

Atto I – Il Silenzio della Settima Corda

Per i giocatori

Il messaggio vi ha condotti nella parte più antica della città, dove le case sembrano chiudersi le une sulle altre. *Il Silenzio della Settima Corda* non ha insegna, né voci che ne sussurrano l'esistenza. Solo chi è stato "scelto" può trovarla, e anche allora... potrebbe non essere pronto.

Entrate. Nessuno vi accoglie. L'ambiente è immobile, impregnato di fumo antico e umidità. Una sala spoglia vi attende, con sei sedie disposte in cerchio. Al centro, una candela nera brucia senza consumarsi. Il silenzio è così intenso da sembrare fisico.

Poi... una delle sedie si muove. Uno scricchiolio secco, come di ossa spezzate.

Una voce femminile, rauca e flebile, parla alle vostre spalle, senza che nessuno sia visibile:

"Tutti sognano. Ma pochi osano ricordare."

Improvvisamente, la luce cambia. Le pareti sembrano pulsare. È in quel momento che l'aria si fa pesante... e le ombre iniziano a muoversi da sole.

Per il master

La locanda è un luogo maledetto: un tempo santuario segreto del culto di Zon-Kuthon, ora è una "camera d'eco" che attira i sognatori e li avvolge nei loro incubi.

Appena i PG si siedono o iniziano a esplorare:

- La candela si spegne per un istante, e al ritorno della luce vedranno una figura incappucciata nell'angolo della stanza. Svanisce dopo pochi secondi.
- Una delle pareti ospita uno **specchio annerito**. Chi vi si guarda, vede il proprio volto ma con gli occhi cuciti e la bocca strappata (Tiro Volontà CD 13 o Scosso per 1 round).
- Nella stanza adiacente (una dispensa murata), un **cadavere mummificato** è seduto su una sedia, con un simbolo di Zon-Kuthon inciso sul petto.

Se i PG distruggono il simbolo o aprono la dispensa, attivano l'incontro.

Incontro: Le Ombre della Culla

3x Ombre Torturate (non-morti)

Anime di bambini sacrificati nei riti del culto, intrappolate in ombre animate dal dolore e dal silenzio. Si muovono con risatine deformi e pianti soffocati.

- **GS:** 2 ciascuna
- **CA:** 14 / **PF:** 27
- **Attacco:** +4 tocco (1d6 For + 1 drain For)
- **Immunità:** non-morti, critici, charme, freddo
- **Difese:** RD 5/magia, RI 13

- **Debolezze:** luce intensa (considerate abbagliate)

Abilità speciali:

- **Urlo Spezzato:** Quando una di loro viene distrutta, emette un grido infantile che obbliga tutti i PG nel raggio di 6m a effettuare un TS su Volontà (CD 14) o restano Scossi per 1d4 round.
- **Danza nel buio:** una volta per incontro, può fondersi con un'altra ombra e scambiare la posizione (azione veloce).

Collegamento all'Atto II

Dopo la battaglia, tra le ceneri della candela nera i PG trovano **un frammento di osso inciso**, che tremola al tocco. Chi dorme con esso sogna una **scala che scende nelle viscere della città**, accompagnata da una voce che recita:

"Dove la pietra si è spezzata... il pianto non ha mai cessato."

Seguire questa visione li condurrà alle **rovine sotto il distretto portuale**, dove inizia l'Atto II – *L'eco della pietra spezzata*.