



UNA NOTTE DI PAURA

LE AVVENTURE DELLA BANDA DI BLOOMBRIDGE

HOME BREW

Una ragazzata può costarti la sanità mentale a volte!

UNA NOTTE DA PAURA

BENVENUTI IN “UNA NOTTE DA PAURA!” AVVENTURA per la quinta edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo. Prendete patatine, bibite fresche e un cambio di intimo. State per incontrare il terroreeeeeee (tono a metà fra il drammatico e l’ironico).

Io sono Francesco, conosciuto come Lord Frafy e ho scritto questa avventura con i seguenti intenti:

- Come prequel dell’avventura “La Casa dei Primrose”.
- Per provare a utilizzare il modulo scritto da Lagu e Felice “Potere ai piccoli”. Che già che ci siamo ci faccio pure una recensione.
- Per finire, perché sono stato obbligato da Felice (vi dirà di no, ma fidatevi è andata così eheheh)

Detto questo vi auguro una piacevole lettura e una serata terrificanteeeeeee (tono a metà fra il drammatico e l’ironico)

INTRODUZIONE PER IL DM

John: Ogni racconto di paura che si rispetti deve cominciare con una frase precisa.

John: ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

John: Quando accadde! Si narra nelle storie che la mattina prima del solstizio d’inverno una tragedia avvenne...

Jane: Ehi John, non era il solstizio d’estate? Non ti ricordi nemmeno la storia?

John: Fai silenzio Jane... allora stavo dicendo, era il solstizio d’estate quando nella casa dei Primrose AVVENNE...

Hick: Secondo me era a metà inverno non al solstizio d’estate!

John: Non ti ci mettere anche tu Hick. Sto raccontando io la storia ed è d’estate.

Hick: Ma perché hai ascoltato Jane? All’inizio dicevi che era inverno!

John: ci... ci sono ragioni va bene? Ora lasciatemi continuare.

Questa breve introduzione serve più di quello che state pensando, perché la sessione di gioco che state per Masterare miei cari Dungeon Master (da qui in avanti DM) è una storia di paura raccontata intorno al fuoco da un gruppo di bambini del villaggio di Bloombridge.

Tutto ciò è molto importante da sapere perché in quanto DM dovrete intervenire spesso sulla trama, per quanto ci sono sfide e stanze ben definite in questa particolare avventura è importante tenere un registro ben preciso.

Dato che i giocatori saranno i protagonisti della storia di John, e John è un bambino (non dimentichiamo questo dettaglio) sentitevi liberi quando nel testo comparirà la frase

STORY FIGHT

di inserire delle incoerenze. Informazioni che si contraddicono, porte che si spostano da destra a sinistra, armi che compaiono a caso perché la trama lo richiede. Segui anche quello che dicono i giocatori! Se hanno una teoria interessante sulla trama seguili. Immagina i giocatori (non i loro personaggi) come se fossero bambini intorno al fuoco che, come nell’esempio precedente, correggono o danno contro al narratore. In poche parole, sentiti libero di rompere la coerenza narrativa della storia anche al di fuori dei punti in cui compare la scritta STORY FIGHT, ma lasciando sempre un velo di mistero. Nei giocatori deve sì esserci il dubbio che qualcosa non va, ma devi alimentare la curiosità nel capire perché le cose non vanno più che irritarli.

Il tutto a loro insaputa ovviamente. I Giocatori non devono essere a conoscenza di essere dentro una storia intorno al fuoco, spezzaresti la magia della rivelazione finale.

Se considerate che questa parte della meccanica di gioco non vi piaccia, non usatela! Ignorate gli Story Fight e seguite il flusso della sessione non modificando o alterando nulla. La sessione è scritta in modo tale da adattarsi anche a uno stile di gioco più semplice.

Ora che abbiamo già svelato a te, DM, la verità sulla sessione andiamo con un po’ di dati alla carta.

LA STORIA DI JOHN

Affascinato dalle storie e leggende che girano intorno a casa Primrose, il gruppo di amici di John è solito riunirsi nella “grotta dietro al pozzo” (un luogo segreto conosciuto solo dal gruppo di John, una grotta che si trova nella boscaglia a lato della strada principale per arrivare al villaggio e del pozzo lì presente) per raccontare storie del terrore. Ovviamente la maggior parte di queste storie è proprio sulla leggenda della casa dei Primrose e il brutale omicidio lì commesso.

Quest’oggi è John che, orgoglioso e superbo, ha annunciato ai suoi amici di avere una storia pronta

e confezionata. Una storia su di loro che decidono finalmente di esplorare la casa dei Primrose, come da settimane dicono di voler fare. Una storia su una prova di coraggio.

La scena infatti si aprirà con loro che stanno per avvicinarsi alla villa quando una mano fatta di nebbia

INIZIO DELLA SESSIONE

SCENA 1: LA PROVA DI CORAGGIO.

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“La notte è fredda e buia fra le strade del borgo. Nessun fiato viene posto e il silenzio è rotto solo da un debole fruscio del vento e da qualche animale notturno che vivendo fa notare la sua presenza. Un gruppo di amici, di bambini, si muove in questa situazione, tra bisbigli e risate soffocate che spezzano il magico silenzio precedente. Sono probabilmente fuori all’insaputa dei loro genitori. Fra tutti questi uno di loro si distacca e si pone di fronte a tutti. Lo conoscete bene è John, il leader di questa sgangherata banda, o almeno per questa settimana.”

“Avanti dai fate silenzio. Così ci beccano, non volete più farla la prova di coraggio?”

NOTA DM:

A questo punto consiglieri prima di continuare la narrazione di lasciar presentare i personaggi dei giocatori. Infatti gli amici di John sono sempre presentati nell’avventura senza dire chi siano, questo per lasciare ai giocatori la possibilità di creare il loro bambino. Più che farli concentrare sulla parte statistica indirizzarli con domande mirate può essere ottimo soprattutto per i giocatori più timido o in difficoltà. Domande come “Quale è il tuo nome?” “Quali sono i tuoi genitori e che lavoro fanno?” “Quale è la più grande passione del tuo personaggio?” “Cosa vuole fare da grande?”

Se vedete che dopo le presentazioni cominciano a fare interagire i personaggi fra di loro e il PNG John lasciateli fare, può essere un buon modo per fargli prendere confidenza con il loro ruolo. Dopo un po’ che stanno chiacchierando, o anche subito dopo la presentazione dei personaggi...

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“Infine eccola, di fronte allo sguardo incredulo della banda si mostra in tutta la sua grandezza Villa Primrose. Il luogo sembra più silenzioso e per un momento anche voi sentite la necessità di rispettare tale silenzio. Vi sentite osservati, come se la casa stesse scrutando violentemente nelle vostre anime. Quel

afferra la gamba di John e lo trascina nelle porte della cantina di villa Primrose.

Ovviamente lo scopo del gruppo sarà recuperare John! Esplorando le stanze della cantina dei Primrose per arrivare al Finale di questa storia! In questa avventura ci sono due finali possibili. Ma li affronteremo nella sezione apposita.

silenzio viene rotto da John, che con un passo in avanti, strusciando il dorso della mano sul naso vi fa cenno di muovervi, per poi procedere.”

INTERPRETARE JOHN:

John è un bambino forte e intrepido senza paura, o almeno all’esterno. Si fa grosso per nascondere le sue timidezze, ma questo non lo rende mai violento e ha una gran cura degli altri. Cercate di eccedere nell’interpretazione di John con lati bambineschi, un modo di parlare semplice, un po’ smargiasso e senza filtri.

In questo frangente lasciate i giocatori liberi di esplorare l’esterno della casa. Inserite spifferi, strani rumori. Fate salire un po’ l’ansia con qualche trucchetto Horror. Lasciate bene intendere che la porta principale e secondaria è chiusa e sbarrata. Dopo che ritenete abbiano esplorato abbastanza l’esterno...

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“Un grido, una disperata richiesta d’aiuto, la voce di John. Accorrete tutti alla fonte della voce, John si era allontanato e ora lo vedete trascinato da una mano fatta di nebbia che lo trascina fino alle porte, ora aperte, della cantina. John si aggrappa a una gradina di essa, rimanendo ancorato. La vostra occasione, correte nel tentativo di recuperare il vostro amico, ma la presa gli cede. Sotto i vostri sbigottiti occhi John viene trascinato all’interno della cantina, le porte si chiudono dietro di lui. Ricade il silenzio.”

Dopo la possibile parte di interpretazione dei giocatori e avranno deciso un piano di azione per recuperare John scopriranno che le porte della cantina sono chiuse ma non a chiave, possono aprirle.

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“Scendendo nella cantina l’odore di vecchio e stantio è accompagnato ad un forte odore e sensazione di umido. Gli scalini scendono per almeno 3 metri in profondità, ricordando le storie degli avventurieri alla taverna.

Arrivati in fondo vi trovate in una stanza con cinque porte, due alla vostra destra, due alla vostra sinistra e l'ultima a dritto. Ed è proprio questa ad attirare il vostro sguardo, la porta è aperta. Dall'altra parte immerso nell'oscurità vi è John, che vi vede spaventato ma speranzoso. Poi la porta si chiude e sentite il chiaro segno di un lucchetto che si chiude. La chiave non sembra essere presente a vista, almeno, in questa stanza."

Nella stanza dove si trovano ora non vi sono mobili o altro (**STORY FIGHT**), se non gli accessi alle altre 4 stanze.

Prima di procedere alla stanza che vogliono esplorare i giocatori, tira 1D4, per vedere dove si trova la chiave della stanza dove John è rimasto intrappolato. Oppure scegliete autonomamente.

Ricordate che in nessuna delle stanze specificherò la prova per trovare la chiave, sta a voi decidere, ma ovunque la mettiate ricordate che serve almeno una prova con CD14 per ottenerla (non deve essere per forza nascosta, ma è richiesta una prova per raggiungerla).

SCENA ESPLORATIVA: LA STANZA DEI MOBILI IN DISUSO

Leggere o parafrasare il testo seguente:

"La porta si apre scricchiolando con fare estremamente inquietante e logorante. Di fronte a voi si mostra una stanza piena di mobili. Un tempo mobili di alta classe e raffinati, ora distrutti da umidità e tempo. La zona sembra molto ampia e contiene innumerevoli reperti di mobilio. A prima vista non sembra esserci alcun pericolo, anche se avete una strana sensazione che vi punge come un brivido lungo la schiena. Una sensazione di non essere... soli."

All'interno della stanza sono nascosti tantissimi pupazzi indemoniati e posseduti, questi abitano gli anfratti dei mobili rotti e distrutti, nascondendosi alla luce e agli occhi. Sono in realtà controllati dal fantasma del figlio minore di casa primrose Chris (**STORY TIME**) che si nasconde in uno specchio coperto da un telo appeso al muro nella stanza. Se qualcuno possiede una **percezione passiva maggiore di 14** potrà notare che da quello specchio provengono delle soffocate risatine. Potranno notare lo specchio anche portando a termine una **prova di percezione** con **CD 13**.

Ci sono tre modi per risolvere questa situazione, ma se i giocatori trovano modi alternativi che ti sembrano sensati per risolvere la situazione, lasciarglielo fare e imbastisci delle prove sulle loro intenzioni.

- Combattere lo sciame di burattini. Quando gli HP raggiungono lo zero hanno vinto lo scontro.
- Rompere lo specchio. (10 PF)
- Parlare con il bambino nello specchio. Superando una prova di Diplomazia CD 14 {{monster,frame

SCIAME DI BURATTINI

Abominio Posseduto, Caotico Malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 30

Velocità 3 M

FRZ	DST	CST	INT	SAG	CAR
9 (0)	15 (+2)	(+5)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+3)

Immunità Nessuna

Sensi Scurovisione 18 m., Percezione Passiva 0

Linguaggi Nessuno

Sciame posseduto. A differenza degli altri sciame è possibile colpire direttamente e infliggere danno con ogni attacco. Dato il numero di burattini, lo sciame riesce a coprire interamente un'intera stanza di 9 metri per 9 metri, qualsiasi creatura all'interno della stanza coperta dallo sciame fine considerata in mischia con lo sciame stesso. Lo sciame di burattini non può usare reazioni per portare a compimento attacchi di opportunità.

Il bene di molti. Essendo così tanti burattini potranno eseguire nello stesso turno sia un'azione di **Assalto del Burattino** che **Sgambetto del Burattino**

ACTIONS

Assalto del Burattino. Attacco in Mischia: +4 Per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. **Danni** 4 (1d4 + 2)

Intrappolamento del burattino. I Burattini si lanciano addosso ad un bambino Tiro salvezza su Costituzione con CD 12, se non lo supera rimane bloccato fino a che qualcuno non usa l'azione aiutare sul personaggio. Ad ogni turno si potrà ripetere il tiro salvezza se fallito al turno precedente.

Sgambetto del Burattino. Quando qualcuno si muove all'interno dell'area lo sciame può usare una reazione per fare lo sgambetto. Se non si supera un Ts riflessi con CD 12 si cade a terra prona.

SCENA ESPLORATIVA: LA STANZA DEI RICORDI

Leggere o parafrasare il testo seguente:

"Una stanza piena di scatole, alcune aperte e alcune chiuse si mostra ai vostri occhi. In quelle leggermente aperte potete notare libri, vestiti. Ritratti e dipinti coperti dai teli appoggiati alle pareti, abbandonati e

dimenticati. Nonostante ci sia silenzio e lo spazio per muoversi sia esiguo siete consapevoli di non essere soli e svoltato l'angolo di uno scatolone la vedete, (**STORY FIGHT**) una figura ranicchiata e immobile dalle umane fattezze. Magra e dalla pelle nera come se fosse bruciata, circondata costantemente da una nebbiolina nera che sembra quasi essere emanata dal suo corpo.”

La figura di fronte a loro è il ricordo della felicità del figlio minore della famiglia Primrose Chris, rinchiusa qua per sua stessa volontà. Legata a ricordi dimenticati. A una vita mai vissuta. La felicità di Chris non attaccherà se non viene attaccata per prima, solo in un caso farà una mossa per prima, ovvero se tentano di lasciare la stanza.

Ci sono due modi per risolvere questa situazione, ma se i giocatori trovano modi alternativi che ti sembrano sensati per risolvere la situazione, lasciarglielo fare e imbastisci delle prove sulle loro intenzioni.

- Distruggere la Felicità di Chris portando i suoi pf a zero.
- Abbracciarlo. Questo causerà 1d4 danni al personaggio che lo farà, ma la Felicità perduta troverà pace e si dissolverà. {{monster,frame

FELICITÀ DI CHRIS

Abominio, Neutrale Malvagio

Classe Armatura 11

Punti Ferita 30

Velocità 3 M

FRZ	DST	CST	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	(+5)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+3)

Immunità Nessuna

Sensi Scurovisione 18 m., Percezione Passiva 0

Linguaggi Nessuno

Inazione. Ha un numero infinito di reazioni, ma può usarle solo per le azioni elencate di seguito.

ACTIONS

Perché io? Se viene attaccato potrà usare una reazione per attaccare a sua volta con i suoi artigli *Attacco in Mischia*: +4 Per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. *Danni* 4 (1d4 + 2). Che colpisca o meno la creatura viene spinta in una direzione scelta dal DM di tre metri, nessun tiro salvezza è automatico.

Resta con me. Se qualcuno tenta di uscire dalla stanza dove è presente questa creatura potrà usare una reazione per teletrasportarsi alla porta della stanza e attaccare con i suoi artigli *Attacco in Mischia*: +4 Per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. *Danni* 4 (1d4 + 2)

Non mi toccare. Se viene attaccato potrà usare una reazione per teletrasportarsi di nove metri in una

qualsiasi direzione.

SCENA ESPLORATIVA: LA STANZA DEGLI ATTREZZI DA LAVORO

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“Una stanza piena di (**STORY FIGHT**) inquietanti manichini con attrezzi di ogni tipo si manifesta di fronte a voi, alle pareti armadi e e tavoli da lavoro.”

Se esplorano la stanza per almeno un minuto, tempo in game, i manichini iniziano a muoversi, per ogni azione di movimento che i personaggi fanno i manichini si possono spostare di 1,5 metri. Questo scontro non va gestito con i classici round di combattimento, ma come una partita di scacchi, è consigliabile la griglia tattica.

- la stanza è grande 10 metri per 10
- Prima di dire che i manichini si cominciano a muovere metti sul tavolo, se non è presente una griglia tattica e fai posizionare i personaggi dei giocatori, dove vogliono, ma dato che si sono mossi per la stanza ad almeno 5 metri dalla porta (a meno che non abbiano specificato precedentemente di essere vicini alla porta.)
- posiziona in campo 10 manichini, in posizioni casuali, più sparsi sono meglio è.
- Quando un personaggio passa vicino a un manichino scegli un azione, attacco (+5 al tiro per colpire e danni 1d6 + 1) o prova di lotta per trattenerlo.
- I manichini sono indistruttibili.

Ci sono due modi per risolvere questa situazione, ma se i giocatori trovano modi alternativi che ti sembrano sensati per risolvere la situazione, lasciarglielo fare e imbastisci delle prove sulle loro intenzioni.

- Con una prova di Percezione pari a 14 è possibile notare in un punto lontano dalla porta una piccola runa, cancellata quella i manichini si fermano e la magia scompare.
- Uscire dalla stanza. I manichini non escono dalla stanza.

SCENA ESPLORATIVA: LE SCALE PER IL PIANO DI SOPRA

Leggere o parafrasare il testo seguente:

“Le scale per il piano superiore si mostrano di fronte a voi, in legno e forse anche leggermente instabili. Posando un piede sul primo gradino sentite un inquietante scricchiolio. Il vostro sguardo sale per vedere dove arrivano, ma dopo pochi metri il vostro sguardo incontra solo oscurità.”

Le scale sono un inganno, per l'esattezza sono infinite e procedono sempre verso l'alto, senza mai una svolta o

una differenza. In realtà è un'illusione. A loro sembra di procedere su scale infinite, ma in realtà non si stanno muovendo (**STORY FIGHT**). Cadono nell'illusione dal terzo gradino in poi.

Ci sono due modi per risolvere questa situazione, ma se i giocatori trovano modi alternativi che ti sembrano sensati per risolvere la situazione, lasciarglielo fare e imbastisci delle prove sulle loro intenzioni.

- Chiudere gli occhi. Le illusioni sono basate sui sensi, se chiudono gli occhi e scendono o salgono possono arrivare in cima o scendere di nuovo
- Rompere il terzo gradino, sotto di esso è presente una runa illusoria. Con una **prova di percezione con CD 15** si può notare che vi è un piccolo bagliore sotto questo gradino, dato dalla runa.

Se dopo aver superato l'illusione arriveranno fino in cima troveranno che l'entrata per il piano superiore è stata murata, non vi è modo di procedere.

LA FINE

Ci sono due finali possibili o almeno previsti da me, se i tuoi giocatori fanno azioni impreviste sentiti libero di inventare, se no segui le istruzioni successive.

Se i giocatori hanno subito un TPK, o sono fuggiti, o in qualsiasi caso non sono riusciti ad aprire la porta con la chiave e trovare John. Leggere o parafrasare il testo seguente:

*“Aspetta quindi siamo **Inserisci avvenimento della sconfitta?** John non prenderci in giro./ Erutta la voce di **Inserisci nome di personaggio giocatore.** John si blocca interdetto, siete tutti di fronte a un fuoco nel bosco vicino al vostro rifugio. /Si dai John ci avevi promesso una storia su di noi che faceva veramente paura e sulla casa dei Primrose, questa è solo deludente!/ Incalza **Nome personaggio di giocatore.** Così si conclude questo racconto, le vostre imprese non sono altro che un racconto di John. Un racconto anche deludente. Eppure questa banda di scalmanati prima o poi supererà le sue paure. Prima o poi esploreranno casa Primrose. In questa vita o in un'altra storia. Chi è il prossimo che racconterà una storia la prossima settimana?”*

Se i giocatori sono riusciti a salvare John Leggere o parafrasare il testo seguente:

*“Aprite la porta dove avete visto John intrappolato l'ultima volta, lentamente e quasi religiosamente si apre, dall'altra parte lo vedete. A terra, sporco e traumatizzato ma ancora vivo. Gli andate a dare supporto e lo rialzare, lui però sussurra una semplice frase che vi riempie il cuore di terrore. **Lei è qui.** Vi girate osservando dalle tenebre della stanza alzarsi una figura scheletrica, una donna vestita con abiti nobiliari, la pelle bianca cadaverica e gli occhi infossati ma iniettati di sangue.*

*Alza la voce con un grido acuto e penetrante che distrugge i vostri sensi per un attimo **LA MADREEEEEEE** Urla John in preda al panico e correte, schivando i colpi dell'ascia, battendo sulle porte e fuoriuscendo dalla cantina. La madre della famiglia Primrose, colei che ha ucciso la sua intera famiglia si mostra fuori alla luce della Luna, ma un vento come fosse una benedizione della divinità la risucchia dentro. Le porte della cantina si chiudono di colpo.”*

*“Un lieto fine?/ dice ad alta voce **Inserisci nome personaggio giocatore** /Dai John ci avevi promesso una storia di paura, terrore. E tu ci dai un lieto fine?/ Incalza così **Inserisci nome di personaggio giocatore.** Così la Banda di Bloombridge scoppia ridere prendendo in giro John. Il racconto che avete vissuto era una storia di John, che però ha mancato completamente il tema. Una storia del terrore doveva raccontare, non con la luce della speranza in fondo. Con John che viene preso in giro si allontanano dal loro rifugio, per tornare a casa, sono le nove e i genitori sicuramente si stanno chiedendo dove sono. Ma la Casa dei Primrose è veramente a Bloombridge, contentente ancora tutti i suoi segreti e le sue storie.”*

SPUNTI PER CONTINUARE.

- La casa dei Primrose si trova veramente a Bloombridge, magari questi bambini potrebbero crescere e guidati dai racconti di infanzia esplorarla veramente, almeno questa volta. **Avventura disponibile sullo store di Secret Loot**
- I bambini potrebbero decidere che è il momento di smetterla con i racconti e di esplorare seriamente la casa. Una banda di bambini scalmanati e una casa maledetta, cosa può andare storto?
- Questa volta è stato il turno di John di raccontare. Il DM diventa un giocatore e uno dei giocatori prepara una nuova storia dell'orrore da far vivere alla Banda.