Ogni luogo visitato è sistemato in un grosso plastico tridimensionale. Con qualche gesto si può "ingrandire" il territorio per osservarlo meglio. Ogni luogo ha una bandierina con su scritto cosa rappresenta. Che sia un castello, una casa di campagna o una grossa regione, sarà possibile visitare quel luogo semplicemente muovendo le mani ma senza spostarsi dalla stanza.

[9] Storia

La sala della memoria storica di Ophimal. Qui sono stipate nelle librerie migliaia di rotoli che parlano delle vicende da lui vissute. Che siano guerre, combattimenti, conquiste, trattati di pace e molto altro. Qui ci sono molti dei suoi studi e delle sue ricerche, ognuna affine alla storia del mondo, della sua terra ma anche della sua famiglia, dei suoi amici e di quelli che ha incrociato sulla sua strada.

[10] Scienze

La sala della memoria scientifica di Ophimal. Ogni scoperta, ogni teoria che nel tempo ha sviluppato o conosciuto è sistemata qui, in decine di librerie e centinaia di porta rotoli. Dallo studio dei terreni, all'agricoltura, l'ittica, l'allevamento e tanto altro.

[11] Giardino della Memoria Profonda

Un grande giardino circondato dal palazzo ed ammantato da un'area funesta. Al centro c'è un grande albero che assorbe l'energia vitale dalle creature che si avvicinano troppo. Le sue radici possono spuntare dal terreno per catturare le sue vittime e trascinarle sotto terra. Il "Ramo Demoniac" era situato nelle gallerie della Montagna di Udyrin, un albero che conferiva al popolo di quella montagna cibo e prosperità ma quando fu estirpato come simbolo della conquista di quelle terre, si ammalò al punto che per sopravvivere iniziò a prendere il nutrimento dagli esseri viventi nella zona intorno.

[12] Dormitori

Qui sono stipati tutti i luoghi dove il Re Stregone ha dormito. Sono tutte illustrazioni appese alle pareti, miniature sui tavoli e sulle sedie, anche disegnate sui muri. Ogni luogo è un ricordo piacevole o doloroso percepibile.

[13] La Stiva

E' una stanza che ricorda la stiva di una nave, lì è stipata l'Ancora di Uromari. Un oggetto che il Re Stregone possedeva. Si racconta che lo avrebbe riportato sempre nel luogo che riteneva casa.

[14] L'Angolo

E' la stanza più lontana del Palazzo della Memoria con pochi elementi se non una sedia posta al centro, un piccolo scrittoio ed una decina di pergamene. Sono i ricordi più vecchi di Ophimal, quelli che ha nascosto nel posto più lontano. Le pergamene sono immagini dolorose di un passato che nessuno conosce della vita del Re Stregone.

[15] La Stanza da letto di Ophimal

si presenta ancora intatta con il letto posto al centro, un grande scrittoio in fondo, un grosso camino ed alcuni tappeti che adornano il pavimento. Molti quadri ed arazzi riempiono le pareti. Ciò che colpisce però è l'enorme Occhio Galleggiante che levita senza peso proprio al centro della stanza. Il più piccolo dei rumori però lo risveglia portando il suo sguardo sui malcapitati. Ciò che guarda si ferma, blocca, quasi all'istante e l'attimo dopo viene prosciugata dai sentimenti, dai colori, dalle emozioni. Ogni creatura vivente diventa rapidamente catatonica e priva di qualsivoglia emozione.

[16] Stanza Sconosciuta

la stanza è distrutta e diversi ratti enormi la infestano. I loro molteplici occhi demoniaci scrutano l'oscurità cercando qualunque cosa possa essere divorata ma tenendosi molto alla larga dalla stanza [15]. I Ratti Demoniaci sono muniti di corna ed ali da pipistrello e dotati di una voracità senza pari.

[17] Celle di isolamento

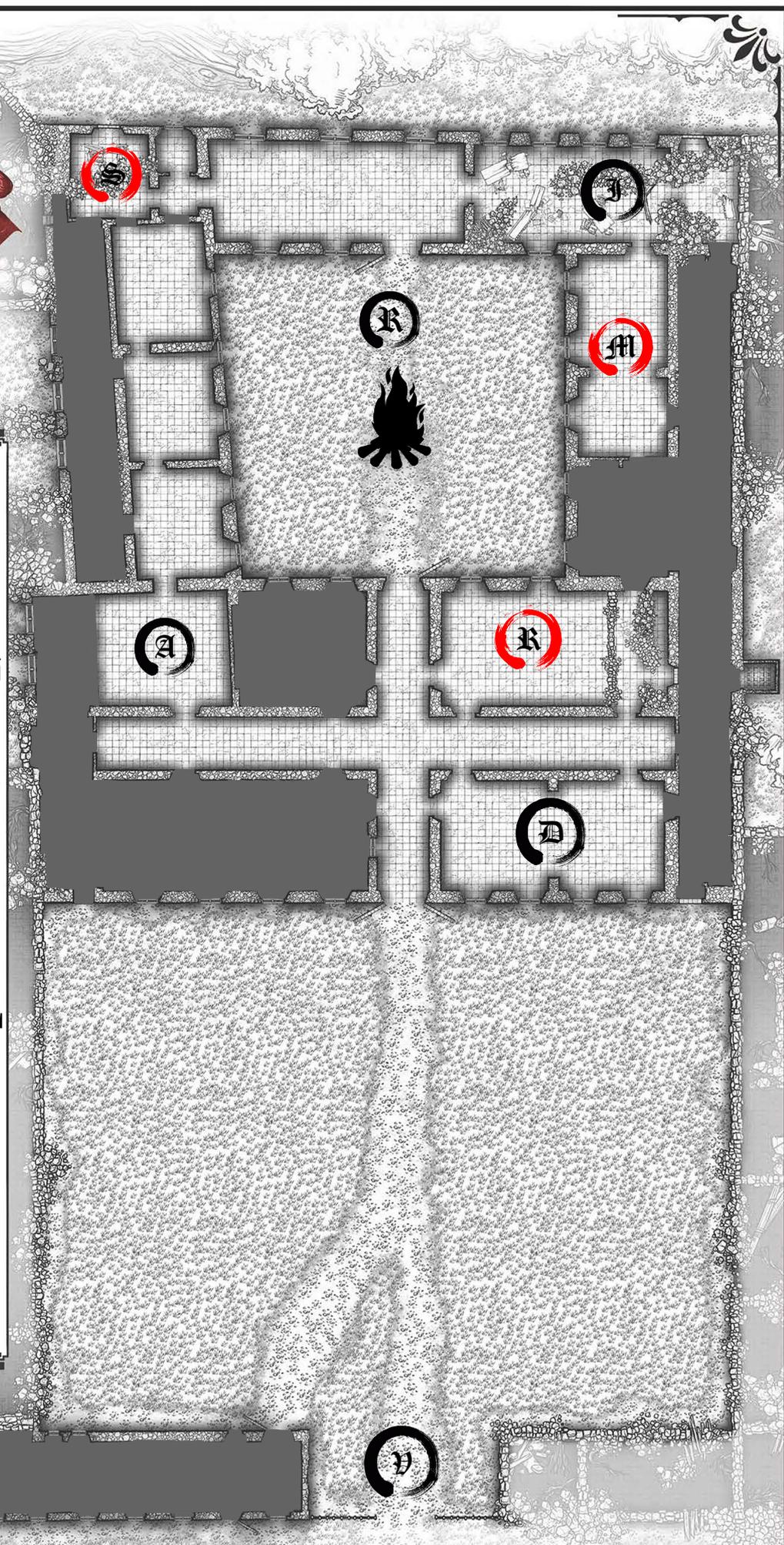
All'apparenza molto piccole sono al contrario molto spaziose, gigantesche ed all'interno ci sono creature spaventose che il Re Stregone ha incontrato nella sua vita. Mostri di ogni genere fluttuano in uno spazio gigante ed in esso, si può scorgere una strada tortuosa che porta ad una luce molto intensa.

[18] La Mente Frantumata

L'enorme frattura sul pavimento si allunga da nord a sud per tutta la lunghezza della stanza. Un fumo denso ed oleoso fuoriesce dalla spaccatura riempiendo l'area circostante e tra le pieghe qualcosa striscia, un enorme verme dal colore verde marcio. Il fumo che emana dalle numerose pustole è nauseabondo al punto che prolungare la propria presenza nelle sue vicinanze induce i presenti a cadere in uno stato di ipnosi. Il Verme degli Incubi è colui che sta distruggendo il Palazzo della Mente di Ophimal e divora tutti coloro che gli sono a tiro.



Perdersi e rischiare di non ritrovare la via. O peggio. Ci sono tanti modi per smarrire la strada: in un labirinto, in una foresta, per i vicoli di una città poco familiare. Ma il luogo più oscuro in cui ci si può perdere non è un posto fisico, ma qualcosa di più profondo: la propria Mente. Dove si può perdere se stessi. La conoscenza, in casi come questo, è un faro che tutto illumina. Ma una grande luce getta anche lunghe ombre e come diceva qualcuno: "La felicità nelle persone intelligenti è la cosa più rara che conosca". Fuggire dalle ombre dei propri pensieri non è semplice ma nemmeno impossibile. Ed è fra i corridoi e le librerie di un'oscura biblioteca che si potrà affrontare e superare questa impresa. Fatevi coraggio quindi e cercate la luce.



NOME AUTORE:
Valentini Enrico

TITOLO O.P.D.:
La Prigione della Mente

La Biblioteca

I personaggi si svegliano con solo i loro abiti in un grigio e spoglio giardino, circondato da alte mura, non ricordandosi bene come sono giunti lì, hanno solo vaghi ricordi di esperienze tragiche e difficili affrontate in passato ma mai superate veramente. Il luogo è interamente circondato dall'oscurità più nera, senza punti di riferimento, come se fosse perduto in qualche spazio d'ombra. La biblioteca dietro di loro appare maestosa e imponente ma ormai intaccata dall'incuria e lo scorrere del tempo. Tutto quanto è illuminato da una tenue luce soffusa, quasi spettrale, che sembra venire da ogni dove, ma senza una fonte specifica.



Creatura del Vuoto Interiore

Di fronte al cancello nel giardino sta un'esile, alta figura dalla pelle pallida ed un viso affusolato con grandi occhi completamente neri con i quali fissa il vuoto. Ha un'espressione malinconica e disperata sul viso. Tra le braccia stringe un vecchio e logoro libro, molto importante per la creatura, al quale però mancano delle pagine. Il suo sguardo sembra allo stesso tempo chiedere aiuto ed esprimere rassegnazione.

L'Interno della Biblioteca

L'interno della biblioteca è freddo e silenzioso, interrotto solo dal leggero rumore dei passi dei personaggi. Il soffitto è alto e le pareti sono costellate di scaffali ricolmi di libri di ogni genere, molti dei quali anche accatastati a terra e in disordine. Qui delle figure spettrali scure e indistinte vagano per tutto l'edificio ma è impossibile interagirci.



Creatura della Depressione

In una stanza piena di libri di tragedie antiche e poesie malinconiche vi è una creatura scheletrica, dalla pelle pallida e cadente. Ha gli occhi incavati e senza vita, un respiro affannoso e sembra perennemente stremata, come se ogni azione richiedesse uno sforzo enorme. Appare come disperata e non sembra notare la presenza altrui, parla con voce debole e monotona come se non avesse più energia. Cederà la sua pagina solo se i personaggi supereranno una prova. La stanza diventerà molto più buia e delle ombre additeranno i personaggi ricordandogli costantemente i fallimenti e i giudizi di chi li circondano, con una grande pesantezza fisica addosso dovranno uscire dalla stanza. In quel caso avranno la pagina. Chi non ci riesce viene attanagliato da un forte senso di depressione.



Creatura dell'Ansia

In una stanza piena di libri thriller, horror e di cronaca nera, c'è una figura in perenne movimento che si guarda scattosamente attorno. E' slanciata e nevrotica, con grandi occhi ed un'espressione perennemente angosciata; si può anche sentire il suo cuore battere molto veloce. Parla rapidamente e non sembra prestare sempre attenzione ai personaggi, cercando invece qualcosa di indefinito attorno a sé. La pagina è in fondo ad un corridoio al quale solo la creatura può far accedere i personaggi, ma si dovranno sbrigare. Dentro al corridoio essi saranno spronati ad agire molto rapidamente, ci saranno varie trappole improvvise ma mai mortali e avranno sempre la costante sensazione che qualcuno li osservi e li segua. Chi non supera la prova comincia a soffrire di paranoia.



Creatura della Rabbia

Nella corte interna c'è un grande falò, il quale però non sembra illuminare alcun ché, composto da libri di eroismo e di grandi gesta altruistiche. Attorno a questo vaga senza pace un'imponente e muscolosa figura dal volto perennemente corrucciato e che emana costantemente vapore dalla pelle. Stringe di continuo i pugni e di tanto in tanto sbuffa vistosamente. Tenterà di continuo di far infuriare i personaggi e si mostrerà sempre adirato per ogni cosa, in special modo l'ingiustizia. Si può ottenere la sua pagina calmandolo con la dialettica, anche se molto difficile, oppure sconfiggendolo in un combattimento. Colpirlo lo rende solo più furioso e forte, cercare di stancarlo e bloccarlo invece lo placherà. Chi viene sconfitto rimarrà preda di costanti e improvvisi scatti d'ira.



Creatura dell'Inferiorità

In una stanza piena di libri in disordine mai terminati e molti fogli cancellati e accartocciati, c'è un'essere gracile e piccolo, con la testa bassa e gli occhi spenti, rannicchiato in un angolo. Sussurra fra sé e sé di non essere all'altezza e si sentirà costantemente sminuito, principalmente facendo tutto da sé. Lascierà fare tutto ad altri, non sentendosi in grado di far nulla. Si può ottenere la sua pagina solo dialogandoci, cercando di fargli riprendere fiducia e dimostrando di essere consapevoli dei propri errori e sbagli. Coloro che non ci riescono saranno sopraffatti da un forte senso d'inferiorità.

Finali

1. Chi perde tre delle sfide delle creature diventerà uno degli spettrali abitanti della biblioteca, perdendosi per sempre nelle ombre dei pensieri. Se tutti quanti i personaggi subiscono questo destino non riusciranno mai ad uscire da questo luogo.
2. Se si vincono due sfide delle creature e si torna comunque dall'essere al cancello questo permetterà ai personaggi vittoriosi di uscire, aprendo il cancello con un lieve cenno del dito, tuttavia questi saranno ancora perseguitati dalle loro ombre.
3. Se si recuperano tutte le pagine e si torna dalla creatura del cancello questa finalmente sorriderà vedendo il suo libro completo, aprirà il cancello con un gesto della mano e da questo entrerà una calda luce e i personaggi saranno liberi di uscire, avendo superato i propri tumulti interiori.

Stanze Bonus



Lo Specchio di Sé

Una stanza con scritti filosofici e un elegante specchio al centro, coperto da un telo. Chi vi guarda dentro dovrà confrontarsi con il proprio giudizio interiore e chi non lo supererà sarà pervaso dal senso di colpa ed inadeguatezza. Mentre chi supererà questa prova avrà un ritrovato senso di sicurezza.



La Dura Realtà

Questa stanza contiene tanti giornali e quotidiani. Se ci si mette a cercare fra questi si possono trovare interessanti informazioni inerenti alle creature della biblioteca. Chi fallisce però troverà verità scomode e pesanti sul suo passato, ricordi che aveva tenuto nascosti anche a sé e comincerà ad essere afflitto da una profonda tristezza.



Il proprio Mondo

Entrando in questa stanza ci si ritrova da soli, ognuno trovando le proprie letture preferite ed un ambiente molto più accogliente del resto della biblioteca. Chi riuscirà a resistere alla tentazione di rimanere qui si sentirà rinvigorito nello spirito mentre chi fallirà nel tentativo si ritroverà di nuovo assieme ai compagni ma sentirà il costante impulso di isolarsi da tutto e tutti.

Note

- Le stanze che sono inaccessibili hanno gli ingressi bloccati da alte pile di libri pesanti oppure hanno le porte chiuse a chiave. Dentro non c'è altro che la stessa vuota oscurità che circonda il luogo.
- Ogni creatura, dopo che la sua pagina sarà presa dai personaggi, si bloccherà lentamente come se si stesse congelando.



Una polverosa villa in rovina, protetta da una antica magia è stata rivelata. Pochi però sono coloro che sono giunti ad essa e ancora più pochi sanno cosa essa nasconda al suo interno.

La leggenda racconta di Conte e del suo deposito di conoscenze e di antichi manufatti, materiali le cui tecniche di realizzazione si sono perse nel corso dei secoli: un solo frammento può avere un incalcolabile valore.

Ma la villa non è senza difese. Le antiche magie che la proteggevano non sono completamente svanite e all'interno, gli sfortunati aspiranti tombaroli e creature ancora più terribili, create per la difesa del luogo oppure richiamate da altri piani d'esistenza dalle particolari vibrazioni arcane dei manufatti e tomi adesso liberi di influenzare la Realtà, aspettano in agguato.

Cosa farete di tuttata questa conoscenza e ricchezza?

Certe cose, sono meglio da lasciare nascoste?

Qualcuno degli Avventurieri potrebbe aver sentito anche la voce che fra gli abitanti della Villa vi sia anche il potente Re delle Ombre, signore di tutto ciò che ha sostanza. Un'essere sicuramente molto potente, che potrebbe, con le giuste combinazioni di doni e parole, rendere qualche favore a chi lo loda.

Oppure, potrebbe essere anche così pazzo da tentare di raggiungerlo, sconfiggerlo in combattimento e usurparne il potere, cosa che il Mago Roatamus ha in effetti in programma di fare. Egli sta già combattendo contro il possente nemico. Chi vincerà?

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>

NOME AUTORE:

Marco Aglietti

TITOLO O.P.D.:

La Villa del Conte Perduto

- 1) Ingresso: una volta doveva esserci un cancello. Adesso monconi di ferro rugginoso sbucano fra l'erba alta del giardino selvaggio.
- 2) Convivio maledetto: due grandi tavoli rettangolari in uno stanzone buio illuminato dalla scarsa luce che esce dalle finestre e da poche candele. 12 creature Non-Morte umanoidi stanno seduti ai tavoli, ignorando tutto ciò che è intorno a loro. Avvicinandosi ai tavoli, si inizierà a vederli imbanditi di cibarie e bevande, l'ambinete sarà più illuminato e le figure intorno ad essi parranno nuovamente in vita. È possibile parlare con loro e fare qualche domanda, ma più si interagisce con essi, più l'illusione si fa forte. Parlandoci, è possibile carpire qualche informazione: alcuni di loro sono avventurieri, altri seguivano un certo Roatamus. Non è possibile sapere di più. Rischio considerevole di finire preda dell'incantesimo.
- 3) Stanza del Divoramento: una cratura simile ad un ragno mischiato ad un umano, se ne sta appesa al soffitto, nascosta. Usa i suoi poteri mentali per ingannare i sensi di chi entra nella stanza. Se messo alle strette, usa il veleno sonnifero e le zanne. Una volta ucciso, l'Incantesimo nella stanza 2 finisce e i Non-Morti diventano polvere. Nessun tesoro.
- 4) Giardino selvaggio: un sentiero permette di farsi strada fra l'erba alta, ma cercando sarà possibile trovare...A: una mano scheletrica animata che si infilerà fra le vesti dello sfortunato per graffiarlo con forza (trappola minore). B: un frammento di una chiave dalla foggia antica. 4C: una creatura fatta di fango e erba bagnata che è stata disturbata dal suo sonno. 4D: scheggia di materiale misterioso, grande abbastanza da stare nel palmo di una mano. Ha strani segni dipinti di blu su sfondo bianco.
- 5) Ingresso della villa. Un portone pesante e massiccio, spalancato. Si chiuderà non appena saranno tutti entrati, per riaprirsi 24 ore dopo. Il corridoio 5A è poco illuminato. Teche di vetro ormai rovinate, polverose o danneggiate appoggiate ai muri. È pattugliato da una statua animata fatta di uno strano materiale simile alla pietra bianca, riccamente decorato con pitture azzurre. Rappresenta una figura umanoide vestita con armatura pesante. È spezzata a metà. Le due parti si alternano a pattugliare il corridoio. Attaccano solo se qualcuno tenta di rubare libri o manufatti. La zona B è completamente oscurata e solida. Non è possibile attraversarla se non con le dovute chiavi.
- 6) e 17) Una stanza da ricevimenti: poltrone voluminose e tavolini da tè in abbondanza. Una strana figura priva di occhi e orecchie e vestita da damerino, si avvicina ai Pg presentando e decantando le lodi della villa, del Conte e della conoscenza contenuta nel luogo. Darà qualche informazione, anche se si dirà dispiaciuto di non poter aiutare molto: purtroppo, qualcosa è cambiato, ma non sa dire con precisione cosa. Se viene attaccato o qualcosa nella stanza viene danneggiato, scomparirà, facendo risuonare il suono di un trillo di campanellini. Poco dopo, arriveranno le due parti del Guardiano nel corridoio.
- 7) Stanza dell'Osservatore: completamente spoglia. In essa vi è solo una strana creatura bulbosa, vagamente simile ad una Medusa Marina, con lunghi tentacoli che sembra guardare da fuori una finestra che dà sul cortile interno della Villa. Si tratta di un viaggiatore extra dimensionale giunto su questo piano per osservare meglio uno scontro. Egli infatti sta osservando la lotta fra il mago Roatamus e il Re delle Ombre. Fuori dalla finestra non è visibile nulla se non l'oscurità stessa. L'Osservatore sarà comunque troppo preso dallo scontro per dare risposte articolate e attaccherà solo se portato a metà della sua salute. Vuole vedere come andrà a finire la battaglia nel cortile, del resto.
- 8) Stanza delle Illusioni seducenti: una vasta libreria ormai in rovina. Dai libri aperti sparsi per terra si irradiano immagine speculari di eventi che ripetono, personaggi architetpici che cercano di interagire con gli Avventurieri in vari modi (i sovrani chiedono campioni, le Cortigiane seducono, gli assassini cercano di accoltellare alla schiena gli incauti). Qualche libro potrebbe essere anche molto raro.
- 9) Stanza dell'Eterno ritorno: una volta attraversata la soglia, si ritorna immediatamente di fronte ad essa. Solo camminando di spalle sarà possibile rompere l'incantesimo. Ogni Avventuriero dovrà fare lo stesso. L'incantesimo funziona in ambo i lati di ingresso. Nella stanza, diverse cassepanche contengono alcuni oggetti decorativi in quella strana ceramica di cui la Villa si dice sia piena.
- 10) Sul soffitto, uno strato di muffa sensiente attende con calma nuovi ospiti da inglobare. Ha già preso parte di questa stanza, ed essa è in completa rovina. Se viene distrutto, la muffa si ritirerà rivelando un pezzo di una chiave, che combacia con quello trovato in 4B.
- 11) Stanza sicura: qui è possibile riposarsi e riprendere fiato. Infatti una piccola colonia di esseri lucenti di piccolissime dimensioni si è stabilita per vivere in pace e senza preoccupazioni. Si allontaneranno se mai dovesse penetrare qualche nemico. Se gli Avventurieri hanno intenzioni ostili, saranno avvolti da una vampata di luce bianca e si ritroveranno nuovamente nel corridoio 5A.
- 12) Dominio del Demone: una grande stanza dall'utilizzo irricognoscibile a causa della quantità di sangue, muscoli dilaniati e ossa che la ricopre. Qui ha fatto la tana un possente Demone guerriero. Egli non ucciderà subito gli Avventurieri; chiederà piuttosto chi siano e cosa stiano facendo. Se non parleranno di Roatamus o delle loro intenzioni ad ucciderlo, il Demone dirà loro che è stanco di fare da guardia per il mago che lo ha evocato tempo addietro. Chiederà loro di poterlo liberare dal vincolo magico che lo obbliga a servirlo trovando per lui la chiave che imprigiona il suo vero nome in una scatola metallica perduta chi sa dove nella villa. La chiave dovrà essere forgiata e poi inserita nella scatola, che andrà trovata. Il Demone potrà essere sconfitto in combattimento, ma si tratta di uno scontro duro e impegnativo.
- 13) Una figura scheletrica e con un velo nero offre un immenso tesoro se mai gli Avventurieri volessero giocare a dadi con lei e vincere. Ma se perdessero, la loro anima sarà sua, quando essa deciderà (magari molto presto).
- 14) In questa grande stanza i tesori del Conte giacciono in attesa che qualcuno li reclami. Peccato che siano difesi da un giovane drago indolente e poco avvezzo a condividere. In questa stanza è presente la scatola contenente il cuore del Demone in 12.
- 15) Un tentacolo di ombra che, uscito da una finestra, sferza l'aria cercando di avviluppare qualcosa e di portarlo con se nel cortile interno.
- 16) Stanza del tifoso. Esattamente come in 7, solo che l'Osservatore tiene un tamburo fra i tentacoli e lo batte ritmicamente. Non è chiaro per chi faccia il tifo, ma partecipando, si fermerà un momento per dare agli Avventurieri delle boccette contenenti uno strano unguento curativo.
- 18) Il giardino interno non esiste più: piuttosto è stato traslato nel Piano delle Ombre e su questa pianura senza fine in negativo, Roatamo e il Re delle Ombre lottano senza fine per il controllo di tutto ciò che crea ombra. Entrambi i contendenti sono stanchi e basta poco per far pendere l'ago della bilancia...
- 19) Una scala per il paradiso. Letteralmente. Perché lottare quando tutto è bene e ogni affanno è dimenticato?
- 20) Stanza della Neutralità: qui sono poste le chiavi grigie che permettono di giungere nel Giardino interno... Ma perché dovrebbe importare? Sono affari vostri? La stanza lotterà con la mente dei Pg per spingerli a tornare sui loro passi.
- 21) Giù giù, nelle profondità della Terra... Più si scende e più difficile è risalire: l'aria diventa vizza, la luce manca, muoversi è faticoso. Infine, si ci blocca, tramutati in pietra.
- 22) Uno spirito delle Fiamme ha fatto qui la sua fucina. Se resisteranno al calore infernale, i Pg potrebbero chiedergli di riforgiare qualcosa. Non gli dispiace lavorare gratis, visto che si sta annoiando. O quello, oppure dare fuoco a qualcuno...

< Teletrasporto per > e viceversa. \ Teletrasporto per / e viceversa. - Teletrasporto per - e viceversa.]Teletrasporto per [e viceversa.
)Teletrasporto per (e viceversa.



Questo one page dungeon è fortemente ispirato a "The Last Of Us". L'avventura è molto difficile e probabilmente i personaggi verranno infettati. Il master è libero di attenuare o peggiorare gli effetti dell'infezione a seconda del gruppo che gioca l'avventura, se è una one-shot o una parte di campagna lunga. Il mercante in nero, o semplicemente l'uomo in nero potrebbe essere un antagonista ricorrente, una forza della malvagità che porta caos nel mondo.

Il Dungeon può anche essere portato in una ambientazione moderna. I personaggi sono poliziotti o amici delle persone scomparse. I Goblin diventano una banda di motociclisti.

NOME AUTORE:

Leonardo Ares Villani

TITOLO O.P.D.:

"Le Caverne dei Goblin"

LE CAVERNE

DEI GOBLIN

I goblin sono una banda criminale di esseri smunti, prepotenti e affamati.

Chi vi ha mandato qui?

- Druidi** che sentono turbamento nella natura.
- Gli abitanti** del paesino che hanno paura dei mostri che vagano di notte nel bosco.
- La guardia cittadina** che chiede di indagare sul Mercante in Nero, accusato di vendere funghi velenosi.
- Fattore** che accusa i goblin di aver rapito i suoi vicini.

Gli infetti sono stati contaminati dalla malattia fino a che non hanno perso la propria individualità. Sul loro corpo si stanno manifestando escrescenze fungine. Stanno fermi in ascolto, appena sentono qualche rumore si muovono e ripetono fino all'ossessione una frase in modo inquietante. Puoi usare le statistiche di zombie o affini, aggiungendo che il morso porta la malattia. I personaggi colpiti dal morso o venuti in contatto con le spore dovranno resistere, altrimenti guadagneranno un livello di infezione.

Ogni giorno dovranno effettuare una prova per resistere, altrimenti guadagneranno un livello di infezione. A 5 livelli, il personaggio diventa un infetto. La magia o la medicina non possono in alcun modo rimuovere questa infezione, a meno che non venga studiata prima.

- 1 - "Lo mangi quello?"
- 2 - "Mi passi il burro?"
- 3 - "È una bella giornata"
- 4 - "Ho ancora fame"
- 5 - "Facciamo la preghiera"
- 6 - "Vinh"



La caverna è situata alla base di una collina, le grotte che la compongono sono alte tra i 3 e i 4 m, sono tutte al buio tranne che nell'area 1. Buona parte delle caverne ha delle stalagmiti, dietro le quali è possibile nascondersi.

1 - Ingresso

Sia l'esterno che l'interno della grotta sono privi di guardie. All'interno ci sono diverse tracce che entrano ed escono. I passi sono strascicati e ci sono alcune macchie di sangue.

2 - Trucco Goblin

Una lastra di pietra poggia sulla parete ovest di questa grotta, a mo' di porta. C'è incisa sopra, con una scrittura infantile, una filastrocca: "Nasco dalla montagna e muoio nel mare, il mio nome devi urlare, se il tesoro vuoi trovare" se qualcuno è così idiota da urlare, allerta i due infetti nella stanza 3.

3 - Posto di guardia

Una saletta scavata nella pietra dove i goblin facevano la guardia. Un ragazzino infetto ma ancora cosciente è nascosto tra i resti di un tavolo e delle coperte, mentre due zombie rimangono fermi, in attesa di qualche rumore che li attiri.

Cosa sa il ragazzo:

Appartiene ad una delle fattorie. Un mercante vestito di nero ha regalato i funghi alla famiglia. Non sa come, si è risvegliato qui. Intervallare i discorsi con: "Quei funghi erano buonissimi" (ad nauseam). Ha 3 livelli di infezione. Se portano il ragazzo con loro, ad un certo punto si trasforma e li attacca. Se lo lasciano scappare, andrà a infettare le città vicine.

4 - Magazzino

Qui i goblin prima tenevano le provviste. Si possono trovare ancora dei barili di cibo e alcuni funghi: sembrano buonissimi. Non è il caso di mangiarli, ovviamente. Tra le casse si può trovare una coppia di pugnali e una spada.

5 - Sala comune

Questa sala era un dormitorio per i goblin. Ci sono giacigli ed effetti personali sparsi in giro. Adesso tutti i goblin sono infetti e rimangono fermi. L'area è piena di spore, rendendo molto pericoloso respirare, attraversarla o combattere.

6 - Prigione

Questa era la stanza privata del capo dei goblin. Adesso il mobilio è completamente distrutto. Alla parete est sono incatenati alcuni umani, alcuni svenuti, altri terrorizzati. Al centro della stanza una creatura imponente sta infettando un povero bracciante con delle spore.

Il re dei goblin è un infetto che ha sviluppato il fungo al massimo: la sua pelle è completamente ricoperta da un duro strato fungino; è grosso, forte e resistente. Le sue braccia si allungano permettendogli di attaccare, facendo una spazzata che colpisce tutti quelli vicino a lui, inoltre può lanciare un fungo pieno di spore che può trasformare chi colpisce.

7 - Tunnel segreto

Nascosto da rocce e detriti, questo passaggio segreto è molto difficile da trovare.

C - Corridoio, evento casuale 1-4 (non ripetere)

- Gabbie con lupi morti. Hanno funghi che spuntano ovunque.
- Il corridoio è vuoto, ma si sentono i rumori di 1d6 infetti che stanno ritornando.
- Un infetto morto è appoggiato alla parete. I funghi sono cresciuti intorno al cadavere e rilasciano spore.
- Tracce di sangue portano al corpo di un umano morto. Non è infetto.



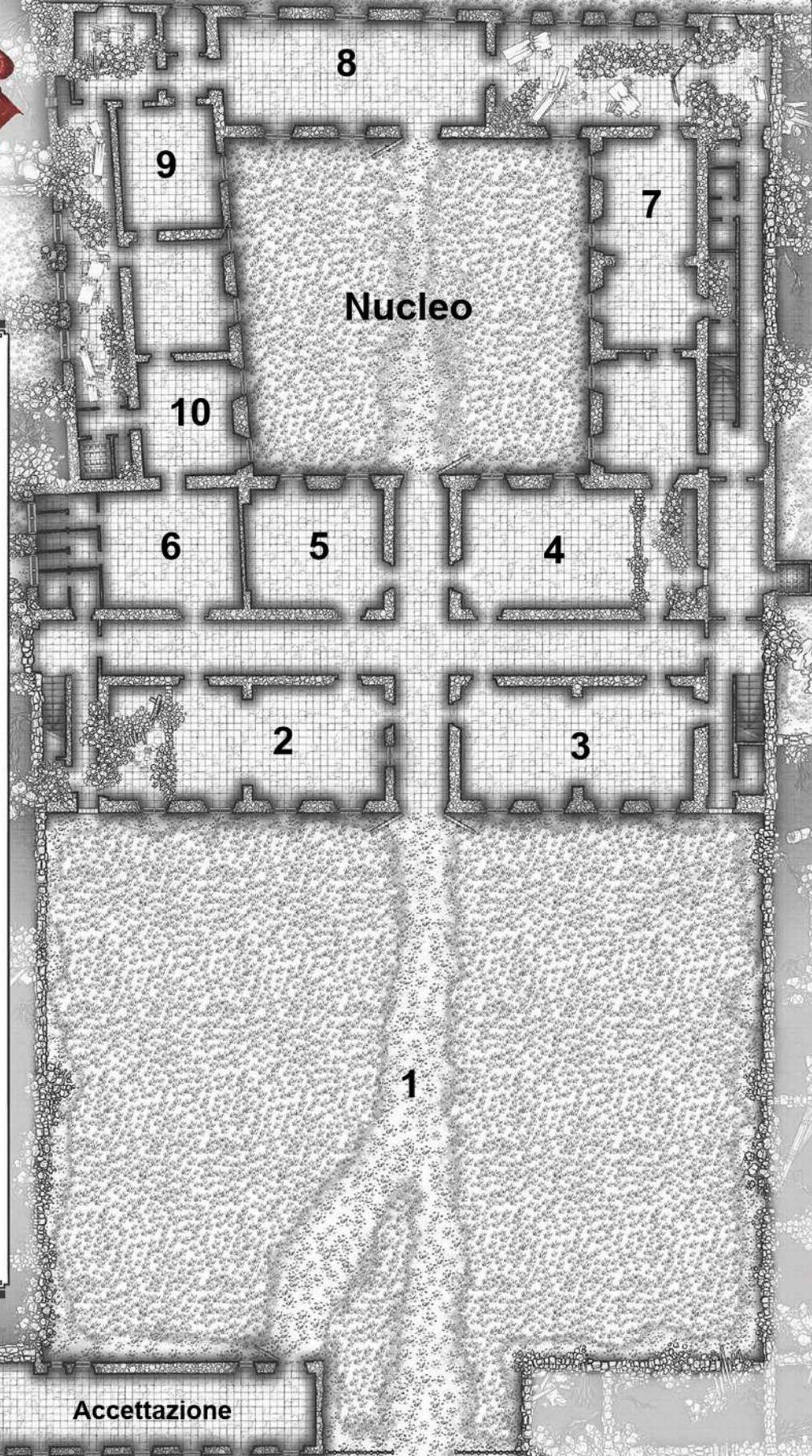
Libera Libri

Questa è una piccola avventura a tema letterario per l'appunto. I personaggi, che in questo caso interpretano loro stessi, si troveranno in biblioteca per passare un pomeriggio insieme, magari giocando a qualche gdr al classico evento del fine settimana. Quello che non sanno è che un libro molto particolare è arrivato il giorno prima, che ha sconvolto un bel po' di cose. Il Libro dei Mondi renderà capaci i personaggi di viaggiare nei loro libri preferiti, interpretando i loro più amati beniamini.

Scegliete tutti insieme se questa avventura dovrà avere toni più seri o rilassati, in modo da non mettere nessuno in difficoltà. Lo spirito nel Libro dei Mondi potrebbe essere un demone assetato di anime, un folletto dispettoso o una strana intelligenza artificiale che vuole comprendere il comportamento umano. Questo è un modulo fatto per ricordare e far conoscere libri a tutti i partecipanti, quindi lasciatevi ispirare!

Avvertenze! E' richiesta una buona padronanza dell'improvvisazione dato che non sapete quali libri saranno scelti dalle altre persone.

Dovrete improvvisare sfide e combattimenti quindi aguzzate l'ingegno!



NOME AUTORE:
Giacomo "Kit" Cornacchia

TITOLO O.P.D.:
Libera Libri

Accettazione

Ogni storia inizia da qualche parte, e quella di oggi comincia dall'Accettazione. E' la prima stanza che devono visitare, dove il Libro dei Mondi, in qualsiasi forma sia, li accoglie come un comune custode, che prende i loro nomi (e firme) e come sondaggio chiede di scrivere il loro libro preferito. Usciti dalla stanza, la Biblioteca cambia radicalmente. A seconda di cosa è stato scelto, fatele assumere connotazioni fantasy, Sci-fi, futuristiche, quello che volete, tutto mischiato insieme. Siamo in un vortice di caos dopotutto. La voce del custode dovrebbe avvertirli di dover superare delle sfide, raccogliere oggetti da ogni sfida, e una volta recuperati (decidete voi quanti) oggetti, affrontarlo nel Nucleo, qualsiasi cosa significhi per voi affrontarlo.

Per il Master: Procuratevi tre o quattro libri, fisici o no, che vi piacciono e che conoscete bene. Serviranno per integrare le esperienze vissute nei libri dei giocatori con cose che non conoscono (o che magari conoscono, ancora meglio!).

Ora è il momento di entrare nella leggenda!

Ogni persona al tavolo adesso ha a disposizione potere per affrontare le prove del Libro dei Mondi. Il potere di essere uno dei personaggi del loro libro preferito. Fatelo scegliere persona per persona e traducetelo in regole del gioco a cui state giocando (cercando di rendere tutti sullo stesso piano di potenza niente favoritismi!), poi gettate i personaggi nella mischia e fate loro affrontare le prove, una dietro l'altra. Lanciate 1d10 e guardate sulla mappa in che stanza siete finiti, poi lanciate un altro dado a seconda di quanti libri avete a disposizione come gruppo e leggetene il titolo. Da quel libro derivate la stanza!

Fatevi aiutare!

I giocatori sono preziosi, soprattutto se avete a che fare con libri che non avete mai sentito o letto. Se lo hanno scelto loro, fateglielo descrivere! Chiedete di un evento particolare, qualcosa che è rimasto impresso. Mentre raccontano la scena, prendete appunti e decidete chi o cosa affronteranno. Non limitatevi ai combattimenti: trappole, sfide di abilità, giochi, sbizzarritevi a seconda di cosa viene raccontato, non pensate nemmeno di dover essere per forza chiusi in una stanza. E' un luogo dove i mondi si mischiano, potreste trovarvi in campo aperto, in fondo al mare o nello spazio, dipende tutto dal libro! E se vi mancano idee, chiedete consiglio facendovi raccontare altre cose su quel libro. Magari a qualcuno al tavolo se non lo conosce verrà voglia di leggerlo!

E infine, il Libro dei Mondi

Infine, nel Nucleo, tutto si rivela. Che sia un mostro, uno spirito o una vecchia signora immortale, poco importa, il Libro vuole qualcosa dai personaggi, e nel Nucleo ci sarà la sfida finale. Prendete spunto da tutti i libri, alternate i cattivi da essi, siate epici, fate collassare il mondo intorno a loro, cacciateli in un turbine di caos devastante, rendete l'esperienza memorabile. E se riusciranno a vincere, il Libro si presenterà davanti a loro, in una stanza della biblioteca, come se nulla fosse successo. Una tranquilla giornata in biblioteca no?

Volete aggiungere un po' di pepe?

Se volete, rendete il gioco Masterfull, e cioè un gioco dove tutti, a turno, sono Master. Quando si entra in una stanza e lanciate il dado per decidere a quale libro si riferisce la prova e l'ambiente, non fate solo raccontare alla persona che l'ha scelto un evento del libro, ma l'intera prova. Tutto il suo personaggio viene in quel momento messo da parte e diventa egli stesso la stanza, la prova, e il suo arbitro. Quando la prova finisce, torna esattamente dove sono gli altri.



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>

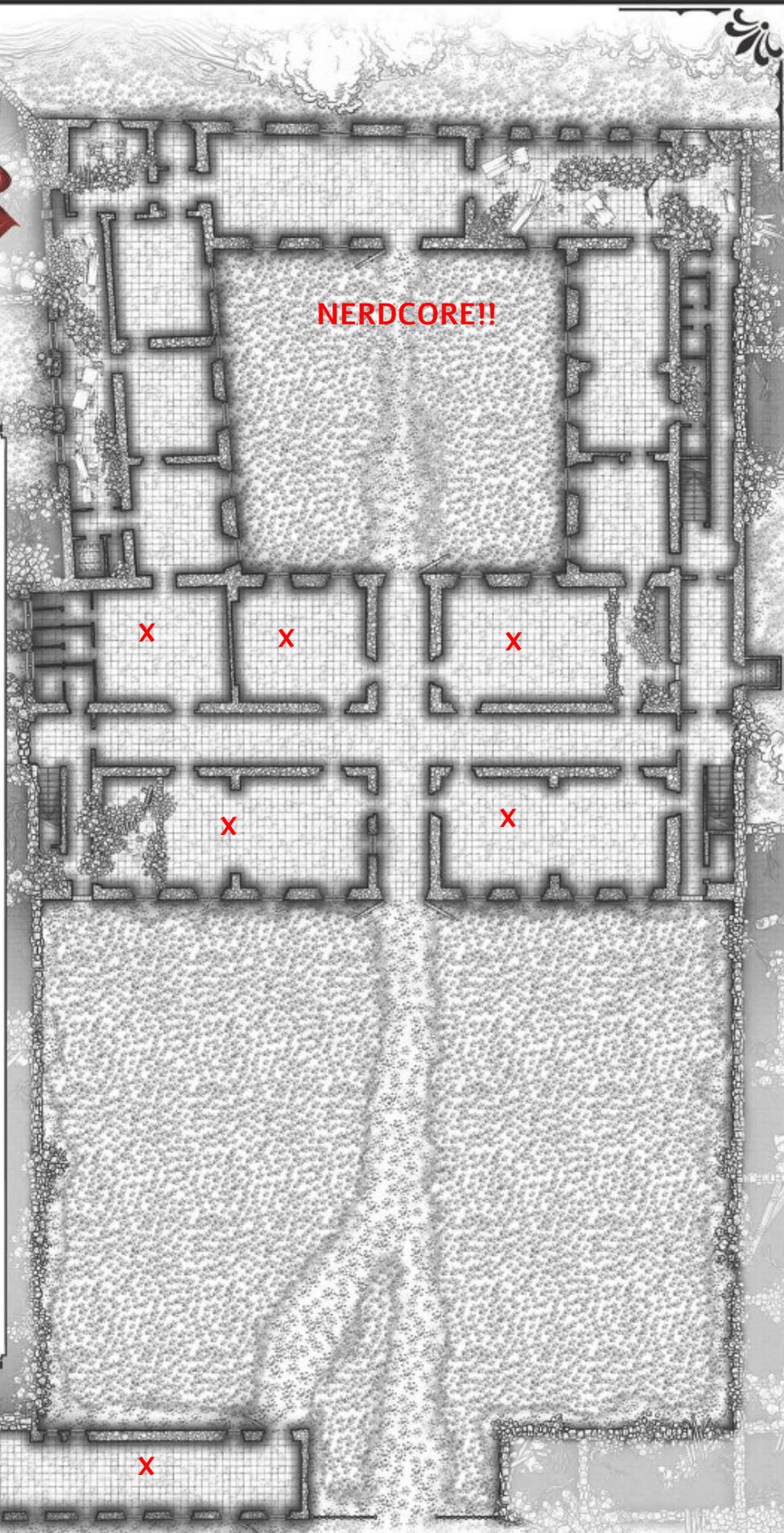


NERDCORE IS RISING!

Siete stati chiamati a salvare l'antica Biblioteca di Settimo Meno Uno da un'invasione di Demoni provenienti da un'altra dimensione! L'unico modo che avete per ricacciarli da dove sono venuti è vincerli con le loro stesse armi. Sembra infatti sia possibile sconfiggerli solo con un metodo: batterli in una gara di rime a suon di musica!

Grandi pericoli e grandi ricompense vi attendono all'interno. Si narra che le corna di questi demoni siano perfette per costruire degli incredibili plettri d'osso capaci di evocare e controllare i peggiori satanassi!

BUONA FORTUNA!



NOME AUTORE:
MATTEO IGNESTI

TITOLO O.P.D.:
NERDCORE!

Benvenuti in questa follia, le regole sono semplici:

- i demoni sono immuni a tutti i tipi di magia e danni fisici o magici
- l'unica cosa che può danneggiarli è ferire il loro orgoglio umiliandoli ad una gara di rap
- Quando ne incontrerete uno fate partire la musica (o qualcuno con la voce può benissimo creare un beat) e inventate quattro frasi in rima secondo le regole che troverete nella rispettiva stanza.
- I duelli si svolgono sempre tutti contro il mostro, quindi potete completarvi a vicenda le frasi
- I demoni hanno sempre quattro punti ferita tranne il NERDCORE (vedi riquadro)
- Ogni quattro frasi in rima completate correttamente infliggete una ferita
- Aggiungete un grado di difficoltà ai personaggi (vedi tabella) ogni volta che una ferita viene inflitta al demone
- Una volta sconfitto il demone la difficoltà si azzera nuovamente
- Per poter aprire una delle porte che conducono al NERDCORE dovete ottenere quattro microfoni dorati. Ne troverete uno in ogni stanza marcata con la x sulla mappa. In ogni stanza troverete anche un tesoro.
- All'ingresso di ogni stanza tirate subito su un grado di difficoltà, i personaggi partiranno con quell' handicap

Difficoltà

Tirate 1d8:

- 1- Dovrete muovervi come solo i veri rapper sanno fare. Eseguite quindi gesti inconsulti mentre pronunciate le rime
- 2- Non potete chiudere le frasi con parole che finiscono in "-are" (mangiare, barare, etc...)
- 3- Non potete chiudere le frasi con parole che finiscono in "-ere" (bere, cere, etc...)
- 4- Non potete chiudere le frasi con parole che finiscono in "-ora" (malora, peggiora, etc...)
- 5- Non potete chiudere le frasi con parole che finiscono in "-ire" (maledire, bandire, etc...)
- 6- Per un turno solo un personaggio potrà parlare
- 7- Ogni personaggio potrà dire una sola frase (se siete meno del numero richiesto ricominciate il giro)
- 8- Da adesso dovrete dire sei frasi per infliggere una ferita

Come si fanno le rime:

L' Omofonia parte dall'ultima vocale accentata

Tesori:

Tutti gli oggetti sono monouso.
Tirate 1d6 e controllate il risultato.

1- Acciughe salate: trovate un barattolo di acciughe magiche sotto sale. Consumandole la vostra voce sarà così melodiosa da infliggere due ferite. Dovrete comunque completare le rime

2- Catenone Dorato: indossando questo oggetto di dubbio gusto sarete immuni ad una difficoltà a vostra scelta. Vale solo per un personaggio

3- Spara Monete d' Oro: ostentando il vostro benessere in maniera eccessiva infliggete automaticamente una ferita ai demoni. Anche al NERDCORE

4- Dentiera Diamantata: mostrando letteralmente i denti accecherete il demone per un turno. Non potrà aggiungere nessuna penalità

5- Abbigliamento incredibilmente largo e comodo: trovate una pila di vestiti fuori misura ma che vi rendono belli, belli, belli in modo assurdo. Nessun effetto che non sia aumentare la vostra autostima

6- Mega Radio da Spalla (BoomBox): accendendola a tutto volume spaventerete così tanto i demoni che la prossima stanza visitata sarà vuota. Sarà comunque presente il microfono

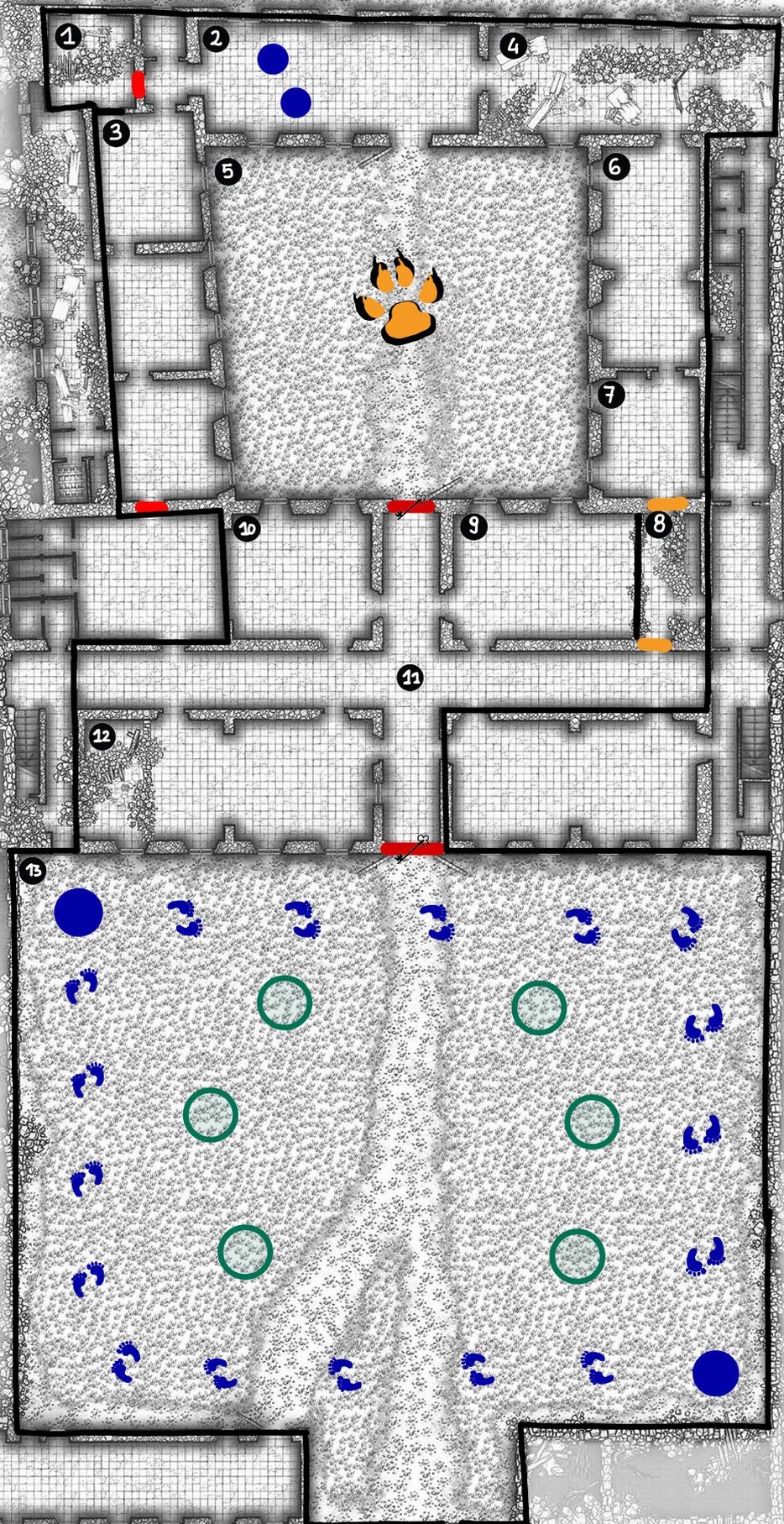
NERDCORE

Sconfiggetelo e salverete la biblioteca!
Ha cinque ferite ed un forte accento Veneziano. Ha il seguente potere:

- "Fegato!": due dei giocatori vengono obbligati per questo turno a cercare una rima con la parola Fegato. Non possono fare altro. Se ci riescono stracciate questo foglio e correte all' Accademia della Crusca.



IL DOTTOR VITTO, MEDICO e ALCHEMISTA MOLTU FAMOSU e RINDMATU di SESTU FIDRENTINU, È IL PADRONE DELLA VILLA. DA SEMPRE GLI ABITANTI LO STIMANO e FANNU RIFERIMENTU A LUI NEI MOMENTU DI BISUGNU. MA QUELLO CHE NON SANNU È CHE LA SUA SETE DI CONSCENZA LU HA PORTATU A PERCORRE BRUTTE STRADE. GLI ESPERIMENTI SUGLI ANIMALI NON GLI BASTANU PIÙ e DA QUALCHE TEMPU HA INIZIATU A CONDURLI ANCHE SUGLI ESSERI UMANI. DAPPRIMA SU POVERACCI DI POCU CONTU TROVATI PER STRADA, MA PÙ È DIENTATU PIÙ TEMERARIU e SENZA SCRUPOLI. È **GOSÌ CHE VOI SIETE FINITI QUI!** PRIGIONIERI IN ATTESA DI UNA PROBABILE MORTE (O PEGGIU), SIETE TENUITI SOTTU CHIAVE NELLE SEGRETE DELLA VILLA. VI SIETE RISVEGIATI DA POCU e NON ALETE IDEA DI COME SIATE ARRIVATI LÌ... LA VOSTRA MENTE È OFFUSCATA... IL TEMPU SCORRE PERÙ, SCANDITU DA I LONTANI RINTOCCHI DI UN OROLOGIU A PENDOLI. DOVRETE TROVARE IN PRETTA UN MODO PER FUGGIRE e SALVARVI. **FATE ATTENZIONE PERÙ!** LA VILLA PULUJA DI GUARDIE MA SOPRATTUTTU DEVE BESTIE IMMONE CREATE DALL'ALCHEMISTA!



LEGENDA:

- = AREA ACCESSIBILE del DUNGEON
- = MURO
- = RIFERIMENTI, NUMERICI STANZE
- = PORTE CHIUSE
- = PORTE APRIBILI CON CHIAVE
- = PASSAGGIO SEGRETO
- ➡ = GUARDIE e PERCORSO
- = AUBERU o SIEPI
- 🐾 = CHIERA

NOME AUTORE:

Alice Mecchia

TITOLO O.P.D.:

La Villa dell'Alchimista

La Villa

1. La Prigione

La cella dove sono tenuti prigionieri è una sorta di sgabuzzino umido dalle pareti di pietra. L'unica finestra è completamente sbarrata e la poca luce filtra da sotto la massiccia porta di legno chiusa. All'interno della stanza sono presenti varie gabbiette di metallo, qualche cassa di legno, barili con fasce di metallo e similari. I protagonisti hanno mani e piedi legati, chi più o meno strettamente. Sarà a loro ingegno trovare il modo di liberarsi e evadere intanto dalla stanza. Usciti si ritroveranno in un piccolo disimpegno che si apre davanti a loro su un grande salone (**2. Anticamera del Laboratorio**); alla loro destra invece c'è una porta chiusa da cui provengono strani versi e rumori (**3. Stabulario**).

2. L'Anticamera del Laboratorio

L'anticamera del laboratorio si presenta come un lungo salone con librerie e arazzi alle pareti. Uno di essi in particolare vede rappresentate strane creature animalesche e un cielo notturno con allineati sole, luna e i 7 pianeti. Al centro della stanza è presente un tavolo lungo un paio di metri apparecchiato con due bicchieri, una caraffa di vino rosso, vari panini e cibarie. Intorno ad esso danno le spalle alla porta due guardie che parlottano sbadigliando di tanto in tanto. Dai discorsi si può capire che il Padrone al momento non è in casa, e che se la stanno prendendo comoda. Al fianco di una delle due è appeso un grande mazzo di chiavi. Le finestre della stanza che danno sul lato esterno sono sbarrate da robuste inferiate. Da quelle che danno invece sul lato interno si intravede il **Giardino Interno (5)**, al quale si accede da una grande porta finestra dalla quale proviene un leggero sferragliare. In fondo al salone vi è una porta di legno massiccio, che da sul **Laboratorio dell'Alchimista (4)**.

3. Lo Stabulario

Lo stabulario è formato da tre piccole stanze adiacenti l'una alle altre dove sono tenuti in gabbia varie tipologie di animali: dai topi ai ratti, uccelli di varie specie, serpenti, iguane, rospi, alcuni insetti, scimmie e primati, e nelle gabbie più in fondo, coperte da pesanti teli, si trovano felini di grossa taglia. Sono gli animali utilizzati negli esperimenti dell'alchimista. Le stanze puzzano di chiuso ed escrementi, certamente la pulizia non è il primo pensiero del proprietario. Al loro ingresso, se non fanno attenzione, potrebbero allertare gli animali e creare disordine che attirerebbe le guardie lì vicino. In alcuni degli armadi presenti nelle stanze è possibile trovare varie strumentazioni e armi di costrizione per animali (bastoni con cappio e simili). In fondo alle tre stanze c'è una porta ma purtroppo per loro è chiusa dall'esterno da un robusto catenaccio.

4. Il laboratorio dell'Alchimista

Il Laboratorio presenta numerosi banconi pieni di strumentazioni varie: bechieri, bunsens, becker, distillatori, contenitori di vetro ripieni di non si sa bene cosa immersi in formaldeide. Le finestre della stanza sono tutte completamente sbarrate e coperte da pesanti tendaggi. L'odore nella stanza è quello pungente dell'alcol mescolato ai fumi delle varie soluzioni. Vari fogli con strane scritte e formule sono sparsi in giro sui banconi e attaccati alle pareti; alcune gabbie coperte da teli sono accatastate in un angolo. In fondo sul lato interno si apre una porta che da sullo **Studio dell'Alchimista (7)**.

5. Il Giardino Interno

Il Giardino è accessibile sia dall'**Anticamera del Laboratorio (2)** che dal **Corridoio (11)**. Al centro del Giardino è legata con una lunga catena un'enorme chimera dal corpo di Leone, le zampe anteriori di aquila, una testa di serpente, una di orso e una di pecora. La belva è in grado di raggiungere tutto il giardino ma non di superare le porte. Affrontarla è estremamente difficile ma può essere ammansita con un particolare fischiotto. Al collo porta una catena con la chiave in grado di aprire la porta del Giardino che da sul **Corridoio (11)**.

6. Lo Studio dell'Alchimista

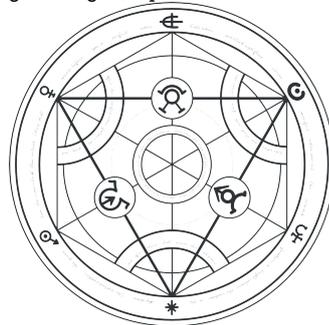
La Stanza si presenta come un classico studio: una libreria occupa tutta la parete alla sinistra dell'ingresso, una grande scrivania al centro della stanza è ricolma di libri, carte e appunti, mentre sui lati della parete libera dalle finestre è appesa una grande lastra di sughero con appuntati vari fogli con cerchi alchemici, foto di strane bestie e orrori indescrivibili, e una sorta di "ricetta" con varie sottolineature e appunti scribacchiati. La porta in fondo conduce alla **Camera dell'Alchimista (7)**.

7. La Camera dell'Alchimista

La stanza all'apparenza è una semplice camera da letto, ma la libreria in fondo alla stanza nasconde un passaggio segreto che conduce alla **Stanza Segreta (8)**. Ad una delle pareti è appesa una piccola collezione di strumenti musicali: un corno francese, una tromba, una lira e infine, appeso ad un chiodo tramite un cordoncino, c'è uno strano **fischiotto** che però non emette alcun suono udibile se utilizzato.

8. La Stanza Segreta

L'interno della stanza è molto buio ed è possibile illuminarlo solo accendendo le lampade ad olio appese alle pareti o le candele presenti in giro. Illuminando un poco la stanza si nota un **Gerchio Alchemico** disegnato sul pavimento e delle catene ancorate ad esso. La stanza puzza terribilmente di zolfo, e altri odori acridi che non si riescono ad identificare. All'angolo a fianco all'uscita che da sul **Corridoio (11)**, è presente una gabbia di circa 1,5 metri cubi coperta da un pesante panno e da cui proviene un sommesso brontolio lamentoso. Al suo interno è tenuto rinchiuso una sorta di animalesco umanoide nudo, dagli occhi vuoti, i capelli lunghi e che continua a ripetere parole o versi sconnessi. Se scoperto si proteggerà gli occhi dalla flebile luce e inizierà a lamentarsi con più vigore. La gabbia può essere scassinata per liberare l'omuncolo.



20 chilogrammi di carbonio.
4 litri di ammoniaca.
1 chilogrammo e mezzo di calce.
800 grammi di fosforo.
250 grammi di sale.
100 grammi di salnitro.
80 grammi di zolfo.
7,5 grammi di fluoro.
5 grammi di ferro.
3 grammi di silicio.
+ 15 elementi in minima quantità...

9. Il Salotto

Semplice salotto con due bei divanetti in pelle, tre poltrone, un tavolino da caffè e uno da gioco. Alle pareti sono appesi vari quadri e ritratti, qualcuno raffigurante il padrone di casa e i suoi antenati. Un'antica pendola rintocca scandendo piano i minuti, al suo fianco stona una sorta di memorandum appeso alla parete che recita: "Si ricorda che il tè va servito alle 17.23". L'ora è quella da inserire nella pendola rotta del **Corridoio (11)** e permette di aprire il passaggio per la **Stanza Segreta (8)** da questo lato. Se non si è già trovata la Stanza Segreta è possibile accorgersi dal Corridoio che il Salotto è più corto di quanto dovrebbe.

10. Le Cucine

Semplici cucine. All'interno è possibile trovare tutto quello che normalmente è presente in una cucina: cibo, pentole, coltelli ecc...

11. Il Corridoio

Corridoio d'Ingresso che conduce agli **Alloggi delle Guardie (12)**, al **Salotto (9)**, le **Cucine (10)**, il **Giardino Interno (5)** e **Esterno (13)**.

Una pendola rotta è posizionata in fondo ad est del Corridoio all'altezza della Stanza Segreta; inserendo l'orario del tè è possibile aprire il passaggio per la **Stanza Segreta (8)** da questo lato della casa. Una volta entrati l'ora sull'orologio cambia in automatico bloccando l'ingresso dall'esterno.

12. Gli Alloggi delle Guardie

Una stanza arredata con molta semplicità. Sono presenti otto letti, con altrettanti bauli ai piedi di ciascuno. Un armadio molto grande contiene alcune divise di riserva delle guardie. In una cassetta appesa al muro vicino alla porta sono contenute le chiavi di riserva della casa, inclusa la chiave dell'ingresso.

13. Il Giardino Esterno

Il Giardino esterno è molto ampio, un lungo viale è fiancheggiato da alcuni grandi alberi e delle siepi. Due guardie fanno la ronda sul perimetro del giardino e con un po' di accortezza sono evitabili.

Finale

Superate tutte le avversità e attraversato il Giardino Esterno, vedranno il cancello aprirsi davanti ai loro occhi mentre si avvicinano ma, purtroppo per loro, ad attenderli non c'è altri che l'Alchimista in persona, circondato da quattro guardie, che li osserva con un gran sorriso stampato sul volto...

Liberum Orcus in Libera Ludum

Avventura di Dürbghash il Distruttore (alias Andrea Barbaglio)
Disegni di AleBal

LA BIBLIOTECA

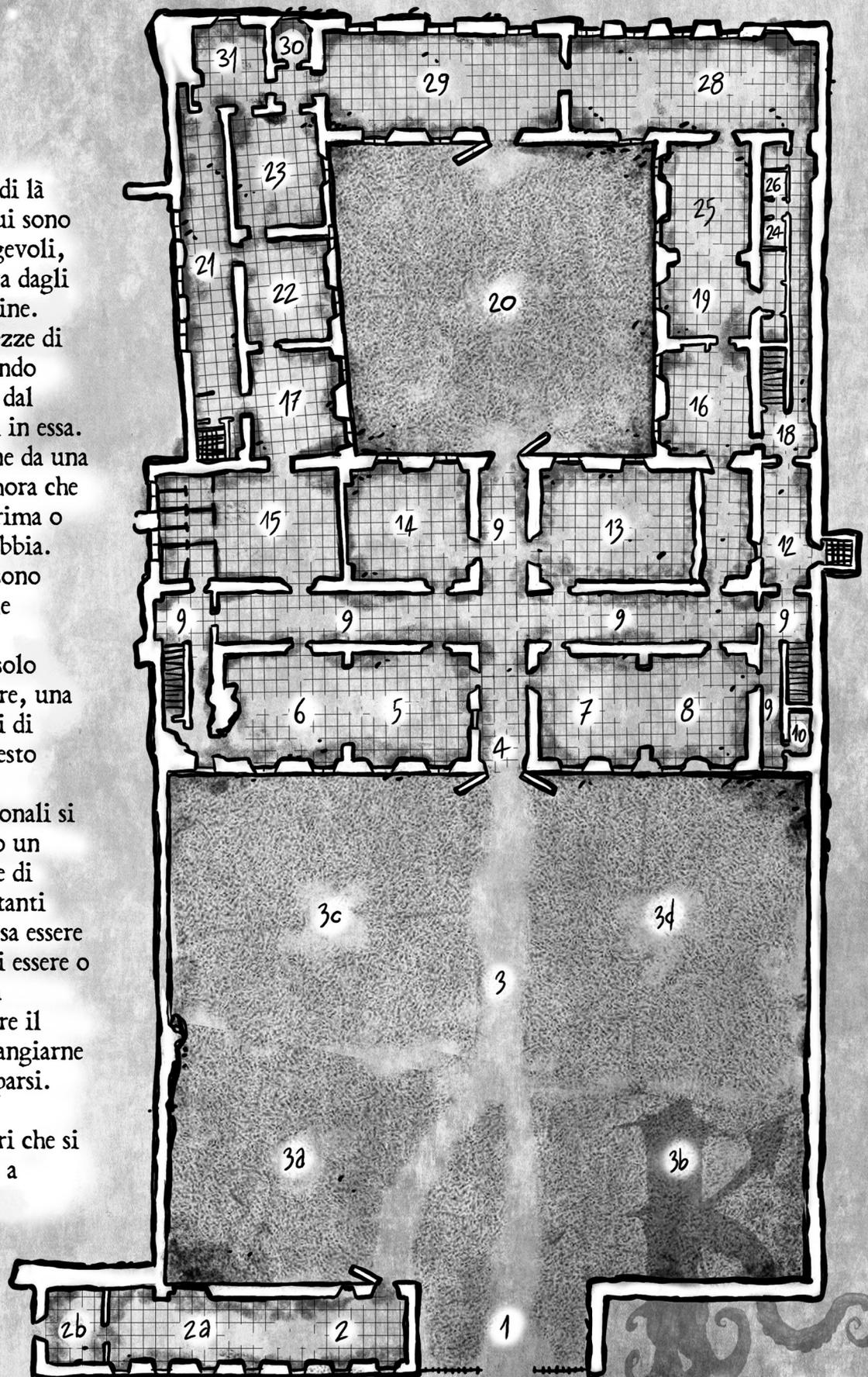
Esiste un non luogo creato al di là dello spazio e del tempo, in cui sono stati rinchiusi esseri così spregevoli, la cui esistenza è stata rifiutata dagli dei stessi nei loro piani d'origine.

Questo non luogo ha le fattezze di un'antica biblioteca di un mondo sconosciuto, ricreata, si dice, dal primo gruppo di esseri esiliati in essa. E' circondata in ogni direzione da una fitta nebbia bluastro, si mormora che persino scavando nella terra prima o poi si finisca col trovare la nebbia.

Gli abitanti di questo posto sono molto differenti fra loro come fisionomia, cultura e tecnologia, hanno in comune solo l'illusione di riuscire a scappare, una speranza alimentata dai gruppi di visitatori che finiscono in questo strano edificio.

A volte su vari piani dimensionali si aprono portali che risucchiano un malcapitato facendolo arrivare di fronte alla biblioteca. Gli abitanti credono che la liberazione possa essere causata dai visitatori, ma ogni essere o gruppo di simili ha una teoria diversa, che spazia dall'uccidere il visitatore, allo sposarlo, al mangiarne le carni, al servirlo per discolparsi.

Riuscirà il gruppo di visitatori che si trova di fronte alla Biblioteca a trovare la via di fuga da essa?



1- Il gruppo si ritrova sul selciato. Tirare un d6 o chiedere a ogni giocatore quale caratteristica, tra quelle elencate nella prima colonna della tabella sottostante, si addice al proprio personaggio. Tutta la biblioteca è circondata da una fitta nebbia, se un personaggio entra in essa vaga nel nulla, uscendo esattamente sul selciato; anche il cielo è coperto dalla nebbia. L'ingresso è un cancello aperto sul cortile, un muro di cinta circonda tutto l'edificio della biblioteca, unico punto accesso ad essa. Un cartello con una frase, leggibile dai personaggi nella propria lingua madre: "Segui la strada di mattoni gialli!"

1d6 o caratteristica prevalente causa arrivo di alla Biblioteca

1 - Ambizioso: Hai voluto scalare talmente tanto il tuo luogo di lavoro che ti sei ritrovato fra le nuvole, uscendo sul selciato

2 - Avaro: Durante la riesumazione della prozia Ilde, entusiasta di avere il suo dente d'oro, sei inciampato vicino alla fossa cascando nella bara aperta, ti sei trovato sul selciato.

3 - Distratto: Sei caduto in una pozzanghera, il cui fondo si è rivelato il selciato

4 - Malinconico: Hai affogato i dispiaceri nell'alcool; mentre ebbro accarezzavi il bicchiere, hai alzato lo sguardo osservando la biblioteca

5 - Ozioso: Hai chiuso gli occhi per un istante, giusto per riposare due secondi, riaprendoli di fronte alla Biblioteca.

6 - Vanesio: Accarezzando il riflesso del tuo viso su uno specchio, improvvisamente sei ruzzolato in esso, finendo sul selciato

2 - Tutto l'edificio è la taverna dell'orco Durbghash. Cacciato dal corpo principale della biblioteca vera, dopo aver truffato i suoi abitanti, cerca di abbindolare i nuovi arrivati vendendo piscio di troll spacciato per birra, hamburger con pezzi di legno, vino allungato con l'acqua, idromele fatto con le mele, e molto altro a discrezione del master. Accetta qualsiasi moneta o forma di baratto di valore, compra le merci con finte monete d'oro di cioccolato con l'effigie della taverna. L'orco è disposto a ospitare gratuitamente chiunque gli consegna una carota dell'area 3a, non ha il coraggio di andare lui stesso, l'ultima volta in cui ci ha provato è stato malmenato dai leproratti. Nella taverna ci sono vari tavoli e sedie di diverse fatture, con avventori a discrezione del master; in un angolo uno gnomo di nome Alebal, sta disegnando Durbghash come se fosse un condottiero vestito elegantemente su un cavallo bianco. Lo gnomo vorrebbe scappare ma è stato incatenato al tavolo dall'orco, che ha le chiavi del lucchetto in tasca.



2a - E' la cucina: molti goblin corrono urlando e litigando fra loro; alcuni consultano ricettari, altri stanno posizionando sull'affettatrice un burattino di legno che piange. Nessun goblin sta cucinando una pietanza.

2b- La latrina: un enorme troll di latrina, in combutta con l'orcoste Durbghash vive in essa. Divora chiunque entri.

3 - Il cortile della biblioteca, un sentiero di mattoni gialli conduce al suo ingresso.

3a - 1d6 leproratti vivono in una buca in questa parte del cortile, sono nemici di Durbghash, non parlano nessuna lingua, possono comunicare col codice morse tramite le enormi zampe.

3b - Non c'è nulla, tranne una buca profonda nascosta dall'erba alta, chiunque cada in essa si ritrova nella nebbia ruzzolando al 1.

3c - In una collinetta vive un ogriglio, un ogre con orecchie, coda e baffi da coniglio. Se l'avventura è giocata nel mese di Pasqua la collina è colma di uova di cioccolato; chiunque riesca ad ottenere un uovo pasquale al suo interno trovano un oggetto casuale, a discrezione del master può essere magico o maledetto.

3d - Uno zombie sta cercando il suo dente d'oro tra le assi di una bara. Se un personaggio ha la caratteristica Avaro riconosce nel non morto la prozia Ilde, venendo attaccato da essa. .



4 - L'ingresso alla biblioteca.

Sotto l'edificio principale si è insinuato un gigantesco Kraken, il primo abitante della biblioteca, col tempo ha scavato nelle mura, nei pavimenti, nel soffitto, enormi tunnel nel quale i suoi numerosi tentacoli scorrono, fuoriuscendo da essi per attaccare i visitatori. Il Kraken non attacca gli abitanti della biblioteca, almeno che costoro non siano in combutta con i visitatori per scappare dall'edificio. Il Kraken non riesce ad attaccare nel giardino al 2o e stranamente non attacca i visitatori che si rifugiano nella stanza 2o. In tutte le altre stanze a discrezione del master un tentacolo può uscire da una parete, dal soffitto o dal pavimento e compie un attacco casuale, prima di ritirarsi. Il buco dal quale fuoriesce il tentacolo, si apre e si chiude magicamente al suo passaggio.



5 - Un mezz'orco alto e grosso, con occhiali e una tuba nera piena di trofei presi alle vittime, chiamato il Curte, sta fabbricando un'enorme bomba; è convinto che la distruzione della biblioteca sia l'unico modo per scappare. Chiunque si guadagni la sua fiducia, riceve dal Curte l'incarico di recuperare l'ingrediente mancante per ultimare l'ultima bomba: un dente del drago nel giardino al 2o. Dopo un'ora di gioco dall'incontro con il Curte, se il dente del drago non viene consegnato, il mezz'orco cerca per tutta la biblioteca l'incaricato della missione per ucciderlo.

6 - 1d6 cavalieri stanno litigando con un mago attorno a una tavola rotonda: sono venuti a conoscenza che da qualche parte c'è un drago, credono che con la sua morte la biblioteca svanirebbe, rendendo tutti liberi. Al contrario il mago Merlino crede letteralmente che il drago possa essere la via di fuga dalla biblioteca, se solo riuscisse a far desistere i cavalieri, o essi venissero uccisi da qualcun altro, cercherebbe il drago per assoggettarlo coi suoi poteri e scappare su di esso.

7 - Due uomini stanno compilando un tomo chiamato Cronache di Populon : il primo scrive la storia e la cultura di una nazione, il secondo riempie il tomo di illustrazioni. Entrambi stanno usando un inchiostro ottenuto dal sangue di visitatori; sono convinti che, una volta completato il tomo, Populon diventi reale e i due uomini possano scappare in esso. Il calamaio che usano è quasi vuoto, serve nuovo sangue di visitatore.

8 - Un gruppo di narratori, dello stesso numero dei personaggi, è seduto in cerchio, a turno i membri raccontano una storia. I narratori invitano i personaggi ad ascoltare e raccontare una storia. Se un personaggio acconsente, e la storia raccontata piace al gruppo dei narratori, essi cercheranno di catturare il personaggio costringendolo a rimanere con loro per l'eternità, sono convinti che solo la biblioteca sia reale, tutto il resto è frutto della loro narrazione.

9 - Il corridoio principale è pattugliato da gruppi della lega degli avventurieri. Secondo una loro teoria, ci dovrebbe essere un vampiro che ha creato tutto questo mondo, nascosto da qualche parte. La sua uccisione sarebbe l'unico modo per liberare gli abitanti della biblioteca. Non si sentono ancora pronti, alcuni di loro potrebbero confidare ai personaggi che nella biblioteca non riescono più a far livelli, senza spiegare cosa siano, altri invece potrebbero attaccare i personaggi urlando frasi senza senso del tipo " Sicuramente i loro livelli di sfida sono adatti a noi, deve essere per forza tutto bilanciato!"

10 - In un angolo della stanza un uomo che si qualifica come Vincenzo sta disegnando sulle pareti delle creature orrifiche talmente ben fatte da sembrare vive. Se l'uomo si sente minacciato mormora un incantesimo e una delle creature si anima uscendo dalla parete pronta difendere il suo creatore.

11 - Il vescovo di Ximes vive con un gigantesco golem di carne, molto robusto e forte, alto tre metri. Il vescovo è convinto che per uscire dalla biblioteca bisogna uccidere tutti i negromanti, maghi, stregoni e altri incantatori, è disposto a pagare bene per qualsiasi testa di incantatore che il gruppo gli consegni.

12 - Un gruppo di anziani vestiti in abiti infantili, comandati da un anziano vestito di verde e una lanterna con dentro lo scheletro di una fatina, sta cercando di uscire dalla biblioteca. Entrati nella Biblioteca da bambini improvvisamente sono diventati vecchi in una notte, perdendo la voglia di giocare e di fantasticare. Nessuno si ricorda perché nella lanterna vi sia lo scheletro di una fatina.

13 - Uno stregone si trova di fronte a una ricostruzione fedele dell'intera Biblioteca, si qualifica come il Magister dei Magister e offre ai personaggi una via per uscire dall'edificio, cercando di addormentare i visitatori con la magia. Se i visitatori si addormentano, si risvegliano in una stanza nel modellino. Per uscire, se non hanno a disposizione mezzi magici idonei, devono compiere la missione data dallo stregone: uccidere il re degli stregoni, che si trova in qualsiasi direzione da quella di partenza. Per ogni stanza visitata determinare casualmente l'incontro: 1- una trappola; 2- quattro scheletri; 3- una mummia; 4- Sir Ragnar, un visitatore che non riesce a scappare dal modellino; 5 - Il mago Bargle, un malvagio mago; 6- Il re degli stregoni. Se il re degli stregoni viene ucciso i personaggi si ritrovano nella stanza della Biblioteca con il modellino che brucia, il Magister dei Magister consegna loro una ricompensa adeguata.

14 - Un gruppo di esseri sta costruendo un'enorme barca, "Ludissea"; sono convinti che sia in arrivo un diluvio che allaghi la biblioteca disperdendo la nebbia. Sono disposti a comprare libri, giochi, e altri tipi di divertimenti per ingannare il tempo durante il viaggio.

15 - Un individuo, unico superstite delle Terre Vaste, è convinto che nella biblioteca si celino sette uova di drago, simili a quelle che hanno creato la distruzione del suo mondo d'origine, potrebbe accompagnare il gruppo dei personaggi per cercare le uova e distruggerle.

16 - I membri de "l'Agenzia" una pericolosa banda di tagliagole, vive in questa stanza. Ci sono sempre 106+1 componenti a guardia di un logoro stendardo col simbolo di un dado rosa a venti facce. Catturano tutti i visitatori per consegnarli come "volontari" per l'incontro di pugilato nella stanza 25.

17- Una famiglia di gnomi da giardino vive nascosta in questa stanza, se i visitatori palesano un atteggiamento amichevole verso gli gnomi, questi chiederanno loro di salvare la loro capostipite, un'anziana gnoma di nome Meeple, tutti gli gnomi credono che sia stata catturata dal mezz'orco Curte al 5.



18 - Una banda di coboldi sta costruendo una mongolfiera meccanica dotata di un ventilatore sopra il pallone, sono convinti di riuscire a scappare dal giardino disperdendo la nebbia. Sono disposti a barattare informazioni in cambio di pezzi di ferro, molle, bulloni e altri oggetti della navicella situata nella stanza 19.

19 - Questa stanza è piena di detriti di un relitto spaziale, 106 membri dell'equipaggio vivono tra essi, difendendoli dai tentativi di furto dei coboldi della stanza 18 e da tutti quelli che reputano loro alleati. L'equipaggio ritiene la Biblioteca di proprietà della Confederazione dei 79 Soli, rivendicando il titolo di erede dell'antica Biblioteca.

20 - Un rigoglioso giardino con alberi, siepi, roseti. In mezzo a esso una giovane dalla pelle ambrata e dai lunghi capelli dorati dorme su un unicorno sdraiato sul prato. La donna non è altro che un drago d'oro sotto forma umana, l'unicorno è un amico del drago e combatterà per difenderlo. I due sono da sempre nel giardino, esistente circondato dalla nebbia, prima che venisse costruita la Biblioteca e vi si insediassero il Kraken.



21 - La stanza è un teatro di guerra, divisa in due zone: a sud c'è l'accampamento della Compagnia dell'Aquila, a nord della Gilda del Leone Rosso. I due schieramenti si scontrano tutti i giorni nel mezzo della stanza; nessuno degli appartenenti alle due fazioni ricorda la causa del conflitto.

22 - Tre illustratori stanno lavorando senza sosta e distrazioni, non alzano lo sguardo dal foglio e non interagiscono nemmeno verbalmente con i visitatori. Chiunque provi a toccare uno dei tre riceve una scossa elettrica.

*Al primo tavolo un' elfa di nome Bea disegna il passato della Biblioteca. Chi osserva l'illustrazione deve effettuare una prova di mente, se supera il foglio è intonso, se fallisce si ritrova perduto nella nebbia per uscirne dopo qualche istante all'ri.

*Al secondo tavolo il nobile Manfredi disegna il presente della Biblioteca. Chi osserva l'illustrazione deve effettuare una prova di mente, se supera nel foglio è illustrata una stanza della Biblioteca, se fallisce vede se stesso che osserva il cavaliere disegnare su un foglio se stesso che osserva il cavaliere disegnare su un foglio se stesso... il personaggio è destinato a rimanere a fissare per l'eternità il disegno, uscendo dal gioco.

*Al terzo tavolo il nano Borio disegna il futuro della Biblioteca. Chi osserva l'illustrazione deve effettuare una prova di mente, se supera osserva con orrore se stesso e i suoi compagni anziani in una stanza della Biblioteca, se fallisce vede l'uscita dalla Biblioteca, a discrezione del master, può afferrare il braccio di un compagno vicino ed entrambi si ritrovano nel loro mondo d'origine, sani e salvi.

26 - Una stanza piena di cadaveri putrefatti, pezzi d'ossa, armature arrugginite, non c'è nulla di valore. Un topo crudele vive tra i rifiuti, c'è una probabilità che morda chiunque frughi tra essi, provocandogli una ferita avvelenata.

27 - Non c'è nulla!

28 - Sulle entrate della stanza rozzi cartelli di legno colorato in giallo con una scritta nera riportano il nome del luogo: Stratagemma. Tre individui hanno aperto un negozio, in combutta con il necromante della stanza 23, in cui vendono l'equipaggiamento degli visitatori morti nella stanza 26. A discrezione del master si possono trovare oggetti di tutti i tipi: da inutili, come un pollo di gomma con una carrucola, a magici, come un bastone del potere degli ogre magi.

29 - Una stanza colma di gente di varie razze, origini, background e classi. Sono tutti i nuovi abitanti della Biblioteca, troppo deboli e inesperti per combattere contro gli antichi abitanti e avere una propria stanza nella quale teorizzare su vie di fuga dalla biblioteca. Questa stanza è l'unica in tutto l'edificio dove il Kraken non fa fuoriuscire i suoi tentacoli. Se un personaggio è stanco di vagare per la biblioteca cercando una via di fuga, può rassegnarsi a vivere in essa diventando un png della stanza.



23 - Un necromante circondato da non morti, creati con i cadaveri di altri visitatori della Biblioteca trovati nella stanza 26, sta pensando di scacciare il drago nel giardino al 20 per far diventare tutta l'area dimora di non morti, rinominandola L'Orto. Se interrogato sulla causa della morte degli avventurieri, fornirà risposte strambe, dando la colpa al mezz'orco Curte che vive nella stanza 5.

24 - Un essere multiforme di nome Cabal vive in questa stanza, crede di aver trovato il modo di scappare dalla Biblioteca: basta trovare almeno un altro individuo che creda che la realtà, percepita dai sensi, non abbia alcun valore e anzi rappresenti una distrazione. In questo modo entrambi si ritroverebbero fuori dalla biblioteca. Cabal però pensa che tutti i visitatori siano illusioni, e l'unico modo per smascherarle sia ucciderle senza pietà, scaraventando i cadaveri nella stanza 26.

25 - Nel centro della stanza è stato allestito un ring, in uno dei suoi angoli si trova un uomo, immobile come una statua, con la pelle bluastro, vestito con pantaloncini e guantoni da boxer. Vicino al ring, un uomo con capelli neri ondulati, corta barba a pizzo, vestito di sete colorate e con un cappello a tesa larga adorno di una piuma di pavone, siede su una poltrona dorata. Ai due lati della poltrona due alabardieri con la pelle bluastro immobili fanno la guardia. L'uomo è un potente incantatore, Jean Louis Amber. Annoiato dai tanti anni passati nella Biblioteca, organizza incontri di pugilato con il golem di alabastro. E' disposto a tutto pur di assistere a uno scontro, anche a cedere informazioni su come uscire dalla Biblioteca. In realtà non è a conoscenza di vie di fuga e cerca di omettere che gli incontri di pugilato sono all'ultimo sangue. I cadaveri dei visitatori vengono gettati dalle guardie nella stanza 26.

30 - Contro una parete di questa stanza c'è una bara chiusa, sul coperchio una targa d'ottone: "Demone Poeta, prego recitare una poesia". Se un personaggio ne recita una ad alta voce non in rima il demone esce dalla bara attaccando chiunque vi sia nella stanza, al contrario applaude donando un oggetto a scelta del master, completamente inutile, a ciascuno dei presenti.

31 - C'è una trappola in mezzo alla stanza, nascosta tra i rifiuti sul pavimento.

CONCLUSIONE

Non si sa se esista un modo per fuggire dalla Biblioteca, a seconda di come i personaggi giocano e interagiscono con gli abitanti della Biblioteca si potrebbe creare una via di fuga.

La più semplice rimane quella di lasciare la scheda del personaggio sul tavolo, alzarsi dalla sedia, salutare colui che dirige il gioco e i compagni dell'avventura e andarsene. Magari passare dalla Taverna dell'Orco, non quella al numero 2, quella vera e raccontare a Durbghash cosa hai combinato nella Biblioteca, come hai affrontato gli abitanti della Biblioteca, se hai riconosciuto qualche cameo in essa, se ti sei divertito o meno ad esplorare le sue stanze.

Ricordo che nessun leproratto è stato malmenato durante la scrittura di questa avventura, solo un orco le ha prese da essi, ma è abituato, d'altronde è un personaggio di finzione.

Una piacevole finzione, che accompagna tutti noi da anni, mesi o giorni, a seconda di quando abbiamo iniziato a giocare.



SINOSSI

I giocatori mentre festeggiano l'ultima impresa riuscita in taverna sentono di un tesoro nascosto in un forte sprofondato in una grotta su un'isola poco distante da dove si trovano. Gli avventori assicurano che è semplice come bere un bicchiere di grog recuperare il tesoro ma ovviamente non è così.

Sfide trabocchetti e battaglie separano i giocatori dall'agognato tesoro.

NOME AUTORE:

Simone "SMOMMO" Ferrini

TITOLO O.P.D.:

Il Kraken, il Forte e il Tesoro

Il forte è diroccato, con le pareti verdastre per via dell'acqua di mare, è pieno di detriti e rimasugli di un'era passata.

INGRESSO

Varcata con una scialuppa l'entrata di questa grotta si vede un bacino d'acqua con dall'altra parte un forte; in alto un grosso buco fa vedere il cielo. Probabilmente questo forte è sprofondata ed è diventato un covo di pirati.

ATTRACCO

Un porticciolo di legno mezzo marcio. è abbastanza solido per scendere anche se qua e là cede un po'.

ACQUA MARINA  CHIAVE DEL CANCELLO

INFERRIATA

Un grosso cancello in ferro battuto; è chiuso da una robusta catena con un grosso lucchetto. Dagli spiragli è possibile vedere qualcosa che luccica.

GUARDIOLA

Questa stanza ha molte feritoie che danno sul bacino. Ci sono molti cannoni arrugginiti o mancanti, barili di polvere da sparo inutilizzabile e palle di cannone.

MENSA

C'è un grosso bancone ancora in buono stato, delle sedie e tavoli sfasciati. Dietro al bancone c'è una scaffalatura con svariate bottiglie, alcune sono venefiche, altre benefiche e altre bevande alcoliche.

AXOLOTL

Una grossa lucertola bluastro ha fatto la sua tana qui; è territoriale ma se gli viene dato da mangiare non attacca i giocatori.

STANZA DELLA GRATA

Questa stanza è piena di rimasugli di carne marcescente e macchie di sangue rappreso. Al centro della stanza c'è una grata e al di là di essa è possibile vedere acqua di mare.

ARMERIA

In questa stanza ci sono rastrelliere di armi: fucili, pistole, sciabole, arpioni. Sono tutte in cattivo stato ma è comunque possibile usare le armi bianche; ci sono anche proiettili.

ALLOGGI

In questa stanza ci sono letti e amache logorati dall'avanzare del tempo. Si può trovare qualche ciondolo, dei dobloni d'oro e una lettera illeggibile indirizzata a una certa Margareth. Sembra che si senta qualcuno dormire anche se non c'è nessuno.

TRAPPOLA

Questa piccola stanza è spoglia. tutto il pavimento è una trappola botola con degli spunzoni sotto.

PASSARELLE

Questa stanza è tutta una voragine senza fondo con un ponte tibetano malridotto per poterla attraversare.

NOSTROMO SCHELETRO

Questa stanza è un ufficio tenuto abbastanza bene; ci sono una scrivania una poltrona e sulla parete nord un murales sbiadito che raffigura le terre conosciute. Uno scheletro vestito da pirata che brandisce una sciabola siede sulla poltrona. Combatterà fino allo stremo perché deve difendere la stanza e la chiave nascosta in essa.

TESORO

Questa stanza presenta un'enorme passerella circolare sopra una piscina di acqua marina. Sopra di essa c'è un gigantesco tesoro: montagne di dobloni d'oro, gemme preziose e ammennicoli di ogni sorta.

CAPITANO SCHELETRO

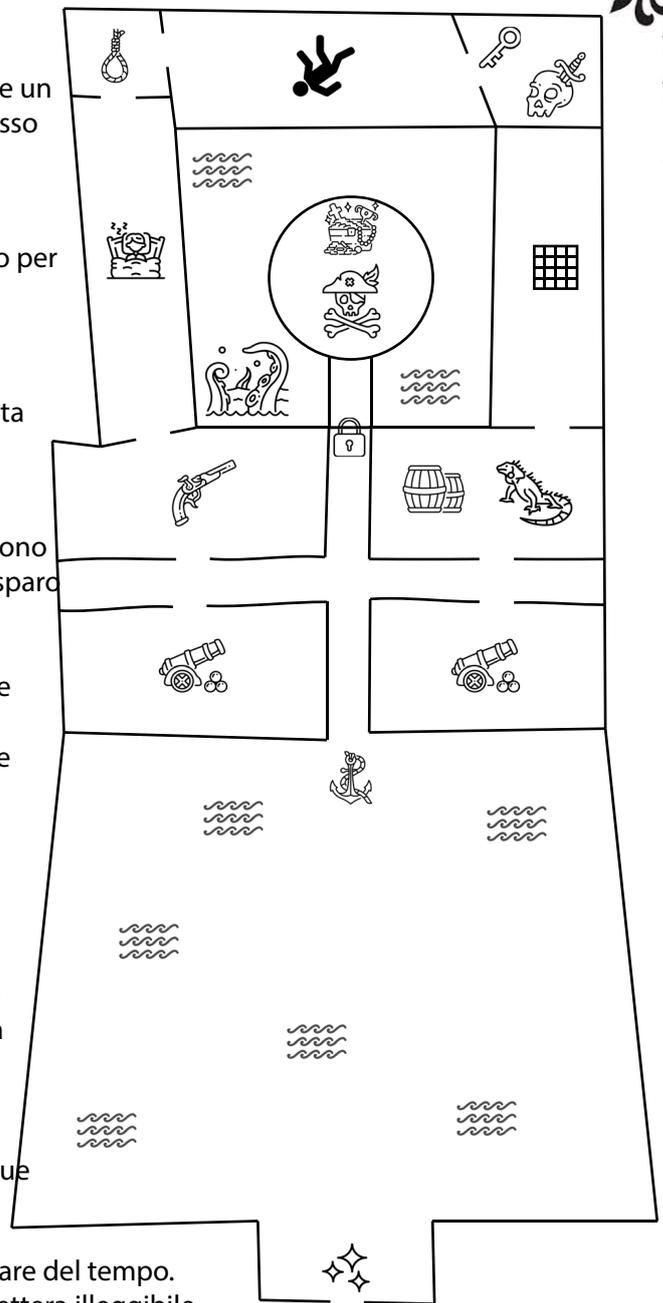
Davanti al tesoro, in piedi, si erge uno scheletro con gli occhi di brace vestito di tutto punto, tricorno e giubba; brandisce una sciabola e una pistola. Appena i giocatori entrano dice: "Era molto tempo che non si presentava qualcuno a sfidarmi. Illusi! qui incontrerete la vostra morte". Fischia e lentamente avanza. Combatterà fino alla morte perché deve proteggere il suo tesoro.

KRAKEN

Dopo aver udito il fischio un kraken, ovvero una piovra gigantesca, emerge dalla piscina e si unisce al combattimento.

EPILOGO

Se i giocatori superano il combattimento saranno ricchi e con un covo tutto per loro. Se soccombono diventeranno il pasto del Kraken.



LA STANZA PROFONDISSIMA

DEL DM MOLTO PIÙ CHE PIÙRO di VALERIO LUCIDO



DISCLAIMER:
Alto e Prepotente contenuto META

Introduzione:

I personaggi si ritrovano nella stanza d'ingresso di casa del DM. Un messaggio sul muro dice che "Solo coloro che dimostrano di avere il giusto spirito di gioco saranno in grado di superare le prove e raggiungere la cima."

Ma c'è qualcosa di strano... il DM sembra essere coinvolto in modo particolare in questa avventura.

2: I personaggi incontrano un NPC misterioso che sembra essere stato inviato dal DM stesso. L'NPC chiede ai personaggi di trovare un oggetto magico in un luogo inesistente. I giocatori devono aiutare il DM a trovare il luogo giusto per poter continuare l'avventura.



3: I personaggi sono attaccati da un gruppo di mostri, ma il DM sembra aver sbagliato i calcoli delle statistiche. I giocatori devono convincere il DM a dare loro un vantaggio per poter superare la prova.



4: Una stanza vuota, ma con una scritta sul muro che dice: "Il tesoro è nascosto in una stanza precedente". Ma quale stanza precedente? I giocatori devono usare la loro astuzia per capire di quale stanza si tratta.

Interferenze:

1. Un giocatore insiste per fare qualcosa di fuori dalle regole o che potrebbe interferire con la trama.
2. Un giocatore continua a fare battute o commenti fuori dal gioco che possono distrarre gli altri.
3. Un giocatore si concentra troppo sul proprio personaggio, ignorando gli altri personaggi e la trama.
4. Un giocatore cerca di fare il "power player", cercando di avere sempre il controllo della situazione.
5. Un giocatore arriva in ritardo alla sessione o deve uscire prima del termine, interrompendo il gioco.
6. Un giocatore non rispetta le regole di comportamento o si comporta in modo inappropriato.

PNG:

1. Il Gatto affamato del DM
2. La nonna balbuziente del DM
3. Il vicino rompipalle del DM
4. Il figlio piccolo del DM



1: I personaggi incontrano il DM che sembra essere confuso. Dice loro che sta ancora preparando la prima stanza e chiede ai giocatori di aspettare un po'. Il DM esce di scena e i giocatori devono trovare il modo di superare la porta chiusa che li separa dal resto della casa.

TRAPPOLE

1. Spoiler sulla tua serie tv preferita
2. Aspirapolvere impazzito ti ruba la scheda
3. La biscottiera piena di roba per cucire
4. Il pavimento è lava

5: I personaggi incontrano un personaggio misterioso che sembra essere un alter-ego del DM. L'alter-ego chiede ai giocatori di risolvere un enigma sulla trama dell'avventura stessa. Ma i giocatori non sanno ancora nulla della trama... o forse il DM ha bisogno di un po' di aiuto per deciderla.

Epilogo:

Una volta raggiunta la fine dell'impresa, il DM chiede ai personaggi di fare una valutazione della sua prestazione e della loro esperienza di gioco. Il DM sembra essere molto interessato ai loro commenti e suggerimenti per migliorare la prossima avventura anche se in realtà li ignora bellamente e quindi farà comunque pena.

6: I personaggi si ritrovano in una stanza in cui tutto sembra essere al contrario. Ma il DM sembra avere dei problemi a gestire questa sfida. I giocatori possono aiutarlo a capire come gestire una situazione del genere.

7: La stanza finale è vuota, ma il DM sembra avere ancora dei dubbi sulla conclusione dell'avventura. I giocatori devono aiutarlo a decidere il finale perfetto per questa avventura.



PER OGNI DUBBIO
#PAROLEDI RUOLO

INSTAGRAM
&
FACEBOOK

Mostri:

1. Il "Regolamentatore": un mostro che compare quando il DM ha bisogno di mantenere l'ordine durante la sessione. Il Regolamentatore può cancellare le azioni dei PG se sono troppo fuori tema, può modificare le regole per adattarsi alla situazione. In generale, il Regolamentatore è l'incarnazione della regola zero.
2. Il "Narratore": un mostro che ha il potere di cambiare la narrazione del gioco. Può far apparire oggetti, PNG e luoghi dal nulla, o può modificare l'ambiente intorno ai PG. Il Narratore può anche comunicare direttamente con i giocatori, dando loro suggerimenti o istruzioni.
3. Il "Ritardatore": un mostro che rallenta il tempo in modo che le azioni dei PG siano più difficili da eseguire. Può anche rendere le decisioni dei PG più difficili da prendere, distorcendo la loro percezione del tempo e delle conseguenze delle loro azioni.
4. Il "Nerd": un mostro che è il risultato di un esperimento di laboratorio che ha cercato di creare il perfetto giocatore di ruolo. Il Nerd ha tutte le statistiche perfette, conosce tutte le regole e ha accesso a tutte le informazioni del manuale. È estremamente efficace in combattimento e nella risoluzione dei puzzle, ma è completamente privo di personalità o caratterizzazione.
5. Il "Mimico del Manuale del Giocatore": un mostro che si nasconde all'interno del manuale del giocatore, prendendo la forma di una qualsiasi regola o tabella casuale. Quando un giocatore utilizza quella regola o tabella casuale, il Mimico del Manuale del Giocatore emerge dal manuale per attaccare.
6. Il "Dado Vivente": un mostro che è letteralmente un dado con braccia e gambe. Può attaccare con i suoi bordi affilati, e ha la capacità di teletrasportarsi in qualsiasi punto in cui viene lanciato un dado durante il gioco.

ZONA DI FUOCO

UN'AVVENTURA CYBERPUNK

LIBERA



BOUNTY HUNTERS BULLETIN

H [11:15]
DISTRETTO OVEST
ACCORDO: 8500 crediti
VINCOLO: Recupero
obiettivo intatto
INFO: Comunicato ufficiale
forze dell'ordine

Corrente giorno, zona
Distretto Ovest, si segnala
sottrazione dati critici,
proprietà industriale
corporativa, ragione
sociale coperta da
discrezione professionale.

Formato dati: Supporto
fisico, blocco RAID.

Ricercati: Gruppo anarchico
terrorista, con finalità
ignote. Armati. Almeno 12
unità.

Secondo l'ultimo rapporto
sono asserragliati in un
edificio diroccato in area
abbandonata, all'interno
del perimetro di
interdizione. Si richiede
estrazione del blocco RAID
intatto o dei dati in esso
contenuti. Nessuna
restrizione all'impiego di
forza.

NOME AUTORE:
Fabrizio Pedani

TITOLO O.P.D.:
Zona di Fuoco

ANTEFATTO E SINOSI

La Bioenhance Corp ha sviluppato una terapia contro la degenerazione neurale causata dall'eccesso di impianti cyborg. Una simile tecnologia può portare allo sviluppo di super-soldati... o alla cura di quanti già soffrono di tale sindrome anche con impianti civili. La **Dr.Ndiaye** ed il **Dr.Sok**, che hanno lavorato al progetto, hanno trafugato l'intera ricerca e, con l'aiuto del gruppo anarchico **Popolo Libero (P.L.)**, vogliono divulgarla sulla rete, perché vada a beneficio di tutti. Sono quindi fuggiti con tutta la documentazione e si sono asserragliati in un edificio abbandonato, con l'equipaggiamento necessario per decriptarla e poi diffonderla in rete per via satellitare. I personaggi dovranno farsi strada verso la stanza dove **Mr.Universe**, famigerato hacker, sta faticosamente operando la decodifica e scegliere se permettere l'impresa, e diventare loro stessi ricercati, o recuperare il RAID che contiene i dati con la forza e incassare la taglia.

PERIMETRO

P.L. ha messo in volo un drone leggero che compie il giro del perimetro ogni 20 minuti. Facile da individuare. Ogni 2 ore ricarica per 20 minuti. Gestito in [8]. Alla struttura si può accedere da [1] dall'ingresso originale e da [9] da brecce e finestre.

[1] - ZONA DI FUOCO

L'accesso principale all'edificio in rovina, di cui sopravvive soltanto il pian terreno parzialmente coperto dai resti del solaio. 4 membri di P. L. sono asserragliati in [3] e [4] con fucili d'assalto e sparano dalle finestre con buona copertura. Avvicinarsi frontalmente è quasi un suicidio. Il resto di P. L. si mobilita in caso di scontro a fuoco.

[2] - DEPENDANCE

Questa stanza è abbandonata, ha 3 finestre aperte su [1] da cui si può sparare con buona copertura.

[3] - POSTAZIONE DI GUARDIA

2 membri di P. L. ben armati sorvegliano [1] da qui.

[4] - POSTAZIONE DI GUARDIA

2 membri di P. L. ben armati sorvegliano [1] da qui.

[5] - SCALE

Sono praticabili e permettono di accedere alle porzioni di pavimento sopravvissute del primo piano. Non ne resta molto ma ci si può calare nelle altre stanze.

[6] - BIVACCO

Gli uomini di P.L. si sono preparati a passare la notte, o molte notti qui, approfittando del solaio quasi intatto. Hanno steso 5 materassini per dormire a turni e improvvisato un focolare di macerie accatastate accanto a una finestra. Nella stanza si trovano una ventina di birre non refrigerate e dello scatolame. 3 uomini di P.L. Stanno dormendo, ma sono vestiti e pronti a mobilitarsi. Sono armati con pistole.

[7] - SANTA BARBARA

P.L. ha ammassato qui la 'roba buona'. Ci sono 12 casse con fucili d'assalto preassemblati, delle quali 6 vuote, caricatori per oltre 600 munizioni ed una cassa di granate a interruttore laser. È una cassa da 10 granate, ma ne contiene solo 3. Due uomini di P. L. con fucili d'assalto sorvegliano sempre la stanza.

[8] - POSTAZIONE DEL DRONE

Improvvisando un tavolo e uno sgabello con dei blocchi di cemento **Ted 'Dào' Wong** ha piazzato qui il suo portatile e la postazione di ricarica del drone, con il quale sorveglia il perimetro. Due batterie d'auto fanno da alimentazione. È un esperto di arti marziali cinesi e combatte con un Dào (scimitarra) ed una pistola in corpo a corpo. Fa uso di un micidiale stile 'Gun-Fu' e i suoi riflessi sono migliorati con impianti cyborg. Se avvista qualcosa di sospetto col drone (o se ne perde il contatto) allerta gli altri.

[9] - AREE MINATE

Le stanze contrassegnate col [9] offrono accessi verso l'esterno che

P. L. non può sorvegliare e le ha, per questo, minate. Ogni stanza contiene 2 mine a frammentazione e sensore laser da parete. Fanno poco danno e sono innocue per le strutture, ma colpiscono bersagli in un raggio di 3 metri con una pioggia di schegge. Ci sono 2 mine in ciascuna stanza relativamente facili da individuare, più una ben nascosta attaccata al soffitto davanti alla porta nord di [11]

[10] - CORTE INTERNA

P. L. ha parcheggiato qui 10 moto da strada e 1 minivan tipo ape con le quali hanno portato qui i dottori e l'equipaggiamento. Hanno coperto tutto con teli mimetici, ma non è servito a guadagnare il tempo sperato.

[11] - IL LABORATORIO

Dr.Ndiaye e **Dr.Sok** si trovano qui. **Mr.Universe** è sdraiato su una larga panca collegato ad un piccolo cluster di computer dotato di un'antenna satellitare, con i quali sta cercando di decriptare i dati della Bioenhance. **Salvador de la Rosa**, un mercenario veterano pieno di miglioramenti cyborg nonché il capo della missione, sorveglia la scena. È dannatamente ben armato e non ha pietà per nessuno quando è necessario. Non lascia mai la stanza, è l'ultima linea di difesa e senza esitazione cercherà di eliminare i personaggi. Se de la Rosa cade i due ricercatori cercheranno di convincere i personaggi dell'importanza di divulgare la loro ricerca. Ne loro ne l'hacker, inerte quest'ultimo, sono in grado di difendersi.

CONCLUSIONE

Se i personaggi decidono di aiutare i ricercatori nel giro di un paio d'ore i dati saranno divulgati, nessuno li disturberà ma dovranno d'ora in poi vivere da ricercati, almeno di non convincere le autorità di aver semplicemente 'fallito' la missione. Se consegneranno il RAID alle autorità (e magari i ricercatori vivi per un bonus) avranno quanto gli spetta e le coscienze pesanti.

IDEATO E REALIZZATO DA:
Associazione Promozione Sociale Kraken

RINGRAZIAMENTI.

Questo progetto nasce con il proposito di ringraziare tutti i lavoratori e i volontari della Biblioteca "Ernesto Ragionieri", che supportano il nostro impegno di divulgatori ludici ormai da 5 anni; hanno creduto in noi e nella nostra idea di gioco come momento di socializzazione e integrazione culturale, permettendoci di crescere e di realizzare qualcosa di cui siamo immensamente orgogliosi.

One Page Biblio-Dungeon è un progetto realizzato in occasione della seconda edizione del "Libera Ludum", un evento di Kraken APS in collaborazione con la Biblioteca "Ernesto Ragionieri" e il patrocinio di Federludo, Comune di Sesto Fiorentino e Croce Rossa comitato di Firenze.

ONE PAGE DUNGEON

REGOLAMENTO PER LA CREAZIONE
DEL BIBLIQ-DUNGEON

*Un grazie di cuore ai
"Ragazzi della Biblioteca"!!!*

*Tu! Sì, tu che ti accingi a scrivere l'avventura per il One Page Biblio-Dungeon,
se vorrai potrai utilizzare i tre "Ragazzi della Biblioteca" come png della tua
storia, con qualsiasi ruolo e per qualsiasi necessità narrativa.*



William



Jaopo



Giuditta

