

LO STRANGOLATORE DEL CASTELLO DI BLACKMOOR

Una avventura Advanced Fighting Fantasy per 3-5 avventurieri esperti e con uno status sociale almeno di livello 4 a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



GALFIERO RISALTI



CHIMERA E

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questa avventura, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine che attualmente non c'è alcun introito economico dalla distribuzione di questa produzione, pur non escludendo eventuali modifiche della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente avventura.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione della presente produzione è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto. Qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

La presente avventura può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente avventura implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Blackmoor è un marchio registrato di *Wizards of the Coast*, che è una divisione di *Hasbro* e alcune proprietà intellettuali associate appartengono a *Zeitgeist Games* e *Goodman Games*. Il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *Blackmoor* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

I concetti delle **campagne GDR dei Mondi Viventi** sono stati resi popolari da *RPGA*, che ora è una divisione di *Wizards of the Coast*. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *RPGA* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione e **AFF2** sono marchi registrati di *Arion Games* e il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *AFF2* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.



Questa avventura è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Immagine di copertina da: <https://pixabay.com/en/tree-cat-silhouette-moon-full-moon-736877/> CC0 Creative Commons

Immagine di controcopertina da: <https://pixabay.com/en/bomarzo-forest-monsters-viterbo-1938087/> CC0 Creative Commons

Lo Strangolatore del Castello di Blackmoor (CHBLWE1), 1ª Edizione, Città del Messico, 1 Gennaio 2019

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	4
AGGANCIO ALL'AVVENTURA	4
CAPITOLO 1: INDOVINA CHI VIENE A CENA.....	5
CAPITOLO 2: IL CADAVERE URLÓ A MEZZANOTTE.....	5
CAPITOLO 3: INVESTIGAZIONI PUBBLICHE	6
CAPITOLO 4: L'INCHINO DEL MAGGIORDOMO.....	7
CAPITOLO 5: NON C'É DUE SENZA TRE.....	8
CAPITOLO 6: RIVELAZIONI.....	8
CONCLUSIONI	9
Conclusione A	9
Conclusione B.....	9
Conclusione C	9
Conclusione D	9
NOTE NEI FOGLI DEI PERSONAGGI	9
Senso di Colpa.....	9
Investigatore dell'Incubo	9
Confuso dall'Oscuritá	9
Foglio 1: Il Castello di Blackmoor.....	10
Foglio 2: il simbolo sulla fronte.....	11
Appendice 1: Personaggi Non Giocanti.....	12
Appendice 2: Descrizioni del Castello di Blackmoor	16

Ogni commento riguardante le tue avventure Advanced Fighting Fantasy a Blackmoor o riguardante questo umile lavoro é benvenuto. Questo é il piú importante stimolo che ci spinge a continuare a pubblicare di piú e, nei limiti delle nostre capacità, meglio.

Ci potete contattare all'indirizzo: chimeraehobbygroup@yahoo.it

Questa avventura é dedicata a Harald Reinl e Edgar Wallace.

Questa avventura è stata progettata per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente ed è adatta a 3-5 avventurieri esperti, ovvero con 301-1000 XP.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente richiedono una singola sessione di gioco di circa 2-4 ore e questa avventura non fa eccezione.

Il Regista è invitato a controllare attentamente tutte le note sulle schede dei personaggi, perché alcune potrebbero essere rilevanti per questa specifica avventura, come, ad esempio, la nota: *Battuto dal Fiore Giallo*. Almeno un personaggio deve aver giocato La Pietra di Anatema e deve avere la nota: *La Gratitudine di Anatema*. I personaggi devono inoltre avere uno status sociale almeno di livello 4.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Nella prima parte di questo arco narrativo (La Pietra di Anatema), Henrick, il Saggio of Anatema, recuperò, con l'aiuto di almeno un personaggio, un frammento scintillante di pietra nera lucida. C'è un alone di malvagità attorno a questa pietra maledetta: quando viene toccata, delle voci nella testa promettono un potere illimitato e causano malattie e possessioni demoniache. Il frammento è in realtà un frammento del calice che un tempo conteneva la potente malattia MAGIAa di Thanatos, divinità della Morte e della Malattia, che uccise Temrin, una volta divinità del Tempo e fratello di Sollus, divinità della Fertilità.

Henrick si rese subito conto che si trattava di un artefatto molto potente e malvagio, quindi lo tenne al sicuro mentre cercava invano il modo per distruggerlo. Alla fine, Henrick decise di portare la Pietra maledetta al suo vecchio amico Lucious of Kralc, un prete di Sollus come lui, noto saggio ed esperto nel contrastare le maledizioni. Lucious è nato nel Ducato delle Cime ma si è trasferito a Blackmoor in gioventù. Henrick incontra Lucious al Castello di Blackmoor, in un'occasione molto propizia: Lucious sta infatti celebrando la notizia che il Re presto lo eleverà ai ranghi della nobiltà, per i suoi alti servizi a Blackmoor. Quello che nessuno sa è che dentro il corpo di Lucious c'è un gemello nascosto e parassitico e il contatto con la Pietra maledetta ha "attivato" il gemello, trasformandolo in un malvagio Mago del Caos sotto l'influenza di Thanatos. Il gemello nascosto odia Lucious perché, nel grembo della madre, Lucious lo "inghiottì", impedendogli di vedere la luce del mondo esterno.

Batts the Barkeep ha informato Henrick che i personaggi erano a Blackmoor City, quindi Henrick li ha invitati alla cena di Lucious al Castello di Blackmoor.

Il gemello segreto e malvagio userà tutti i suoi poteri appena scoperti per fare danni, prendendo il controllo di vari personaggi (forse persino i personaggi giocanti!) e causare una spirale di omicidi, strangolando varie vittime e incidendo uno strano segno sulla fronte: una grande "Θ", che è un simbolo di Thanatos usato nel Ducato delle Cime.

A Lucious fu concesso di avere il suo ricevimento privato a Castle Blackmoor, il simbolo del potere del Regno, perché Re Uther, come spesso accade, è fuori sede, a Vestfold, per un incontro con il Consiglio di Reggenza.

AGGANCIO ALL'AVVENTURA

Leggi quanto segue a chi ha partecipato a La Pietra di Anatema.

State passando il tempo alla ComeBack Inn, tra un'avventura e l'altra, quando Batts il barista, con il suo miglior sorriso, vi passa un biglietto della vecchia conoscenza Henrick.

Cari Amici,

Batts mi ha gentilmente fatto sapere che siete alla Comeback Inn, quindi vorrei invitarvi al ricevimento formale che il mio caro amico Lucious di Kralc ha organizzato stasera al Castello di Blackmoor. Gli ho parlato di voi e della nostra piccola avventura ad Anatema e lui è molto entusiasta di potervi incontrare di persona! Questa è una serata di buon auspicio per Lucious e farà un annuncio molto eccitante. Dato che il ricevimento terminerà molto tardi, siete naturalmente invitati, insieme ai vostri compagni, a soggiornare al Castello di Blackmoor per la notte. Semplicemente, mostrate questo invito alle Guardie. Vostro Henrick D'art da Anatema

Notizie interessanti! Non avete sentito il buon vecchio Henrick dopo quella volta ad Anatema e l'opportunità di unirvi a un ricevimento di livello sociale così alto, al Castello di Blackmoor, non si può rifiutare!

Ovviamente, i personaggi possono sempre rifiutare l'invito e farsi i fatti loro. In tal caso, andranno direttamente alla Conclusione A. Altrimenti, preparatisi per una tale occasione formale, andranno al Capitolo 1.

CAPITOLO 1: INDOVINA CHI VIENE A CENA

La Strada del Castello va dalla ComeBack Inn alla penisola rocciosa del Castello di Blackmoor, ma c'è una muraglia da passare. Fu costruita dagli Elfi dopo l'ultima distruzione del Castello, usando la stessa pietra nera. Presto i personaggi apprenderanno che ci sono alcune regole per entrare al Castello di Blackmoor.

Mostrate il vostro invito alle guardie della muraglia, la prima linea della fortificazione che va dalla ComeBack Inn al Castello, e le guardie annuiscono. Spiegano che dovrete lasciare tutte le vostre armi con loro: questo è un ricevimento formale e nessuno, a parte le guardie del castello, può portare armi all'interno delle mura. In secondo luogo, vi offrono un bicchiere d'acqua da bere. Bevete, un po' sorpresi dalla strana offerta, poi vi dicono che era Acqua Benedetta: una prova per assicurarsi che nessun non morto possa intrufolarsi nel Castello. Finalmente siete portati al Castello, dove un maggiordomo vi spiega tutto ciò che è permesso e non è permesso all'interno del Castello.

All'Ingresso (Stanza 9, Appendice 2) i personaggi imparano molte cose proibite al Castello:

- Potete stare solo al primo piano, dove si trovano la sala da pranzo e alcune delle camere da letto, oppure al secondo piano, dove si trova il resto delle camere da letto.
- Il terzo piano è interamente riservato ai reali e l'ingresso non autorizzato è considerato alto tradimento.
- L'accesso ai livelli superiori a tre, e il Sotterraneo sono severamente vietati per motivi di sicurezza.
- L'accesso alla Fiera (vale a dire la spianata tra l'edificio e le mura esterne) dalla sera fino al mattino è rigorosamente consentito solo scortati dalle guardie del castello.

I personaggi sono esaminati anche da un Inquisitore (vedi Appendice 1): tutti gli oggetti MAGIAi considerati potenzialmente pericolosi o inappropriati saranno temporaneamente conservati nella Stanza 7, Appendice 2, e restituiti quando il personaggio se ne andrà. Dopo tutte le dovute spiegazioni e verifiche, il maggiordomo mostrerà ai personaggi le loro stanze (è ora di passare il Foglio 1 ai Giocatori e descrivere le stanze che visitano progressivamente, come nell'Appendice 2), dove potranno lasciare alcune cose e dare gli ultimi ritocchi ai loro vestiti, poi si incontreranno di nuovo con il loro vecchio amico Henrick.

Henrick, il Saggio di Anatema, ha un ottimo aspetto: il suo vestito formale è impeccabile, i suoi capelli e la barba sono stati

tagliati meticolosamente. Sembra molto soddisfatto della situazione e vi accoglie molto calorosamente.

"Sono qui per il mio caro amico Lucious di Kralc, un prete di Sollus come me, ma di livello molto più alto, ovviamente! Lucious è noto per aver sciolto difficili maledizioni e l'ho contattato per affrontare... quella complicata questione che abbiamo incontrato ad Anatema. Sono certo che indicherà la giusta direzione per cancellarla! Questo è davvero un momento di buon auspicio per Lucious e questa sera... beh, non voglio rovinarvi la sorpresa: sentirete l'annuncio direttamente da lui! Quando ho parlato di voi a Lucious, lui ha insistito per invitarvi... beh, godetevi il ricevimento!"

Henrick per prima cosa parla di Lucious ai personaggi: *"È nato nel Ducato delle Cime, ma si trasferì a Blackmoor quando era giovane e presto divenne prete di Sollus."* Henrick vi spiega *"Ha iniziato ad avventurarsi come è consuetudine in Blackmoor e col tempo ha sconfitto numerose maledizioni, fornendo ottimi servizi al Regno di Blackmoor"*.

Poi presenta progressivamente tutti gli altri ospiti (vedi Appendice 1 per una panoramica di tutti gli ospiti e altri membri del personale che soggiornano nel Castello stasera). Questa presentazione dovrebbe essere un'occasione sociale, ma anche un'opportunità per creare simpatie e rivalità iniziali, che si svilupperanno in seguito, nel bene e nel male.

Durante questo periodo, i personaggi possono prendersi il loro tempo ed esplorare i due piani del Castello che sono aperti a loro (dettagli in Appendice 2), oppure possono lasciarli per dopo. Il potenziale accesso ad altri livelli non è consentito e dovrebbe essere scoraggiato.

Il Regista è libero di gestire le persone che vanno e vengono tra la sala da pranzo e le loro stanze, una gentile discussione durante l'abbondante banchetto e descrivere il cibo e il servizio di alta classe come preferisce, prima di passare infine all'annuncio di Lucious nel prossimo capitolo. Si noti che, durante l'annuncio, Henrick è momentaneamente fuori dalla stanza, ma non rivelare questo dettaglio ai personaggi, a meno che non lo tengano d'occhio esplicitamente.

CAPITOLO 2: IL CADAVERE URLÓ A MEZZANOTTE

Dopo il grande banchetto, Lucious si alza in piedi e pronuncia l'ennesimo brindisi, questa volta con ancora più solennità: "Miei buoni amici, è con gioia e sincera umiltà che annuncio la lieta notizia che mi è arrivata solo di recente. Quest'anno sarò elevato ai ranghi della nobiltà." Dopo un applauso, continua:

"Mi inginocchiò davanti a sua Maestà, mi toccherà la spalla con la lama della sua spada, e pronuncerà le parole tradizionali: Alzati, Sir Lucious!" Dopo un altro applauso, continua: "Non ho parole per esprimere la mia gratitudine, da straniero che ha passato lunghi anni al servizio di Sua Maestà, per ricevere questa ricompensa tanto ambita. Uther ora e sempre!" Solleva il calice mentre tutti applaudono.

Permetti ai personaggi di partecipare a questo brindisi gioioso come preferiscono.

Improvvisamente, un uomo vestito di nero, con un passamontagna nero che gli copre il viso, irrompe, punta il dito verso Lucious e urla: "La tua vita sarà un inferno, finché non mi darai ciò che è legittimamente mio!" Poi si gira e fugge.

Se i personaggi lo seguono, troveranno un corpo, che assomiglia esattamente all'uomo in nero, proprio dietro l'angolo. Tuttavia, il corpo è già freddo e rigido nella morte, mentre correva e parlava (con una voce che non era di Henrick) pochi secondi prima. Togliendo il passamontagna nero, tutti sono sorpresi di vedere che il cadavere è di Henrick e sulla fronte reca uno strano simbolo (mostra ai personaggi il Foglio 2) inciso nella sua stessa pelle. Se i personaggi esaminano il corpo, troveranno chiari segni di strangolamento attorno al collo. Chiunque tocchi il cadavere a mani nude deve superare un test di FORTUNA o sentire brividi di freddo: è una febbre che riduce la RESISTENZA di un punto ogni 2 ore. Questa febbre può essere curata solo con mezzi MAGIAi, sebbene la perdita di RESISTENZA possa essere neutralizzata normalmente.

"Questa è una maledizione!" Lucious mantiene i suoi nervi d'acciaio e fa chiamare il Siniscalco, per chiedergli di investigare. Il Siniscalco sembra un po' confuso.

CAPITOLO 3: INVESTIGAZIONI PUBBLICHE

Dopo un momento di confusione, il Siniscalco invita: "Tutti gli ospiti, per favore, vadano nelle loro camere e lì rimangano il più possibile durante la notte, mentre io indagherò con le guardie". Accetterà domande da parte degli ospiti, nel caso.

Durante questa fase, può essere utile fare riferimento al Foglio 1 per la mappa delle stanze (descrizione, occupanti e dicerie sono nell'appendice 2), mentre nell'appendice 1 si trovano le descrizioni di tutti i personaggi non giocanti.

Si prega di notare che questo capitolo dovrebbe essere completato approssimativamente in un'ora e mezza, massimo due ore dopo l'inizio dell'avventura. Dopo

questo tempo di vita reale, i personaggi si sentiranno decisamente troppo stanchi e andranno a letto. Quindi l'azione progredirà con il Capitolo 4, quando verranno risvegliati.

Ecco alcune domande e risposte da vari personaggi (tutti hanno preso un po' troppo cibo e bevande, e Lucious più degli altri, a quanto pare):

Sai cosa voleva dire l'uomo in nero quando diceva: "...dammi ciò che è legittimamente mio"? (a Lucious)

"Non ne ho la più pallida idea."

È mai successo qualcosa di simile nel Castello in passato? (al Siniscalco)

"Negli anni sono successe un sacco di cose strane nel Castello, anche più strane di queste, ma niente esattamente così."

Conosci altre maledizioni con effetti simili? (a Lucious)

"Di primo acchito, no. Ma ci penserò durante la notte."

Cosa significa il simbolo sulla fronte? (Generale)

Non lo conosce nessuno, ma forse si può trovare in un libro nella sala (18). In alternative, il Siniscalco può andare in cerca nella libreria reale, ad un piano che è strettamente non accessibile agli ospiti (ma non è così bravo con i libri).

Possiamo andarcene dal Castello? È orribile! (al Siniscalco)

"No. In questo momento ognuno di voi è un potenziale sospetto e mi aspetto la vostra piena collaborazione. Non costringetemi a trasformarvi da ospiti a prigionieri, per favore. Non c'è bisogno di cose simili."

Possiamo aiutare l'investigazione? (al Siniscalco)

"Certo, guardiamo con favore ai volontari. Potete fare domande o dare un'occhiata ai piani e alle stanze ai quali potete accedere, ma solo scortati dalle guardie per tutto il tempo. Non dimenticare che anche voi siete potenziali sospetti, quindi è necessario fare attenzione."

Possiamo vedere la stanza di Henrick? (al Siniscalco)

Vedi risposta precedente.

Possiamo andare ad altri piani per investigare? Potrebbero esserci degli indizi interessanti. (al Siniscalco)

"No, questo permesso deve essere concesso dal Re in persona e io non posso permetterlo. Se avete dei sospetti molto chiari e circostanziati, posso andare in altri piani e anche delle Guardie

potrebbero farlo farlo, con il mio permesso speciale che deve essere ogni volta chiaramente motivato”.

Quali ospiti erano fuori dalla Sala dei Banchetti, quando è entrato l'uomo in nero? (Generale)

Oltre a Henrick, Lady Fant e uno degli avventurieri della Compagnia del Fiore Giallo erano fuori. Comunque, anche varie guardie, camerieri e cuochi erano fuori.

Avete la Pietra Maledetta di Anatema? (a Lucious)

“Non so di cosa state parlando.”

Avete visto Henrick particolarmente nervosa o preoccupato, di recente? (Generale)

Al contrario: era sereno, sorridente e sicuro.

Terminate le domande, mentre le Guardie provano a spostare tutti gli ospiti verso le loro stanze, ci sono accesi scambi e accuse tra personaggi e personaggi non giocanti. Il Regista dovrà gestire questa situazione alla luce dell'Appendice 1 e gestendo le principali rivalità tra i vari gruppi, a seconda delle loro note sul foglio del personaggio (ad esempio, *Battuto dal Fiore Giallo*), retroscena e conversazione educata ma forse velenosa avvenuta durante la cena. Almeno un personaggio iocante deve essere coinvolto (e accusato!), Meglio tutti.

Durante l'intera indagine, Lucious negherà costantemente ogni coinvolgimento e non cederà la Pietra a nessuno, poiché è (giustamente) convinto che questa azione potrebbe causare una tragedia ben peggiore. Se le prove dimostreranno chiaramente che ha ricevuto la Pietra da Henrick, dichiarerà che ha promesso a Henrick di non dirlo a nessuno e di tenere la Pietra nascosta e segreta.

Potenziati tentativi di comunicare con le divinità durante questa indagine daranno risultati strani: se la domanda è diretta e potrebbe in qualche modo evidenziare il ruolo di Thanatos o spiegare la storia di fondo della Pietra maledetta, il prete, mentre medita durante l'uso del potere chiericale, urlerà molto forte per paura, la meditazione si spezzerà e il potere sarà perso. Tuttavia, se la domanda non è diretta, il potere chiericale funzionerà normalmente, dando solo risposte più oscure e confuse del solito.

Solo un'idea davvero sorprendente da parte dei personaggi potrebbe convincere il Regista ad andare direttamente al capitolo 6.

CAPITOLO 4: L'INCHINO DEL MAGGIORDOMO

Dopo circa un'ora e mezza o due (in tempo reale) dall'inizio dell'avventura, tutti i personaggi dovrebbero dormire nei loro letti, a parte le Guardie di turno.

È notte fonda, quando un forte urlo risveglia tutti, seguito dal campanello d'allarme. Un'altra persona è stata trovata strangolata e con lo strano simbolo "Θ" (vedi Foglio 2) inciso sulla fronte. Questa volta è il turno di un maggiordomo, quello che ha introdotto i personaggi al Castello; un cameriere ha trovato il corpo in un corridoio (29) per caso. Chiunque tocchi il cadavere a mani nude deve superare un test di FORTUNA o sentire brividi di freddo: è una febbre che riduce la RESISTENZA di un punto ogni 2 ore. Può essere curata solo con mezzi MAGIAi.

Chiedi a tutti i personaggi di fare un test di FORTUNA e chi fallirà il test dal margine più grande (se ci sono ex-aequo, seleziona il personaggio a caso tra loro) si sveglierà con le mani insanguinate e, nelle mani, un coltello d'argento dal tavolo del banchetto, ugualmente insanguinato! La Pietra ha preso il controllo di questo personaggio e lo ha trasformato nell'assassino del maggiordomo, senza lasciare ricordi, ma solo il sangue e il coltello!

Il Regista è libero di gestire la situazione come preferisce (mandando il personaggio in prigione, per esempio, o portando avanti la guerra di rivalità e accuse, o anche con aggressioni fisiche), ma poi, di nuovo, i personaggi si sentiranno terribilmente esausti e vorranno andare a letto. Come commento di passaggio, non dimenticare di menzionare che Lucious sembra essere più pieno di cibo e bevande rispetto a tutti gli altri. Se interrogato, negherà qualsiasi coinvolgimento e dirà che vuole tornare nella sua stanza e meditare sul caso presente.

Se tutti i personaggi sono fortunati e quindi non sono coinvolti nell'assassinio del maggiordomo, il personaggio non giocante che è l'assassino sarà Lady Fant (mentre le Guardie dormivano e usando le pozioni dell'invisibilità che era riuscita a far entrare a Castello: un flacone vuoto sarà trovato vicino al cadavere e un altro identico nella sua stanza). In preda al panico, cercherà di nascondere il fatto che si è svegliata nel cuore della notte con le mani e gli abiti macchiati di sangue e un coltello insanguinato (il coltello e alcuni vestiti insanguinati sono in cima al suo letto a baldacchino e un'attenta ispezione delle sue unghie rivelerà minuscole macchie di sangue).

Solo un'idea davvero sorprendente da parte dei personaggi potrebbe convincere il Regista ad andare direttamente al capitolo 6.

CAPITOLO 5: NON C'É DUE SENZA TRE

Circa due ore e mezza (in tempo reale) dopo l'inizio dell'avventura, tutti i personaggi dovrebbero dormire nei loro letti, a parte le Guardie di turno. Ancora una volta, forti urla seguite dal campanello d'allarme svegliano tutti nel mezzo della notte, mentre un'altra persona è stata trovata strangolata e con lo strano simbolo "Θ" (vedi Foglio 2) inciso sulla fronte. Questa volta la vittima è Lex Walcrest, che è stato trovato morto nel salotto (15) da una guardia che faceva un controllo di routine. Ci sono un paio di libri sul pavimento: Storie del Ducato dei Dieci, Cultura e Religione del Ducato delle Cime. Chiunque tocchi il cadavere a mani nude deve superare un test di FORTUNA o sentire brividi di freddo: è una febbre che riduce la RESISTENZA di un punto ogni 2 ore. Può essere curata solo con mezzi MAGIAi.

Se nessun personaggio giocante è stato coinvolto nell'omicidio del maggiordomo nel capitolo precedente, chiedi ancora a tutti di fare un test di FORTUNA e chi fallirà il test con il margine più grande (se ci sono ex-aequo, seleziona il personaggio a caso tra loro) si risveglierà con le mani insanguinate e, tra le sue mani, un coltello d'argento dal tavolo del banchetto, altrettanto insanguinato! Se nessuno ha fallito il test di FORTUNA, l'assassino sarà comunque il personaggio che ha superato il test con il margine minore (selezionare casualmente in caso di ex-aequo).

Se un personaggio giocatore è stato precedentemente coinvolto nell'omicidio del maggiordomo, in questa occasione l'assassino sarà Lady Fant nello stesso modo menzionato nel capitolo precedente (la famiglia Fant sembra essere più facilmente influenzata da Thanatos).

Forse questa volta i personaggi metteranno maggiormente sotto pressione Lucious (l'unica persona coinvolta che era nel Ducato delle Cime nella sua vita, a meno che i personaggi non siano passati anche da quella terra), ma forse inseguiranno delle false piste o saranno coinvolti nelle accuse incrociate tra tutti i sopravvissuti e nelle lamentele dell'inefficienza del Senescal.

Se la pressione su Lucious è troppo alta, passa direttamente al capitolo successivo (senza dormire di nuovo), altrimenti i personaggi ancora una volta si sentiranno terribilmente stanchi e andranno a letto, sperando che l'alba porti chiarezza.

CAPITOLO 6: RIVELAZIONI

Circa tre ore (in tempo reale) dopo l'inizio di questa avventura, tutti i personaggi dovrebbero dormire nei loro letti, a parte le Guardie di turno.

I personaggi sono risvegliati ancora una volta dal campanello d'allarme (ma non da urla spaventose, questa volta). Lucious of Kralc afferma di aver risolto il mistero e chiede a tutti di andare alla Fiera, l'area aperta tra il Castello e le mura, dove farà una rivelazione. Il Siniscalco accetta e permette a tutti gli ospiti di uscire, scortati dalle guardie.

A questo punto, fai una pausa e chiedi individualmente ai giocatori quale pensano sia la soluzione del mistero. Prendi una nota dettagliata di ciò che hanno capito in quanto, a seconda delle risposte, alla fine riceveranno più o meno Punti Esperienza.

Lucious, ancora visibilmente gonfio dopo l'enorme banchetto, aspetta che voi siate tutto intorno a lui al chiaro di luna, poi inizia a parlare: "Quando Henrick era posseduto e mi ha minacciato se non avessi restituito ciò che era legittimamente suo, ho pensato che volesse questo" Lucious mostra una cassa d'argento aperta con un frammento lucido, che emana un'aura malefica. "Ma mi sbagliavo. La persona che voleva qualcosa da me aveva qualcosa a che fare con questa Pietra maledetta, ma questa cosa non era al centro dei suoi desideri. Questa... persona... ha deciso di esercitare una maggiore pressione su di me indirettamente, prendendo possesso di alcune persone nel Castello per ucciderne altre e incidere uno strano simbolo sulla loro fronte. Beh... gli assassini hanno ucciso mentre erano posseduti e non sapevano cosa stavano facendo... ma è stato davvero difficile per me capire la ragione di ciò. C'era qualcosa nel mio passato associato a quel simbolo, qualcosa che non ricordavo più, qualcosa legato al Ducato delle Cime: quel simbolo nelle Cime è in effetti il simbolo di Thanatos, la divinità che è probabilmente la più ostile a Sollux, il mio patrono. Era strano, dato che io sono l'unica persona che viene dal Ducato delle Cime nel Castello stasera. Quindi... come posso essere il mio nemico e minacciarmi in questo modo? È impossibile, non è vero? E perché il mio nemico non ha scelto di controllare me stesso invece di altri compagni e ottenere così quello che voleva? Beh, ho le mie protezioni MAGIAhe contro questo, altrimenti non sarei vivo dopo aver combattuto così tante maledizioni... forse questo ha costretto il mio nemico ad attaccare altre persone per colpirmi indirettamente... o forse il mio nemico voleva solo indebolire la mia resistenza mentale fino a... Lucious, sfigurato da una terribile tensione, prende improvvisamente la Pietra come una specie di coltello, si scopre il petto e usa il frammento contro il suo corpo gonfio. La ferita profonda si apre rapidamente, mentre gli occhi di Lucious diventano opachi e, dal suo corpo spezzato, esce il corpo piccolo e sottosviluppato del suo gemello segreto. La sua espressione è malefica. Potete

sentire la sua voce piena di odio direttamente nelle vostre menti: "Dopo tanti anni nell'oscurità finalmente riprendo ciò che è legittimamente mio! Posso vedere l'esterno con i miei occhi!" La creatura contorta improvvisamente allarga le ali come una specie di demonietto, afferra la Pietra e vola via nel cielo notturno, scomparendo in direzione nord-ovest, con la velocità e la luminosità di una cometa.

Lucious è morto e toccare il suo cadavere a mani nude provoca brividi di freddo: è una febbre che riduce la RESISTENZA di un punto ogni 2 ore. Può essere curata solo con la magia. I personaggi che hanno intuito per bene la rivelazione di cui sopra, andranno alla Conclusione B, alla fine dell'avventura. I personaggi che hanno indovinato almeno parte della verità, andranno invece alla Conclusione C. Se non hanno capito nulla, andranno alla Conclusione D.

CONCLUSIONI

Conclusione A

Decidi che non sei interessato a partecipare ad un ricevimento formale a Castle Blackmoor e preferisci invece trascorrere la notte al ComeBack Inn. Il giorno dopo, apprendi che una terribile e inattesa manifestazione demoniaca ha avuto luogo nel castello, causando la morte del tuo vecchio amico Henrick... e tu non eri lì per impedirlo.

Il personaggio ottiene 0 Punti Esperienza da questa avventura e la nota: *Senso di Colpa* sul foglio del personaggio.

Conclusione B

Avevi la sensazione giusta su quello che stava succedendo e la prossima volta non ti farai sorprendere.

Il personaggio ottiene 75 Punti Esperienza da questa avventura e la nota: *Investigatore dell'Incubo* sul foglio del personaggio.

Conclusione C

La situazione che hai trovato era estremamente insolita e inaspettata, ma sei comunque riuscito a capire una buona parte di ciò che stava accadendo. Mantieni acuto il tuo intelletto, per evitare future sorprese, dato che le forze oscure possono essere molto imprevedibili!

Il personaggio ottiene 50 Punti Esperienza da questa avventura.

Conclusione D

Ti senti completamente perso e confuso da quello che è successo durante la notte. Non te l'aspettavi affatto e ti senti spaventato, perché in futuro le forze demoniache potrebbero ingannarti nuovamente.

Il personaggio ottiene 25 Punti Esperienza da questa avventura e la nota: *Confuso dall'Oscurità* sul foglio del personaggio.

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono riportare i loro punteggi di FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA al loro livello iniziale prima di cominciare nuove avventure.

NOTE NEI FOGLI DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze delle varie note prese sui fogli dei personaggi.

Senso di Colpa

Hai ignorato l'invito ad un ricevimento da parte del tuo amico Henrick il Saggio di Anatema e proprio in quell'occasione c'è stata una manifestazione demoniaca, che l'ha ucciso. Non puoi rifiutare il prossimo invito.

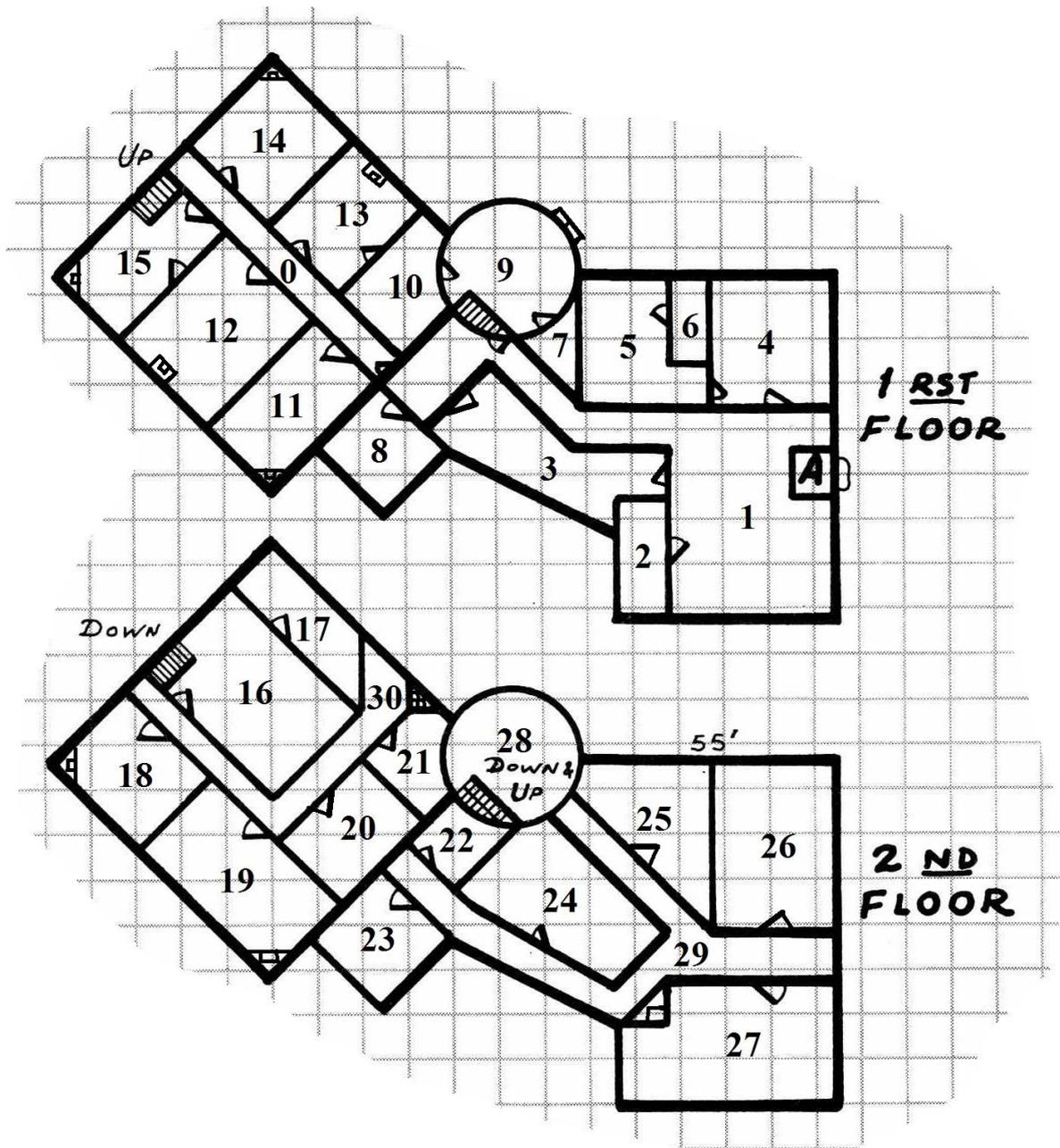
Investigatore dell'Incubo

Stai diventando più difficile da ingannare da parte delle forze oscure. La prossima volta che investigherai una trama oscura avrai un punto di bonus per tutti i tiri relativi a quell'indagine.

Confuso dall'Oscurità

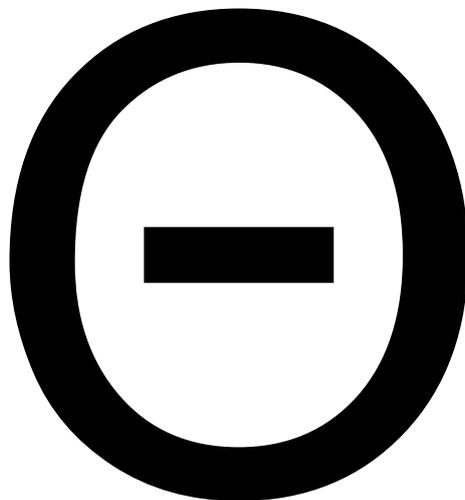
Quando affronti le trame delle forze oscure ti fai facilmente ingannare. La prossima volta che investigherai una trama oscura avrai un punto di penalità per tutti i tiri relativi a quell'indagine.

Foglio 1: Il Castello di Blackmoor



Elaborazione grafica di parte di una mappa condivisa dalla figlia di Dave Arneson sulla pagina Facebook dedicata alla memoria di Dave Arneson il Dicembre 2013: <https://www.facebook.com/DaveLArneson/>

Foglio 2: il simbolo sulla fronte



Appendice 1: Personaggi Non Giocanti

GUARDIA DEL CASTELLO (tipica)

Elfo o Umano, Thoniano

ABILITÁ 8, RESISTENZA 16

MAGIA 0 (Umani) or 1 (Elfi), FORTUNA 10 (Umani) or 9 (Elfi)

Talenti: Occhio di Falco, Fortebraccio

Abilità Speciali: Armi Lunghe (3), Spade (3), Armatura (3)

INQUISITORE (tipico)

Umano, Thoniano or Alto Thoniano

ABILITÁ 7, RESISTENZA 20

MAGIA 6, FORTUNA 10

Talenti: Occhio di Falco, In Sintonia

Poteri sacerdotali: vedi Gantanka (AFF2, pagina 93)

Abilità Speciali: Magia – Sacerdotale (Pacuun) (2), Conoscenza della Religione (Pacuun) (2), Bastone (3), Armatura (3), Conoscenza della Magia (3), Vista Rivelante (3), Percezione (3), Manolesta (1), Conoscenza del Mondo (2), Etichetta (2), Convincere (3)

MAGGIORDOMO (tipico)

Umano, Thoniano

ABILITÁ 6, RESISTENZA 7

MAGIA 0, FORTUNA 8

Talenti: Parole di Miele

Abilità Speciali: Etichetta (3), Conoscenza dal Mondo (2), Convincere (2), Percezione (2)

Cuoco (tipico)

Umano, Thoniano

ABILITÁ 5, RESISTENZA 6

MAGIA 0, FORTUNA 8

Talenti: N/A

Abilità Speciali: Conoscenza (Cucinare) (3)

CAMERIERA / CAMERIERE (tipica)

Umano, Thoniano o altro

ABILITÁ 5, RESISTENZA 6

MAGIA 0, FORTUNA 8

Talenti: N/A

Abilità Speciali: Etichetta (2), Percezione (2)

HENRICK DVART, IL SAGGIO DI ANATEMA

Umano, Thoniano

ABILITÁ 4, RESISTENZA 12

MAGIA 9, FORTUNA 10

Talenti: Benedetto, In Sintonia, Santo

Abilità Speciali: Magia - Sacerdotale (Sollus) (3), Conoscenza del Magico (1), Armi Lunghe (Falce) (2), Convincere (2), Conoscenza della Religione (Sollus) (3), Conoscenza dell'Agricoltura (3)

Poteri sacerdotali: vedi Galana (AFF2, pagine 92-93)

Henrick il Saggio ha vissuto tutta la vita ad Anatema. È ben conosciuto, rispettato e amato da tutti e ha la massima autorità per un non nobile (status sociale: 7). Henrick prima o poi ha aiutato chiunque in qualche modo, ma il momento per lui più importante dell'anno è il Rituale del Raccolto Abbondante. Durante l'anno, molti abitanti del villaggio e alcuni avventurieri vengono mandati a cercare i componenti del Rituale, poiché il delizioso cibo prodotto è una fonte di reddito fondamentale per il villaggio.

LUCIOUS DI KRALC

Umano, Alto Thonianoo

ABILITÀ 9, RESISTENZA 18

MAGIA 10, FORTUNA 10

Talenti: In Sintonia, Santo, Occhio di Falco

Abilità Speciali: Magia - Sacerdotale (Sollus) (4), Conoscenza della Magia (4), Armi Lunghe (Falce) (3), Convincere (2), Conoscenza della Religione (Sollus) (4), Muoversi in Silenzio (3), Manolesta (3)

Poteri sacerdotali: vedi Galana (AFF2, pagine 92-93)

Lucious of Kralc è un uomo dai capelli grigi (fermati da una fascia), con un sorriso gentile, maniere cortesi e occhi acuti, d'acciaio. È vestito in modo molto formale e sembra felice di stringere la mano a tutti. Ovviamente non è più un ragazzo da parecchi anni, ma i suoi movimenti sono ancora ben misurati, ben coordinati e possiedono una grazia e una forza non comuni. Nulla sembra sfuggire al suo sguardo penetrante. È chiaramente un esperto avventuriero e combattente del male.

Lucious è nato nel Ducato delle Cime e si è trasferito a Blackmoor in gioventù. Si fece sacerdote di Sollus e si specializzò nel rimuovere le maledizioni, diventando un grande fastidio per i sacerdoti di Thanatos, attirando l'attenzione di Thanatos stesso!

Henrick ha dato a Lucious la maledetta Pietra di Anatema (associata a Thanatos) sperando che potesse distruggerla, ma questa ha "svegliato" un gemello parassita (sconosciuto a tutti) che venne rapidamente messo sotto il controllo di Thanatos, che spera il questo modo di vendicarsi di Lucious dando al gemello malefico strani poteri arcani.

Gli eventi di questa avventura dovrebbero scuoterlo profondamente, ma Lucious mantiene i suoi nervi d'acciaio fino quasi alla fine e respinge risolutamente tutte le domande, poiché pensa che il modo migliore di comportarsi per lui sia stare fuori dalle controversie e risolverle tutto da solo.

Oggetti: Acqua Santa (2), Aglio, Pozione della Chiaroveggenza, Candela Blu (potrebbe usarla durante l'investigazione), Bandana della Concentrazione, Medaglio d'Osso, Pergamena Magica dell'Archiviazione.

La Pergamena Magica dell'Archiviazione reca il disegno di un tempio di Sollus con una porta di grandi dimensioni e, se viene versato del liquido colorato (come inchiostro, ecc.), passa agevolmente attraverso la pergamena e gocciola senza lasciare alcun segno sulla Pergamena o qualsiasi altro effetto. Solo il sangue può innescare la magia del rotolo (è infatti assorbito lentamente, piuttosto che essere respinto e non lascia tracce dopo un turno). L'applicazione del sangue di una persona specifica, più preghiere appropriate (test di Abilità Speciale Conoscenza della Religione di Sollus), apre per un turno le porte del tempio disegnato di Sollus ad un'altra dimensione "tascabile", che è accessibile per le mani e dove un piccolo oggetto può essere immagazzinato in modo sicuro. Il sangue di una persona specifica consente l'accesso a una specifica posizione di archiviazione ("dimensione tascabile") e persone diverse avranno accesso a diverse posizioni di archiviazione dalla stessa pergamena magica. Lucious ha usato questa preziosa Pergamena Magica dell'Archiviazione per conservare in sicurezza la Pietra di Anatema.

Dovrebbe essere estremamente difficile se non praticamente impossibile per i personaggi accedere alla Pietra di Anatema durante questa avventura, ma c'è una evidente aura malefica intorno ad essa: quando viene toccata, delle voci nella testa promettono il potere senza limiti e si deve fare sia un test FORTUNA che un tiro 3d6 contro ABILITÀ + RESISTENZA. Fallire solo in uno dei lanci provoca una malattia febbrile istantanea. Oltre a ciò, vengono inflitti 2 danni se lo pietra è in contatto con la pelle o 1 danno se lo pietra viene immediatamente lasciato cadere. Ogni personaggio malato in ogni round successivo deve accettare il dominio della Pietra (in questo caso, nessun danno

extra è ricevuto) o opporsi. Se un personaggio si oppone alla dominazione della Pietra (questo può essere fatto anche dopo aver accettato per un po'), tirare 3d6 vs. ABILITÀ + RESISTENZA e, se il tiro fallisce, il personaggio sarà dominato ma non ci sarà alcun danno. Se il tiro ha successo, il personaggio può opporsi alla dominazione, ma la malattia causerà 2 danni se la Pietra è a contatto con la pelle o 1 danno se la Pietra non è in contatto.

SIR TRISTAN DARIAN, SINISCALCO DEL CASTELLO DI BLACKMOOR

Umano, Alto Thoniano

ABILITÀ 10, RESISTENZA 20

MAGIA 0, FORTUNA 11

Talenti: Templare (Khoronus), Famiglio

Abilità Speciali: Tattiche Militari (4), Conoscenza della Religione (Khoronus) (2), Spade (2), Armatura (3), Comando (3), Amministrazione (3)

Poteri sacerdotali: vedi Telak (AFF2, pagina 92) – solo Potere Specifico

Oggetti: Medaglione di Pietra, Pergamena della Pace, Pergamena della Proclamazione Divina, Pergamena delle Spade, Armatura di Piastre della Protezione, Spada dell'Abilità – Distruttrice di non-morti

Il Siniscalco è un fedele e fidato cittadino di Blackmoor e ha risolto innumerevoli situazioni che minacciavano il Castello di Blackmoor, un luogo che al Re non sembra piacere molto. Tuttavia, nutre qualche rancore, poiché in passato i nobili incaricati del castello ricevevano anche il titolo di barone, un titolo che lui non ha mai ricevuto e, dopo un lungo servizio, ora pensa che non riceverà mai. Ciò è probabilmente dovuto al Barone Fant, che era responsabile del Castello molto prima che Sir Tristan iniziasse il suo servizio, e si lasciò corrompere dal male, diventando un Vampiro.

Questo pensiero è particolarmente pesante per sopportare Sir Tristan, visto che è spesso obbligato ad avere come ospiti al Castello vari membri della famiglia Fant, come questa sera. Sir Tristan è una persona cupa, strettamente legata al proprio dovere, ma è anche sempre pronto a mettersi in mostra e non perderebbe occasione di mettere in cattiva luce la famiglia Fant.

Sir Tristan è anche molto contento che l'anziano sindaco di Blackmoor, Velenader Formash, un altro potenziale rivale per lui, sia troppo vecchio per uscire a cena durante la notte, Sir Tristan infatti ha insistito per avere questa funzione durante la notte.

LADY KATRINA FANT

Umana, Thoniana

ABILITÀ 6, RESISTENZA 15

MAGIA 0, FORTUNA 10

Talenti: Status, Sonno Leggero

Abilità Speciali: Convincere (3), Percezione (2), Conoscenza del Mondo (3), Etichetta (3)

Oggetti: due pozioni dell'invisibilità, pantofole del silenzio

Lady Katrina è una donna alta e snella con gli occhi grigio-blu e capelli biondi che stanno iniziando a diventare grigi. Lady Katrina è una lontana parente del Barone Fant, una volta responsabile del Castello di Blackmoor e ora un vampiro che infesta i livelli più profondi del dungeon. Si vergogna delle cattive azioni del Barone Fant, che ha disonorato la famiglia, ma anche lei desidera ardentemente entrare nella stessa posizione, che ora è detenuta dal Siniscalco. È felice che lui non abbia mai ottenuto il titolo di Barone e desidera quel titolo per qualcuno della sua famiglia o, ancora meglio, per se stessa. Coglirà qualsiasi occasione per dimostrarsi superiore al Siniscalco e sulla sua "incapacità di gestire la situazione" e cercherà di imporsi dando ordini a tutti, spesso in contraddizione con il Siniscalco.

È furiosa perché il Siniscalco le ha assenato la stanza degli ospiti adiacente alla prigione, solo per farla arrabbiare.

SIR LEX WALCREST

Umano, Alto Thoniano

ABILITÀ 6, RESISTENZA 15

MAGIA 0, FORTUNA 10

Talenti: Status, Parole di Miele

Abilità Speciali: Contrattare (2), Convincere (1), Etichetta (2), Valutare (2), Spade (1)

Il giovane ed inesperto Sir Lex partecipa al banchetto come rappresentante dell'importante Baronìa di Newgate, cioè il feudo della Grande Svenny, poiché i Walcrest sono suoi vassalli, avendo cura soprattutto del commercio da e verso Newgate, mentre il Grande Svenny è un famoso condottiero.

A Sir Lex non interessa veramente Lucious di Kralc ed è qui solo per dovere sociale. Una volta che si renderà conto che la situazione è potenzialmente pericolosa per la sua vita, farà del suo meglio per tenere le persone a distanza e rimanere fuori dai guai fino al mattino successivo.

Ci sono alcuni attriti tra la casa Walcrest e la casa Fant (dopo che sono caduti in disgrazia e hanno perso il titolo di Baroni, si sono trasferiti da Blackmoor a Newgate) e, se si presenterà l'occasione, Sir Lex si opporrà a Lady Katrina Fant, ma... senza prendere rischi.

Una cosa che Sir Lex ha appena scoperto e che tiene ben nascosta è che sente degli oscuri bisbigli nella Sala degli Eroi (sala 1) che nessun altro sembra sentire.

MELISSA STARWATCHER

Umana Alta Thoniana

ABILITÀ 5, RESISTENZA 15

MAGIA 9, FORTUNA 10

Talenti: Maga Naturale, Occhio di Falco

Abilità Speciali: Armi da Lancio (2), Bastone (2), Percezione (2), Convincere (1), Magia - Maga (3), Etichetta (1)

Melissa è una donna bellissima in uno stravagante abito di seta e rappresenta la società *Pergamena e Pugnale* in questo banchetto, in quanto Lucious di Kralc ha collaborato con loro varie volte. Le piace molto ascoltare il suono acuto della sua voce, ma i suoi occhi sono molto indagatori.

È perfetta per mandare i personaggi su false piste.

PESHWAH NA KINTARA

Umana Peshwah

ABILITÀ 5, RESISTENZA 15

MAGIA 9, FORTUNA 10

Talenti: Studiosa, Arcana, Chiaroveggente

Abilità Speciali: Magia - Mago (3), Vista Rivelante (2), Conoscenza della Magia (3), Cavalcare (2), Segnali di Fumo (2), Bastoni (1)

Kintara è venuta da Vestfold come rappresentante della *Cabala Magica* in questa occasione. A lei non piace la società *Pergamena e Pugnale*, perché in passato è stata umiliata da alcuni di loro. Cogliera tutte le opportunità per contraddire con veemenza Melissa.

LA COMPAGNIA DEL FIORE GIALLO

Questo gruppo di avventurieri deve essere costruito dal Regista in modo tale da essere una potenziale nemesi per i personaggi. Il loro numero e le loro abilità dovrebbero essere genericamente allineati ai personaggi, ma solo un po' più forti e con maggiori Abilità Speciali "sociali" per dare loro un vantaggio negli scambi pubblici.

La loro missione in questa avventura è di essere una sfida costante per i personaggi, distraendoli dai loro obiettivi, creando diversivi e false piste.

La loro presenza dovrebbe anche ricordare sempre che esiste una competizione tra gli avventurieri e che i personaggi non sono gli unici sul mercato.

Appendice 2: Descrizioni del Castello di Blackmoor

Descrizione generale: il Castello di Blackmoor è costruito su uno sperone di roccia nera di una piccola penisola nel mezzo della Baia di Blackmoor. Il Castello è costruito con le stesse pietre nere della sua fondazione ed è un edificio iconico e simbolo di potere per il Regno, anche se, storicamente, i suoi padroni di solito preferiscono soggiornare in Vestfold o in altri luoghi. Questo forse perché il Castello è un luogo piuttosto triste, le sue strutture sono semplici e fatte per la difesa più che per la comodità o il piacere (ad esempio, non c'è una vera finestra, ma solo delle fessure per le frecce) e spesso è stato al centro di controversie. Prima di tutto, è infestato, perché a quanto pare le sue stesse pietre forniscono protezione ai fantasmi e agli altri non morti quando sono sottoposti a esorcismi, in secondo luogo, è stato conquistato dai nemici varie volte e ripreso con grande sforzo. È considerato come una sorta di "coperchio" su un sotterraneo molto profondo dove vivono creature malefiche e, in un'occasione, una tribù di orchi proveniente da un profondo sotterraneo è persino riuscita a catturare il castello!

Le seguenti descrizioni delle camere sono relative alle stanze del Fpglio 1. Un maggiordomo che presenta i personaggi al Castello può fermarsi a parlare delle varie leggende e voci menzionate.

Primo Piano:

A) Questa piccola stanza ha una porta che va fuori dal castello e una scala che scende al piano seminterrato. Nessun collegamento con altre stanze del primo piano.

0) Corridoio delle Camere degli ospiti. La porta che collega il corridoio (0) con il corridoio (1) è piccola, spessa e pesantemente rinforzata con bronzo e ferro, facile da difendere in caso di attacco. Su entrambi i lati della porta che conduce alla stanza del Siniscalco (13) ci sono sempre due guardie.

1) La Sala degli Eroi, conosciuta anche come Sala Nera (usata a volte come sala di ricevimento o sala del trono in occasioni formali): questa stanza è decorata con teste di marmo di eroi e governanti defunti, come Ra-All il Saggio, Pissaic, Bakula, Uhlmar, il Mago dei Boschi, Marcellius di Tangor, Brundaire, Jenkins, Skelfer Ard e altro ancora. Alcuni hanno una piccola urna con le loro ceneri murate dietro le loro teste di marmo e si dice che a volte possano apparire come fantasmi. C'è anche una leggenda sul cosiddetto 10° Abominio, un emissario dell'Eggofcoot che non fu mai trovato dopo una battaglia che avvenne in questa stanza e si pensa che si stia ancora nascondendo qui da qualche parte, aiutato da qualche magia oscura.

2) La Tana, una stanza dove il Barone Balfred il Temerario teneva una Bestia della Giungla come guardia personale, ma ad un certo punto la Bestia andò fuori controllo e uccise il Barone. Ora la stanza è utilizzata come deposito per decorazioni, arazzi e un trono di legno per la Sala degli Eroi (1). Voci persistenti dicono che chiunque mediti di tradire Blackmoor ed entri nella stanza sarà perseguitato dalla Bestia.

3) Sala di Guardia Principale (chiamata anche Sala Grigia, dove Lord Calvin si suicidò): in questa stanza ci sono sempre sei guardie e un Inquisitore armati e pronti a reagire a qualsiasi allarme. Nella stanza ci sono 12 archibugi carichi, 12 alabarde e 12 spade corte appese al muro. Ci sono anche alcuni utili oggetti magici, come una Pergamena della Pace, una Miriade Tascabile, una Pergamena di Spade, una Pozione della Vista Rivelante, Polvere della Protezione Mentale, 12 Candele Blu e Nebbia Disidratata di Bleakwood (come Nebbia Disidratata dalla Foresta di Mithrir, AFF, pagina 143). Dietro una tenda ci sono letti a castello per altre sei guardie, che dormono con le loro armi sempre a portata di mano. Dovrebbero essere pronti in due minuti dopo qualunque allarme.

4) Sala dei Banchetti: è qui che si svolge la cena formale di Lucious. C'è un lungo tavolo, grande abbastanza per tutti gli ospiti, con candelieri d'argento, piatti eleganti, posate d'argento, decorazioni floreali, ecc. Sulle pareti ci sono vecchi stemmi e trofei di caccia come corna e simili. Lo stemma di Andahar, in posizione prominente, porta un falco d'argento coronato su sfondo nero.

5) Cucina: è qui che i cuochi preparano il cibo per il banchetto di questa sera. Ci sono tutti i crismi di una cucina adatta a un re: forni, caminetti con spiedi, coltelli, posate, tavoli, ecc. Ci sono quattro cuochi, uno chef, sei camerieri e due maggiordomi.

6) Stanza del cibo: questa piccola stanza è piena zeppa di cibo e bevande: quarti di animali macellati, salsicce, forme di formaggio, casse di birra, bottiglie di vino, ecc.

7) Sala delle Guardie: questa piccola stanza accanto all'ingresso principale è dove le Guardie tengono le loro armi di scorta e altri oggetti magici che usano per i loro compiti (sei alabarde, due spade corte, sei scudi grandi, una Pergamena della Santa Proclamazione, quattro bottiglie di Acqua Santa, una Lampada Fatata, una Bacchetta dell'Individuazione del Magico), manette e altri oggetti sequestrati all'ingresso (Anello dell'Invisibilità, Pugnale da Lancio Incantato, Verga dei Fulmini, Anello della Confusione) e mai recuperati.

8) Prigione: questa piccola prigione è un luogo inquietante; ora è vuota, ma le Guardie non esiteranno a mettere i personaggi in essa, se il minimo dubbio (quasi ragionevole) cadrà su qualcuno. Molti dicono che la stanza è infestata dai molti prigionieri torturati e uccisi dal Duca Sanguinario, secoli fa. Tuttavia, il Duca Sanguinario in realtà teneva i suoi prigionieri ai livelli più bassi del Castello e questa stanza fu costruita molti anni dopo di lui. Sconosciuta a tutti, c'è in realtà una reliquia dei tempi del Duca Sanguinario in questa stanza, incastrata nel suo pavimento per caso poiché era considerata solo una vecchia pietra e fu riutilizzata quando il Castello fu ricostruito: una delle pietre nel il pavimento, scolpita con strane rune che diventano visibili quando la pietra è bagnata di sangue, è in realtà la leggendaria "Pietra dei Prigionieri" e tenerla in mano protegge dalle creature di pietra. Potrebbe essere trovato con una magia adatta a trovare oggetti magici, ma sarebbe anche necessario un test positivo di FORTUNA, poiché quasi tutte le pietre del castello rispondono moderatamente alle ricerche magiche. Il Duca Sanguinario, per il suo umorismo contorto, obbligava i suoi prigionieri a combattere l'uno contro l'altro per il suo possesso e poi rilasciava le sue "Guardie di Pietra" per mutilare e uccidere, in modo che solo il prigioniero con la Pietra potesse salvarsi. Ci sono ancora alcune Guardie di Pietra nel quarto livello del sotterraneo.

9) Ingresso: questa sala rotonda al piano terra di una piccola torre rotonda è l'ingresso principale del Castello. Ci sono sempre quattro guardie (notte e giorno) completamente armate e ci sono tre corde a campana che possono essere usate per dare l'allarme e convocare più guardie. La fune centrale, più spessa, è collegata alla sommità di questa torre, coperta da un tetto a forma di cono, dove una grande campana può dare l'allarme molto rapidamente a tutto il Castello e alla Città. La corda destra suona una piccola campana nella stanza del Siniscalco (11), mentre la corda sinistra suona una piccola campana nella Sala delle Guardie (7). L'ingresso principale del Castello per una persona normale (cioè non il Siniscalco, per esempio) da questa stanza è dritto al corridoio (1) e alla Sala degli Eroi.

10) Stanza dei Meccanismi: in questa stanza, collegata all'ingresso (9) da un lato e alla Sala del Siniscalco (13) dall'altro lato, ci sono molte leve, ingranaggi, catene, ecc. Che controllano trucchi, trappole e saracinesche del Castello di Blackmoor. Al centro della stanza c'è una grande balestra puntata verso la porta d'ingresso (9). Lungo le pareti ci sono delle leve per abbassare una pesante saracinesca all'ingresso (9), sulla porta tra la stanza (9) e la stanza (10) e sulla porta tra i due corridoi del primo piano (0 e 1). Ci sono anche leve che fanno crollare e cadere nel seminterrato i pavimenti dell'ingresso (9), del carcere (8) e della parte del corridoio (1) più vicina alla torre principale (tutto questo nel caso in cui i nemici prendessero l'ala più bassa del castello, che protegge la torre principale). Da qui possono essere attivate anche trappole metalliche appuntite nella stanza (A). Ci sono anche molte false leve fatte di cera, che nascondono una lama al loro interno: tirarle causerà brutti tagli alle mani (come colpi critici con spade, danni automatici) a qualsiasi sabotatore che cerca di tirare leve a caso senza conoscerne l'uso preciso. La porta che porta alla Sala delle Guardie all'Entrata (9) è tenuta chiusa e la chiave è appesa all'anello che pende dal collo del Siniscalco.

11) Stanza degli ospiti: Lady Fant sta qui, dato che il Siniscalco la ha messa qui, vicino alla Prigione (8). La stanza è luminosa ed elegante, con un imponente letto a baldacchino, ma la sua caratteristica più sorprendente sono enormi specchi ovunque e decorazioni in argento. Nell'aria si sente un leggero ma distinto odore di aglio. Certamente, tutte queste cose fanno molto arrabbiare Lady Fant, in quanto sono chiaramente un richiamo del Siniscalco alla maledizione del Vampirismo presente nella sua famiglia.

12) Stanza degli ospiti: Lucious of Kralc soggiornan qui. Fuorché durante la cena o i doveri formali, Lucious può essere trovato qui. La stanza è riccamente decorata, con un camino in marmo, grandi arazzi, una scrivania, un tavolo e un enorme letto a baldacchino. La porta che va da questa stanza al Salotto (15) è stata chiusa per secoli e nessuno la considera più come un passaggio. Davanti ad entrambe le porte c'è un filo di seta molto sottile che rivelerà se qualcuno è entrato nella stanza (funziona come una trappola, ma non causa danni). Sul tavolo ci sono vari rotoli di pergamene, una penna e un calamaio: sono note di Lucious sulla sua esperienza con la Pietra maledetta. Rivelano che Lucious ha ricevuto la Pietra da Henrick il giorno prima della cena e, se qualcuno gli chiede perché in precedenza ha dichiarato di non saperne nulla, risponderà che ha promesso a Henrick di non rivelare nulla sulla Pietra per tenerla al sicuro e non rivelerà di più. Secondo le note, il frammento provoca una malattia che

può essere curata con successo dal potere sacerdotale Cura Malattie di Sollus, quando viene toccata cerca di controllare la mente, non può essere spezzata con oggetti normali, come martelli o simili, resiste al fuoco di un caminetto, quando viene immersa nell'acqua santa provoca la sua evaporazione, conservata in una cassa d'argento sacra può essere trasportata in sicurezza. Lucious crede che la Pietra sia un pezzo di un più grande artefatto del male fatto con la stessa pietra nera, ma non sa quale artefatto. Il fatto che gli effetti principali siano il controllo mentale e le malattie potrebbe indicare alcune divinità specifiche, ma molti demoni potrebbero probabilmente adattarsi alla descrizione. È comunque preoccupato che un essere malvagio possa voler raccogliere tutti i frammenti. Sorprendentemente, ad un certo punto dei suoi appunti, una calligrafia completamente diversa ha scarabocchiato questo vecchio detto: "QUELLI CHE VIVONO NELL'OSCURITÀ DESIDERANO LA LUCE" Lucious è terrorizzato di vederle ciò, ma scrive che non sa cosa significhi, comunque è per certo un brutto segno o una maledizione.

13) Sala del Siniscalco: questa camera da letto sobriamente decorata, con un letto a baldacchino, cassapanche, ecc. è il luogo in cui il Siniscalco Tristan Darian dorme e passa buona parte della giornata. C'è una porta diretta alla Sala dei Meccanismi (10), dove il Siniscalco può innescare alcuni dei trucchi e delle trappole meccaniche che proteggono il Castello. Fuori dalla sua porta sul lato del corridoio (0) ci sono sempre due guardie, pronte a proteggere il Siniscalco o a prendere i suoi ordini. La porta del corridoio (0) e della stanza (13) di solito è chiusa a chiave e la chiave si trova sul portachiavi appeso al collo del Siniscalco. Nella stanza ci sono svariati abiti formali, armature e armi (incluse due pistole cariche). In una cassa chiusa a chiave e protetta da una trappola ci sono vari oggetti magici che il Siniscalco può usare per difendere il Castello: una Pergamena di Ritorno, tre Pergamene della Santa Proclamazione, una Pergamena della Pace, uno Specchio d'Argento magico, due Pozioni Anti-Veleno, una Pozione dell'Invisibilità, un Unguento di Belladonna, due Pozioni di Protezione della Mente, una Pozione Clonante, tre Pozioni della Chiaroveggenza, otto Candele Blu, una Fascia della Concentrazione, un'Armatura di Protezione +1, quattro Scudi Anti Freccia, uno Specchio di Cristallo magico dodici Pozioni Curative, una Pozione di Sobrietà). In questa stanza c'è anche il famiglio del Siniscalco, un corvo nero chiamato Pissaic, che è un allarme perfetto in caso di intrusione indebita. Durante la notte, il Siniscalco tornerà probabilmente nella sua stanza per prendere alcuni degli oggetti magici per aiutare a risolvere il caso.

14) Camera per gli ospiti: è famosa tra i nobili per essere la camera degli ospiti più fredda di questo piano e Lex Walcrest è abbastanza infelice per essere stato scelto per soggiornare qui, ma ha fatto finta di niente e ha chiesto che fosse lasciato un sacco di legna nella sua stanza, quindi può tenere il fuoco sempre alto.

15) Salotto: questa stanza è un passaggio tra il primo e il secondo piano, ma è stata arredata con comode sedie, tavolini e una biblioteca con 12 libri (ci vogliono circa due ore per leggere un libro e i loro titoli sono: Araldica del Regno di Blackmoor, Storie del Ducato dei Dieci, Cultura e religione del Ducato delle cime, Vita di Robert I di Geneva, Compendio Agricolo di Blackmoor, L'Università di Mohacs, La Leggenda di Skelfer Ard, Storia degli Afridhi, Araldica dell'Impero Thoniano, Geografia di Tangor, Costruzione Navale Skandahar, Anatomia degli Uomini Pesce - tutti sono pieni di imprecisioni e errori e il Regista è libero di inventare i contenuti correlati, ma l'unico con alcune informazioni reali relative a questa avventura è Cultura e Religione del Ducato delle Cime, dove si può trovare che il simbolo "Θ" è comunemente usato per rappresentare Thanatos nel Ducato delle Cime e in nessun altro luogo, anche se la religione non è molto rispettata in quel paese). Il caminetto è ben alimentato e mantiene l'ambiente caldo, quindi non è raro trovare un Inquisitore che si riposa davanti ad esso, annoiato dopo aver ascoltato per troppo tempo le chiacchiere delle Guardie.

Secondo Piano:

16) Stanza della mensa per guardie e seguaci: a seconda dell'ora del giorno, questo potrebbe essere un posto molto solitario o molto vivace. Ci sono due grandi bracieri in bronzo e tavoli su cavalletti che possono essere preparati quando è il momento di mangiare e poi tenuti contro il muro in altri momenti.

17) Loo

18) Stanza dei seguaci: questa è la grande stanza dove dorme Melissa. Un tempo era divisa in cubicoli più piccoli da pannelli di legno, ma ora sono appoggiati contro un muro, lasciando molto spazio. Il letto singolo non è un letto a baldacchino e l'unico altro mobile è una cassapanca in legno (anche se c'è un bel camino), ma Melissa non si preoccupa troppo di questo, essendo una avventuriera esperta, abituata a condizioni molto peggiori, tuttavia, è assolutamente diliziata che la sua camera da letto sia un po' più grande di quella di Kintara.

- 19) Stanza dei seguaci: in questa stanza dormono dodici guardie in letti a castello. Davanti ai letti ci sono casse di legno con le loro cose e le loro armi sono appese ai ganci alle pareti.
- 20) Stanza dei seguaci: in questa bella stanza con caminetto dorme Kintara. Un tempo era divisa in cubicoli più piccoli da pannelli di legno, ma ora sono appoggiati contro un muro, lasciando molto spazio. Tuttavia, il letto singolo non è un letto a baldacchino e l'unico altro mobile è una cassapanca in legno (non c'è nemmeno un caminetto, ma solo un piccolo braciere), tutti dettagli che la fanno infuriare.
- 21) Stanza dei seguaci: questa è la stanza di Henrick. È relativamente piccola, ma c'è un bel letto, una scrivania con una sedia e un bel camino. Il camino è in realtà un passaggio segreto per il corridoio (30). C'è una stanza molto piccola che può essere usata per spiare nella stanza (o nel corridoio), se sei abbastanza magro, ma se uno o entrambi i caminetti sono accesi, è troppo caldo per un essere Umano. Sulla scrivania ci sono una penna, un calamaio e qualche pergamena con gli appunti di Henrick: descrive come è stata trovata la Pietra, i suoi effetti, comprese le malattie associate, come ha provato a rimuovere la maledizione, prima con acqua santa, poi con benedizioni e infine facendo uso delle più sacre reliquie della zona vicino Anatema, senza successo. Spiega che si può trasportare in sicurezza la Pietra lasciandola in una scatola d'argento benedetta, un trucco ben noto a molti sacerdoti di Sollus per il trasporto di oggetti maledetti. Alla fine, scrive che ha consegnato la Pietra a Lucious di Kralc, uno specialista di maledizioni molto migliore di lui. Henrick scrive che ha iniziato a pensare alla possibile divinità malvagia relativa alla Pietra e che ha alcuni sospetti, ma nessuna prova decisiva in nessuna direzione, anche se il collegamento con le malattie sembra essere un'indicazione interessante.
- 22) Stanza da guardia: in questa stanzetta con alcune sedie e una scrivania possono esserci un paio di guardie che riposano. Si muovono da e verso la stanza (28), quindi in totale tra le due stanze da Guardia sono sempre sei. Sulle pareti sono appese 12 balestre, pronte per la difesa. La porta è molto robusta e rinforzata con ferro.
- 23) Stanza dei seguaci: questa stanza in cima alla prigione viene utilizzata come magazzino. Ci sono pannelli di legno, sedie, letti e simili.
- 24) Stanza dei seguaci: in questa ampia stanza separata da pannelli di legno in vari cubicoli più piccoli, ciascuno con un letto e una cassettera, dormono i due maggiordomi, i quattro camerieri, lo chef e i quattro cuochi.
- 25) Stanza infestata: la porta di questa stanza è chiusa a chiave (la chiave è con il Siniscalco) e sulla porta c'è una nota che dice che la stanza non è accessibile per ragioni di sicurezza. La stanza è infatti infestata dall'apparizione di un Lord Alfred seminudo e una ragazza, che sono stati uccisi a colpi d'ascia da Lady Alfred in un impeto di gelosia, un vecchio episodio della storia del castello. La stanza è anche infestata da una Baronessa e dai suoi due figli che morirono di fame nella stanza dopo essere stati murati dal marito per nasconderli insieme a tutta la sua ricchezza dagli invasori. Il Barone fu successivamente ucciso durante l'invasione e la sua ricchezza rimase murata nella stanza fino a pochi anni fa, quando fu riscoperta. Queste apparizioni hanno resistito a tutti gli sforzi degli Inquisitori per rimuoverle e possono causare panico e grande stress alle persone ignare che le incontrano.
- 26) Stanza dei seguaci: questa stanza è riscaldata da un grande braciere ed è separata da pannelli di legno in vari cubicoli, ciascuno con un letto e una cassapanca. La Compagnia del Fiore Giallo dorme qui.
- 27) Stanza dei seguaci: in questa stanza con un enorme camino decorato dormono i personaggi. Ogni personaggio ha un cubicolo dedicato con un letto e un baule. I vari cubicoli sono separati da pannelli di legno. Il camino è in realtà un passaggio segreto per il corridoio (2) e una stanza segreta che può essere utilizzata per spiare gli occupanti di questa stanza.
- 28) Sala da guardia: questa stanza è importante per difendere l'ingresso del Castello. Ci sono feritoie che puntano al primo piano (9), un grande calderone di olio che può essere riscaldato sul posto prima di versare il suo contenuto sugli assalitori e due balestre da assedio che puntano davanti alla porta d'ingresso principale. In questa stanza ci sono sempre quattro o sei guardie armate completamente e con balestre.
- 29) Corridoio: alla fine di questo corridoio sopra la stanza (A), al piano inferiore, ci sono varie feritoie e una botola.
- 30) Corridoio: vicino alla fine del corridoio c'è un camino. Se indagato, si può scoprire che potrebbe essere un passaggio segreto in una stanza dei seguaci (21). C'è una stanza molto piccola che può essere usata per spiare nella stanza (o nel corridoio), se sei abbastanza magro, ma se uno o entrambi i caminetti sono accesi, è troppo caldo per un essere umano.



Lucious di Kralc, durante un ricevimento al Castello di Blackmoor, annuncia che verrà prest evato alla nobiltá, quando irrompe un uomo mascherato e grida: "La tua vita sará un inferno, finché non mi darai ciò che è legittimamente mio!" Subito dopo, viene trovato un uomo strangolato, con uno strano simbolo sulla fronte.

Seconda parte dell'arco narrative Fa Anatema a Benedizione. Almeno un personaggio DEVE aver partecipato alla prima parte, ottenendo la nota: La Gratitudine di Anatema.

