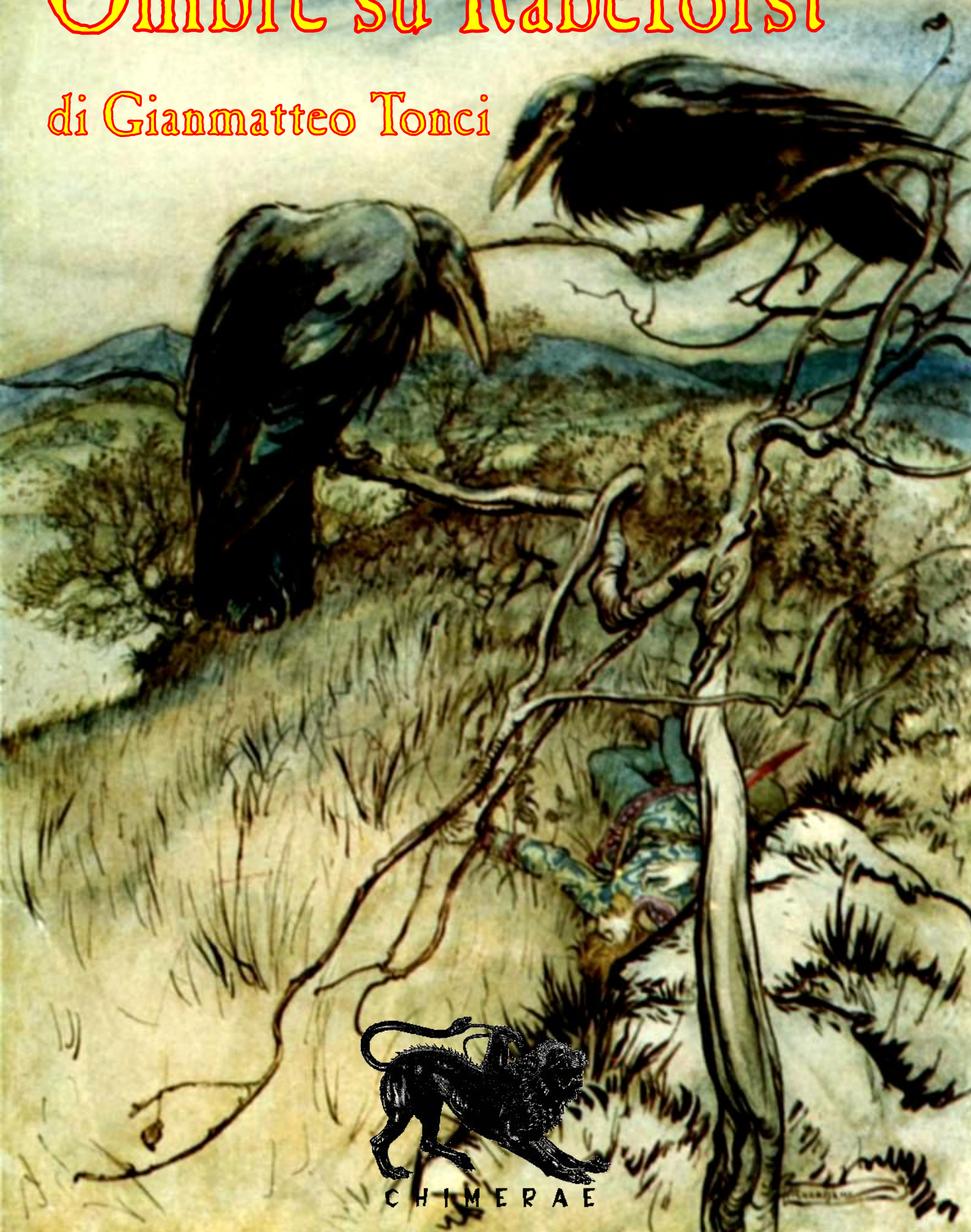


Ombre su Rabeforst

di Gianmatteo Tonci



CHIMERA E



OMBRE SU RABEFORST

Avventura utilizzabile con



GLI AUTORI

SVILUPPO E STESURA: Gianmatteo Tonci (tosattearp@yahoo.it)

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: The Twa Corbies, Arthur Rackham, 1919

MAPPE: Gianmatteo Tonci

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

La mappa della Contrada di Rabeforst è stata realizzata utilizzando Exagon D&D Map Editor, un software scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://www.crbit.it/Exagon>.

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA18 – 1ª Edizione – Novembre 2007

"Ombre su Rabeforst" an unofficial work by Gianmatteo Tonci derived, without permission, upon the Warhammer intellectual property owned by Games Workshop Ltd.

This book is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol device, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, artefacts, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.



PRELUDIO

INTRODUZIONE

Ombre su Rabeforst è un'avventura per la seconda edizione di **Warhammer Fantasy Roleplay™** progettata per 4-6 personaggi che abbiano completato almeno una o due carriere.

Questa avventura richiede l'utilizzo del regolamento di **WFRP 2ª Edizione** e del **Bestiario del Vecchio Mondo**, anche se tutte le statistiche di mostri e personaggi sono interamente riportate in questo volume.

L'intera vicenda è ambientata in una zona rurale dell'Impero, preferibilmente in una delle Province meno importanti (Nordland, Ostland, Hochland, Ostermark o, meglio ancora, una zona dello Stirland ai confini con la sinistra terra di Sylvania), ma l'ADG può facilmente ricollocare gli eventi dove ritiene più opportuno con uno sforzo minimo, visto che tutti i luoghi citati sono volutamente generici e quindi adattabili a qualsiasi campagna di gioco.

SINOSSI

La casata dei Wassenholf è una delle più antiche della contrada di Rabeforst (la "Foresta del Corvo"), da generazioni il suo antico maniero di austera pietra grigia si erge sulla collina più alta della zona, sorvegliando la vallata sottostante come un falco guardingo. Pur appartenendo alla nobiltà minore dell'Impero, i Wassenholf hanno da sempre governato sul proprio territorio, godendo dei benefici e delle ricchezze spettanti loro in virtù del potere ereditario. Rabeforst è un piccolo distretto, che si estende tra la foresta a cui deve il nome e una zona collinosa, affatto povero di risorse naturali e abitato da agricoltori e pastori, gente rozza e sanguigna, poco incline a occuparsi di quello che accade oltre i limitati confini della piccola comunità.

Circa 15 anni fa, Rudolf Wassenholf succedette al padre alla guida della contrada. Durante questo periodo, la vita è scorsa abbastanza tranquillamente

a Rabeforst, che è stata toccata solo marginalmente dalle incursioni dei Pelleverde e dei seguaci del Caos, continuando la sua vita monotona fatta di stenti e fatica quotidiana. I lunghi anni sono passati senza portare mutamenti significativi, lasciando praticamente immutato questo piccolo angolo di mondo, mentre nell'Impero si verificavano guerre e sconvolgimenti. Durante il suo dominio, Rudolf si è meritato il soprannome ben poco nobile di "Pancione", visto che ha trascorso gran parte del suo tempo a gustare le molte prelibatezze della cucina locale. Con disprezzo, molti dei suoi contadini e persino i membri della milizia si riferiscono a lui con l'appellativo di "Barile", ovviamente quando sono sicuri che non ci siano orecchie indiscrete nelle vicinanze.

Tutto sommato, Rudolf non si è rivelato però un governatore troppo malvagio. Più interessato a godersi la vita che a occuparsi delle faccende amministrative e politiche, ha delegato gran parte dei propri compiti alla moglie e ai consiglieri. Frau Katarine, un'esile donna dall'aria effimera e un'insospettabile temperamento di ferro, ha di fatto governato Rabeforst per gli ultimi tre lustri, circondandosi di consiglieri fidati e capaci. Rudolf il Barile, oltre a molti figli bastardi, ha tre eredi legittimi, il minore dei quali ha ereditato il carattere fiero della madre, ma è di indole malvagia e intraprendente. Affascinato dal potere offerto dal Caos, si è procurato numerosi testi proibiti, volumi alchemici e tomi magici, trasportandoli nell'antica cripta di famiglia, dove ha allestito un vero e proprio laboratorio segreto e ha appreso oscuri segreti negromantici.

Dopo aver eliminato i due fratelli maggiori, e quindi destinati a succedere al padre nel governo della piccola contrada, facendo in modo che entrambi i decessi sembrassero degli incidenti, il vile Gregor ha poi deciso di uccidere anche i genitori, per prendere il potere. Dopo qualche tempo, si è fabbricato un potente veleno nel suo laboratorio alchemico segreto, che ha aggiunto al



cibo del padre, uccidendolo all'istante. Ma l'azione più spregevole Gregor l'ha compiuta qualche tempo dopo. Sua madre Katarine era infatti soggetta gravi crisi di catalessi, in seguito alle quali cadeva in uno stato simile alla morte, talvolta anche per molti giorni di seguito. Quando una crisi più grave del solito colpì la madre, Gregor fece in modo di somministrarle un filtro di sua invenzione, prolungando indefinitamente la catalessi della genitrice. Creduta morta, la donna venne tumulata nel mausoleo di famiglia, accanto ai corpi del marito e dei figli, per riposare eternamente a fianco degli illustri antenati dei Wassenhoff. Gregor divenne il nuovo Signore di Rabeforst, tra cerimonie sfarzose che furono comunque venate dalla tristezza per i numerosi lutti accaduti di recente.

Katarine non era però morta. Si risvegliò in una fredda tomba di pietra e impazzì in seguito alla situazione da incubo in cui si venne a trovare. Lo spietato Gregor si deliziò nell'udire le grida disperate e le vane invocazioni di aiuto della madre, gustandosi il vino migliore delle cantine del palazzo mentre sedeva nel mausoleo, accanto al sepolcro materno. Nel giro di pochi giorni, la donna morì, ma l'odio per il figlio che aveva causato la sua rovina avvampò implacabile, tanto che si trasformò in una terribile creatura Nonmorta.

Una notte, mentre Gregor era intento a blasfemi esperimenti nel laboratorio segreto all'interno della cripta, la grottesca parodia di quella che un tempo era stata Frau Katarine si sollevò dalla tomba come Fantasma, decisa a vendicarsi del figlio degenerare. La sconvolgente apparizione della madre terrorizzò Gregor, che fuggì dal mausoleo in preda al panico, riuscendo a salvarsi per un soffio. Egli è terrorizzato dalle conseguenze delle proprie azioni e teme per la sua vita, sicuro che il Fantasma della madre verrà presto a esigere vendetta. Per questo motivo, ha deciso di ingaggiare degli avventurieri per eliminare definitivamente la minaccia. Dato che, quasi sicuramente, i suoi emissari troveranno il laboratorio segreto durante la perlustrazione del mausoleo, Gregor ha anche bisogno di un capro espiatorio da accusare per i libri proibiti e il

materiale che verrà scoperto nella tomba. Ha quindi deciso di falsificare alcuni passi del diario privato e altri documenti della madre, facendola apparire come una seguace delle arti oscure e negromantiche.

A questo punto della storia entrano in scena i personaggi, che si trovano a passare dalle parti di Rabeforst, ovviamente come sempre gli avventurieri sono nel posto sbagliato al momento sbagliato, e rappresentano le pedine ideali che Gregor può utilizzare per risolvere il proprio problema...

LA CASATA DEI WASSENHOLF

Attualmente Gregor è l'ultimo dei Wassenhoff ancora in vita. Prima dei suoi efferati omicidi, la famiglia era composta dai seguenti membri:

- **Rudolf "il Barile"**, un omone corpulento sulla cinquantina, con un'enorme pancia, pochi capelli sudici, occhi porcini e un naso perennemente rosso a causa del cibo e delle solenni bevute. È stato avvelenato da Gregor un paio di mesi fa, ma data la natura alchemica del veleno, la sua morte è stata attribuita a cause naturali, vista l'età e il tenore di vita non certo salutare che conduceva.
- **Frau Katarine**, moglie di Rudolf, una donna sulla quarantina, scarna e pallida, con una crocchia di capelli neri e il volto affilato. Di fatto era la vera governatrice di Rabeforst, una donna volitiva ed energica a dispetto del suo esile aspetto fisico. Soggetta a crisi di catalessi, che la facevano cadere in uno stato simile alla morte anche per molti giorni, è stata sepolta viva dietro ordine del figlio Gregor e si è risvegliata come Fantasma assetato di vendetta. Non è malvagia, ma desidera soltanto che sia fatta giustizia, quindi potrebbe addirittura cooperare con i personaggi per fermare le malefatte di Gregor.
- **Dietmar**, il primogenito dei Wassenhoff, un robusto ragazzone di venticinque anni, per molti versi simile al padre. Gregor lo ha eliminato durante una battuta di caccia, facendolo cadere da cavallo e quindi scaraventandolo in un dirupo.



- **Karl-Ludwig**, secondogenito della casata, un ragazzo taciturno e molto simile alla madre per attitudine al comando, di due anni più giovane di Dietmar. È stato ucciso (assieme ai soldati che lo accompagnavano) simulando un'aggressione da parte di un gruppo di fantomatici Uominibestia, mentre stava attraversando una zona particolarmente selvaggia della foresta assieme alla sua scorta armata.
- **Gregor**, l'ultimo dei Wassenhoff, esile e più minuto rispetto ai fratelli, con la carnagione pallida ereditata dalla madre e un carattere malvagio e senza scrupoli. Il giovane ha da poco compiuto i vent'anni e ora, grazie ai suoi diabolici intrighi e gli omicidi commessi, è il nuovo regnante di Rabeforst. È un negromante e un seguace degli dèi oscuri.

COINVOLGERE I PERSONAGGI

Spetta all'ADG trovare un modo per tirar dentro all'avventura i personaggi. Un qualsiasi approccio sensato e appropriato alla campagna è adatto allo scopo. Ad esempio, gli avventurieri potrebbero trovarsi a passare per Rabeforst ed essere reclutati da Gregor, che intravede subito le loro potenzialità, oppure potrebbero essere incastrati per un qualche crimine che non hanno commesso e condannati, solo per vedersi poi commutata la pena nel caso in cui accettino di compiere una piccola missione per il governatore della contrada. Quale che sia la scelta dell'ADG, è importante che Gregor appaia ai personaggi come un giovane provato dai molti lutti che hanno colpito la sua famiglia di recente.

Egli farà di tutto per apparire spaesato e costernato, poco interessato al potere e alle responsabilità che gli sono toccate e molto addolorato per la perdita dei propri cari. È un ottimo attore e non fa passi falsi, sarebbe sciocco da parte sua tradirsi per la troppa fretta, dopo aver tramato nell'ombra per tanto tempo!

Gregor si comporta generosamente nei confronti degli avventurieri, per ingannarli e conquistare la loro fiducia. La paga promessa per la delicata missione che gli propone è alquanto elevata e la sua ospitalità si rivela davvero squisita. Egli si offrirà addirittura di equipaggiare e armare i personaggi con quello di cui hanno bisogno per completare l'impresa, insistendo soltanto sul fatto che la cosa deve essere tenuta il più segreta possibile, per non mettere in allarme inutilmente la popolazione.

Dopo qualche giorno, quando si spera avrà conquistato maggiore credibilità e fiducia agli occhi degli avventurieri, rivelerà la storia della cripta infestata, parlando tra le lacrime di come abbia ritrovato gli scritti in cui sua madre ammette di essere una seguace delle arti proibite e degli dèi oscuri. Il suo spirito vaga ora nel mausoleo e occorre che sia bandito per sempre nel regno della morte, dove potrà infine riposare in pace.

È di vitale importanza che i personaggi non sospettino minimamente del ruolo di Gregor nella vicenda, almeno per ora. Più avanti si troveranno infatti nella situazione di dover fare una scelta cruciale ai fini dell'avventura e del destino dell'usurpatore, che per loro è soltanto un innocente vessato dal fato. Niente di più lontano dalla realtà e, mai come in questo caso, è vero il vecchio adagio "l'apparenza inganna".



RABEFORST

PANORAMICA GENERALE

La piccola contrada di Rabeforst occupa una superficie di circa 70 chilometri quadrati, nelle zone in cui il fitto bosco di Rabeforst lascia il posto alla boscaglia meno folta. I contadini hanno disboscato molte delle zone attorno al villaggio vero e proprio, sfruttando le acque fluviali per annaffiare abbondantemente i campi. Nel corso di molte generazioni, il terreno è divenuto fertile anche grazie a una saggia politica di rotazione delle colture e i campi si sono estesi per molti chilometri, fornendo cibo agli abitanti e impegnandone la gran parte nell'agricoltura.

Laddove il bosco si fa più fitto iniziano i guai. Quasi nessuno, specialmente negli ultimi anni, si addentra più nel cuore della foresta. Dopo la morte di Karl-Ludwig e della sua scorta, attribuita agli Uominibestia, gli abitanti della zona si barricano in casa di notte e sprangano porte e finestre, specialmente quando la piccola luna Morrsliebe splende sinistramente nel cielo notturno. Il maniero sorge a qualche chilometro a nord-est dell'abitato principale, sui primi contrafforti delle alture che iniziano dietro di esso. Il mausoleo funerario dei Wassenholf è posizionato in una depressione tra le colline, un edificio austero e solitario, che viene visitato soltanto dai membri della nobile famiglia.

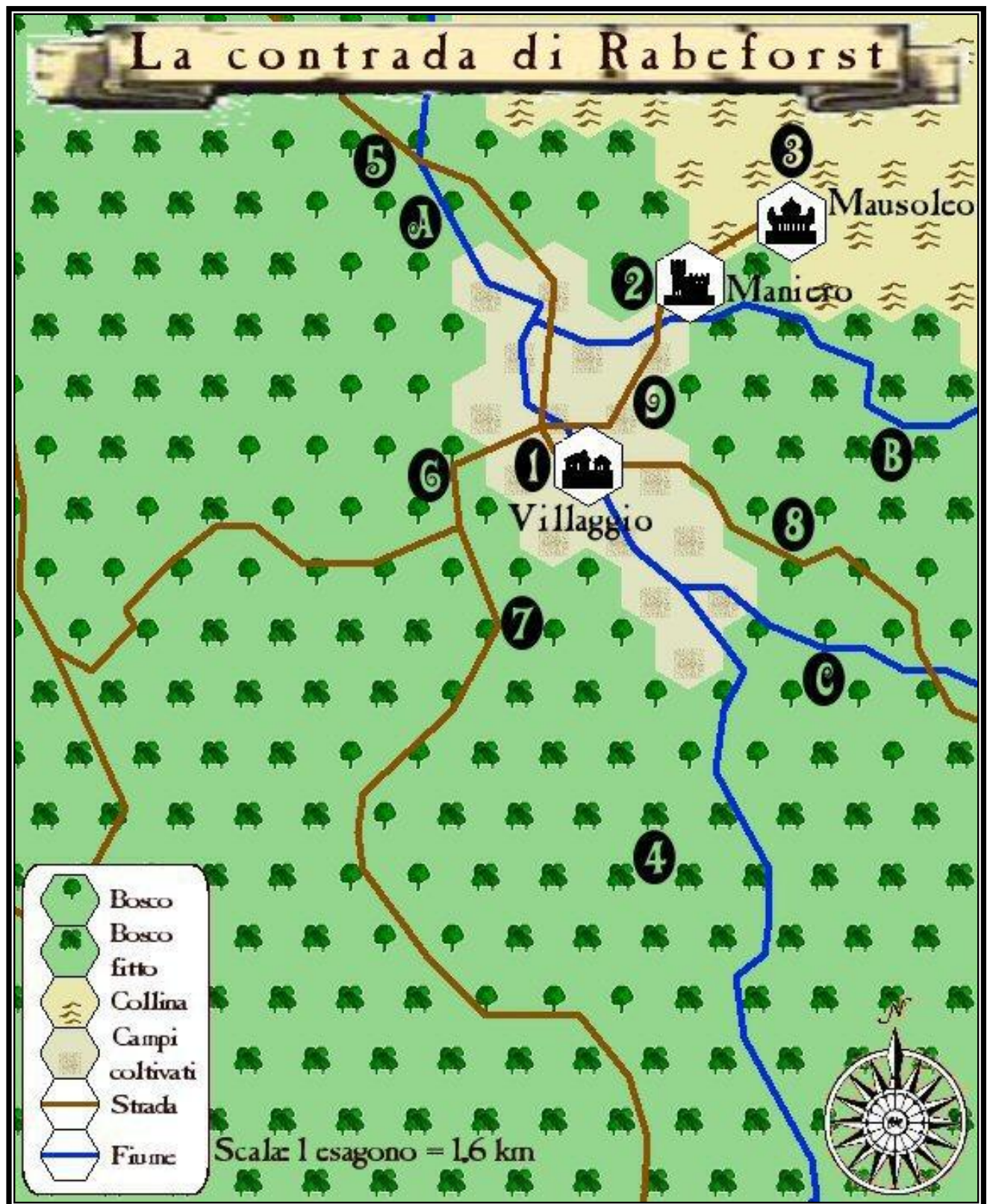
Diversi fiumi attraversano i boschi, fornendo acqua potabile, anche se non sono navigabili. La portata d'acqua non diminuisce di molto in estate e durante la stagione autunnale, quando le piogge sono più abbondanti, molte zattere e piccole imbarcazioni solcano le vie fluviali, anche se per brevi tratti. Pochi sono infatti coloro che osano addentrarsi tra le fitte foreste, anche navigando nella relativa sicurezza offerta dal fiume.

Le strade sono in terra battuta e larghe quanto basta a permettere il passaggio di carri e carrozze. Alcuni tratti, specialmente quelli attorno al villaggio e al maniero, sono stati lastricati con

delle pietre piatte, che evitano il formarsi di pantani e pozzanghere nella brutta stagione. Molti sentieri (non riportati sulla mappa) si aprono nella foresta, sia come scorciatoie tra i campi che come piste usate dai cacciatori per addentrarsi nel bosco selvaggio. Il traffico di viaggiatori è raro, anche se piccole carovane di mercanti percorrono regolarmente le strade principali, approvvigionando di merci il villaggio.

Alla pagina seguente è riportata una mappa che illustra la zona in cui si svolge l'avventura. Le zone di particolare interesse sono segnalate da un numero o da una lettera:

1. Il Villaggio di Rabeforst (descritto in dettaglio più avanti in questo capitolo).
 2. Il Maniero (descritto nel relativo capitolo)
 3. Il Mausoleo dei Wassenholf (descritto nel relativo capitolo)
 4. Il cuore della Foresta del Corvo, dove Karl-Ludwig è stato ucciso e si ritiene dimorino gli Uominibestia.
 5. La "grande strada", o via settentrionale, la maggiore delle arterie che collegano Rabeforst al mondo esterno.
 6. La via occidentale.
 7. La "strada della foresta", o via meridionale. La più piccola e peggio tenuta delle strade attorno al villaggio, attraversa il cuore della Rabeforst.
 8. La "strada del fiume", o via orientale.
 9. La "via dei Wassenholf", che conduce dal villaggio al maniero ed è interamente lastricata e talmente larga da permettere il passaggio di due carrozze affiancate. Il tratto che conduce al mausoleo è in terra battuta e si snoda polverosamente attraverso le colline, lungo una via stretta, tortuosa e sconnessa, in più punti invasa dalla vegetazione.
- A. Fiume del Corvo
 - B. Fiume Wassenholf
 - C. Fiume Orientale





IL VILLAGGIO DI RABEFORST

Di seguito è riportata in breve la descrizione del villaggio, dove probabilmente i personaggi eleggeranno la propria base operativa, dopo essere stati ingaggiati da Gregor. Questi infatti non vuole nessuno fra i piedi al maniero, e insisterà in maniera cortese ma ferma per alloggiare il gruppo presso la locanda (area E), dove tra l'altro potranno avere maggiore libertà di movimento. Se gli avventurieri insistono per rimanere al castello a tutti i costi, il regnante farà buon viso a cattivo gioco e accetterà di malavoglia, mostrandosi tuttavia un ospite impeccabile.

L'ADG dovrebbe comunque incoraggiare una visita al villaggio, almeno per raccogliere qualche diceria (messa in giro ad arte dall'astuto Gregor) e non far perdere ai giocatori una buona parte del divertimento di questa avventura e una certa dose di opportunità per interpretare il proprio personaggio. L'ADG è fortemente incoraggiato a integrare le descrizioni necessariamente basilari fornite di seguito, per far fronte alle azioni e alle esigenze degli avventurieri.

TABELLA DELLE DICERIE

Mentre visitano il villaggio, i personaggi possono (anzi, dovrebbero) fare qualche domanda in giro, pur senza apparire troppo indiscreti. Gregor racconterà tassativamente la massima riservatezza riguardo al compito per cui li ha ingaggiati, ma a nessuno sembrerà troppo strano che un gruppo di sfaccendati in cerca di guai ficchi il naso per sapere se è accaduto qualcosa di strano di recente, magari qualche avvenimento da cui trarre profitto...

L'ADG dovrebbe tenere conto del comportamento del gruppo per vedere come reagiranno gli abitanti del villaggio. In fondo, si tratta di persone semplici e molto spaventate dai recenti avvenimenti, gente rozza e superstiziosa che non è certo avvezza a tollerare le stramberie di una banda di forestieri. I giocatori dovrebbero sentirsi incoraggiati a mettere alla propria le proprie capacità recitative, ma in alcuni casi potrebbero essere necessari delle Prove di Affascinare, Pettegolezzo o simili, a discrezione dell'ADG.

Ogni volta che lo ritiene opportuno, l'ADG può premiare gli sforzi degli avventurieri fornendo una delle dicerie riportate di seguito, determinata casualmente lanciando 1d100. Si consiglia di non rivelare troppe informazioni in una sola volta e di lanciare nuovamente i dadi se si ottiene nuovamente una diceria già fornita in precedenza.

1d100	Diceria
1 – 10	Gli Uominibestia che hanno ucciso Karl-Ludwig dimorano nel folto della Rabeforst, a sud del villaggio, dove sono stati ritrovati i corpi del giovane e quelli della sua scorta (<i>Falso</i>).
11 – 20	Gregor e il fratello maggiore Dietmar erano a caccia da soli quando è avvenuto quello sfortunato incidente, e non ci sono stati altri testimoni (<i>Vero</i>).
21 – 30	La causa delle recenti disgrazie è una maledizione lanciata sul villaggio da un potente Sciamano Goblin (<i>Falso</i>).
31 – 40	Uno straniero misterioso e sinistro si aggira nel villaggio nelle notti di luna piena (<i>Falso</i>).
41 – 50	I vecchi consiglieri di Rudolf e di Frau Katarine sono stati allontanati in malo modo dal nuovo signore (<i>Vero</i>).
51 – 60	Uno dei Preti di Morr è in realtà un seguace di Nurgle ed è il responsabile delle recenti disgrazie capitate ai Wassenholf (<i>Falso</i>).
61 – 70	Frau Katarine soffriva di gravi crisi di catalessia da molti anni, e non si è più risvegliata dall'ultima cha ha avuto (<i>Vero</i>).
71 – 80	Il grande sigillo di oro massiccio dei Wassenholf è stato sepolto assieme al corpo di Rudolf (<i>Falso</i>).
81 – 90	Il giovane Gregor si recava spesso al mausoleo di famiglia, ma dopo la morte della madre non c'è più andato (<i>Vero</i>).
91 – 100	Lancia nuovamente i dadi per due volte su questa tabella, ignorando il risultato di 91 – 100.





A. Cannello e palizzata esterna

Il villaggio è circondato su tre lati da una palizzata esterna in legno, solida e ben tenuta. Gli abitanti si occupano con cura della manutenzione dello steccato, specialmente dopo gli ultimi avvenimenti. La barricata di legno è spessa circa 30 cm e alta quasi 3 m, con i pali terminanti in punte aguzze. Ogni circa 5 m ci sono delle piccole feritoie, abbastanza larghe da permettere ai difensori di tirare con archi e balestre.

Il cancello è l'unica parte in muratura delle opere difensive, e consiste in due torrioni di pietra alti 6 m su cui è possibile salire tramite una scala interna. Il parapetto merlato viene utilizzato sia come posto di vedetta che per scagliare pietre e olio bollente su eventuali aggressori. Di giorno è sempre presente una sentinella e la guardia viene raddoppiata di notte, dal calare del crepuscolo fino all'alba. I cancelli sono in legno molto spesso, rinforzati con sbarre di ferro e bloccati all'interno con una robusta trave, che richiede almeno tre uomini per essere sollevata.

B. Il pozzo comune

Questo pozzo viene utilizzato per abbeverare i cavalli e per attingere acqua da parte di tutti gli abitanti, in special modo quelli delle aree N e O, che non hanno pozzi privati nei cortili. Il pozzo è sacro a Taal e Rhya, come testimoniano le numerose offerte votive posate accanto a esso, su una grande pietra circolare levigata.

C. Magione delle Guardie

I Wassenhoff mantengono di tasca propria una piccola guarnigione di Guardie, a difesa del villaggio e della contrada. Si tratta di giovani del posto particolarmente ardimentosi, che desiderano guadagnare qualche soldo senza spaccarsi la schiena nei campi, oppure di vecchi soldati che hanno lasciato il servizio attivo nell'esercito imperiale. In totale ci sono sei Guardie, più un Sergente che le comanda.

La milizia risiede costantemente nella magione e ha il compito di sorvegliare il cancello giorno e notte, pattugliare le zone dei campi coltivati durante le ore di lavoro dei contadini e mantenere l'ordine nella zona. Se gli avventurieri sono

particolarmente irrequieti, avranno di sicuro a che fare con questi ragazzi e potrebbero passare qualche notte in cella, nella piccola prigione adiacente all'edificio principale.

Nella guarnigione ci sono le stanze dei miliziani, alcuni uffici e magazzini per delle scorte, compresa un'armeria con armi e armature (a discrezione dell'ADG). In nessun caso i personaggi avranno accesso a questa zona, a meno che non finiscano "ospiti" della prigione.

Werner Kuntz, Sergente

Carriera: Sergente (ex-Guardia)

Razza: Umano

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
47%	37%	40%	27%	50%	34%	40%	47%
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	FoI	PF
1	16	4	2	4	0	0	0

Abilità: Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Legge), Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (L'Impero), Linguaggio Segreto (Battaglia), Nuotare, Percepire, Pettegolezzo, Schivare
Talenti: Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Disarmare, Minaccioso, Riflessi Fulminei, Rissare, Sangue Freddo, Visione Eccellente

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Calotta di Maglia

Punti Armatura: Testa 2, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Spada), Scudo, Arco con 20 Frece, Trombone con 5 Proiettili e 5 cariche di Polvere da Sparo

Personalità: Werner è arrivato nella Contrada di Rabeforst sei anni fa, dopo aver disertato da una truppa imperiale, e si è fatto apprezzare per la competenza militare, tanto da meritarsi il comando della guarnigione. Non parla volentieri del suo passato e, ormai che ha superato la quarantina, vuole solo restare in questo villaggio relativamente tranquillo. L'unico retaggio del suo passato nell'esercito è un vecchio trombone malconcio, che usa di rado e con scarsa efficacia, ma che è molto ammirato dalle Guardie e dai contadini.



Guardie* (6)

Carriera: Guardia

Razza: Umano

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
37%	32%	30%	27%	40%	29%	35%	32%
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	2	4	0	0	0

Abilità: Cercare, Intimidire, Nuotare, Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Seguire Tracce

Talenti: Colpire per Stordire, Rissare, Visione Eccellente, Udito Acuto

Armatura: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Calotta di Cuoio

Punti Armatura: Testa 1, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano (Ascia o Lancia), Pugnale, Arco con 20 Freccie (solo le Guardie in servizio di sentinella)

Personalità: Le Guardie sono composte da quattro robusti ragazzi del villaggio e da un paio di elementi provenienti da altre province dell'Impero. Tutti sono determinati a difendere al meglio il villaggio, ma temono grandemente le forze all'opera (hanno soprattutto paura di un'invasione di Uominibestia o di Pelleverde) e, se non fosse per il carisma del Sergente, probabilmente sceglierebbero la facile via della codardia. Gli effettivi sono Karl Aberdorf (22 anni), Gunther Harssonn detto "il rosso" (23 anni), Felix Schuster (26 anni), l'esperto Willem "Will" Angerlund (34 anni), Karl "Mezzo Orecchio" Stangasser (27 anni, del Reikland) e Ulf Hammler (29 anni, dell'Averland).

*Nota: Per semplificare il gioco, si è scelto di assegnare le stesse statistiche a tutte le Guardie. Se l'ADG lo desidera, può preparare delle caratteristiche individuali per ognuna di loro.

D. Piazza principale

Questa zona lastricata in pietra è la piazza principale del villaggio, dove si svolge anche il mercato nel primo giorno di ogni mese. Il grande platano centenario al centro della piazza è stato lasciato come simbolo di devozione a Taal e Rhya.

Nei giorni di festa di queste divinità, la popolazione si raccoglie attorno a esso per celebrare i riti religiosi. È ormai considerato sacro da tutti e rappresenta il legame degli orgogliosi Wassenholf con la propria terra ancestrale.

E. La Locanda del Corvo Nero

La locanda è una rustica costruzione in legno su due piani, accogliente ma molto spartana, ed è anche l'unica nel villaggio. Nel cortile si trova un pozzo, mentre al piano terra si apre una grande stanza comune, affollata dagli abitanti dopo il rientro dai campi, fino a notte tarda. Il piano terra è completato da alcune stanze private, che Gregor farà interamente riservare al gruppo, mentre il piano superiore è diviso in due dormitori comuni, non troppo puliti e utilizzati dai rari viandanti di passaggio in questo angolo dell'Impero.

La locanda, identificabile da un'insegna di legno su cui è dipinto malamente un grosso corvo nero e appesa proprio sopra la porta di ingresso, offre pasti caldi rozzi ma sostanziosi e stanze semplici, anche se non del tutto prive di cimici e pidocchi. I prezzi dei principali servizi sono i seguenti (l'ADG faccia riferimento al regolamento per qualsiasi altra necessità dei personaggi):

Servizio	Costo
Bagno	1 s
Barilotto di birra	18 p
Barilotto di birra forte	3 s
Boccale di birra	1 p
Boccale di birra forte	2 p
Bottiglia di liquore	1 s
Bottiglia di vino (scadente)	1 s
Bottiglia di vino (di qualità)	10 s
Camera privata (per notte)	10 s
Colazione (abbondante)	4 p
Colazione (normale)	2 p
Dormitorio comune (per notte)	5 p
Pagnotta	2 p
Pasticcio	2 p
Pasto (normale, con carne)	6 p
Pasto (scadente, senza carne)	3 p
Pesce di fiume	5 s
Specialità della casa (pasto completo)	3 s



Il padrone della locanda è un omone grasso e corpulento, alquanto puzzolente e con i vestiti ricoperti di macchie di unto e sudore. Il grembiule che indossa è talmente sudicio da rendere indistinguibile il colore originale della stoffa, mentre la fronte stilla costantemente copiose gocce di sudore, che l'uomo si deterge con lo stesso straccio che usa per strofinare i bicchieri e il bancone della mescita.

Otto Krassen, da tutti soprannominato "kartoffel" (patata) per il pasticcio di patate, pesce e birra rossa per cui è giustamente rinomato (e che rappresenta, assieme a un filone di pane nero e a delle gustose polpette di fegato e cipolla, la specialità della casa), è il gestore della locanda. Si tratta di un uomo socievole e chiacchierone, che ha da poco raggiunto i cinquant'anni, nativo di Rabeforst e che da anni è il padrone del Corvo Nero. È conosciuto e ben voluto da tutti, anche perché non ha mai fatto mancare un boccone ai concittadini nei momenti di difficoltà. È molto legato alla famiglia Wassenhoff e sarà lui ad avvisare Gregor della presenza degli avventurieri, quando questi si presenteranno al villaggio. Otto sospetta che ci sia qualcosa di strano nel nuovo signore della contrada, ma non sospetta minimamente la verità e i personaggi non riusciranno a cavargli nulla di bocca, visto che sta ben attento a non inimicarsi i potenti del posto.

F. Le stalle

Anche le stalle sono proprietà di Otto, il padrone della locanda, che le ha affidate in gestione a una coppia di intraprendenti giovani del posto, Hans Kaffelbaum e sua moglie Katja. Le malelingue insinuano che Krassen abbia una tresca con la ragazza, ma nulla è venuto finora alla luce. I Kaffelbaum pagano un affitto mensile a Otto, ma in cambio hanno praticamente il monopolio della scuderia. Gestiscono l'alloggio e la cura dei cavalli della piccola guarnigione (area C) e quella degli animali dei rari viaggiatori.

I coniugi sono una coppia sulla trentina, lui alto, biondo e mingherlino, lei bassa ma molto piacente, con un seno prosperoso e capelli rossi raccolti in trecce. Di certo l'aspetto fisico della donna ha contribuito ad alimentare le numerose chiacchiere

sulla sua presunta lascivia. I due sono cortesi, ma rimangono comunque sulle loro. Ovviamente saranno ben felici di accudire i cavalli o i muli dei personaggi, a regolare il conto ci penserà come sempre Gregor, come parte dell'accordo di ingaggio. I servizi offerti alle stalle sono i seguenti:

Servizio	Costo
Cavallo da soma (affitto per un giorno)	4 s
Cavallo da soma (in vendita)*	40 CO
Cavallo da tiro (affitto per un giorno)	32 p
Cavallo da tiro (in vendita)*	35 CO
Finimenti	1 CO
Foraggio (per un giorno)	5 p
Mulo (affitto per un giorno)	30 p
Mulo (in vendita)*	30 CO
Palafreno (affitto per un giorno)	8 s
Palafreno (in vendita)*	80 CO
Pony (affitto per un giorno)	5 s
Pony (in vendita)*	50 CO
Ronzino (affitto per un giorno)	24 p
Ronzino (in vendita)*	25 CO
Sella	5 CO
Stallaggio (per un giorno)	8 s

*: Alla stalla è possibile reperire in vendita (o in affitto) i seguenti animali: quattro cavalli da soma, cinque cavalli da tiro, sei muli, un palafreno e tre ronzini.

G. L'emporio di Dizzi

Ebanezer "Dizzi" Sturmbrand è uno degli abitanti più anziani del villaggio, un vecchio turchio e quasi completamente sordo, che gestisce l'emporio di famiglia da quasi cinquant'anni. Nel compito è aiutato dai due figli gemelli, Hubert e Hansen, degli stupidotti che eseguono ciecamente gli ordini del padre. In questo bottegone è possibile trovare tutte le scorte presenti nel regolamento (con le normali probabilità di disponibilità indicate nel manuale), eccezion fatta per le armi e le armature (disponibilità dimezzata). Assenti del tutto sono le armi a polvere nera.

I prezzi sono più alti del normale, per determinare il costo di ogni articolo l'ADG deve lanciare 1d100 e aumentare il prezzo indicato nel manuale della percentuale ottenuta. Armi e armature hanno un



costo modificato da 2d100, a causa della loro scarsa reperibilità. L'emporio è l'unico luogo in cui approvvigionarsi adeguatamente nella zona, ragion per cui Dizzi può dare libero sfogo alla propria avidità. Ovviamente, Gregor sarà più che felice di sovvenzionare gli avventurieri per l'acquisto dell'equipaggiamento necessario alla loro missione. L'ADG deve ricordare che Dizzi è un maestro nell'arte della contrattazione, ha un'abilità di Mercanteggiare di 75% e in nessun caso concederà sconti o farà credito al gruppo.

H. Municipio

Il municipio, una costruzione in muratura a tre piani utilizzata anche come sala delle feste e tribunale, è quasi sempre chiuso, tranne per le occasioni speciali. Inquisitori e gli stessi padroni di Rabeforst hanno dispensato una giustizia spesso crudele in queste sale e nelle celle sotterranee che si trovano nelle segrete. Tradizionalmente, qui si tengono una grande festa per celebrare la fine dell'inverno e una per accogliere festosamente il tempo del raccolto, a cui partecipa l'intera comunità. Molti dei documenti riguardanti la contrada si trovano negli archivi al piano terra, di cui si occupano i segretari privati dei Wassenhoff e in cui sono segnate tutte le date di nascita e di morte degli abitanti, oltre alle celebrazioni dei matrimoni, agli atti di compravendita di bestiame e immobili, e ad altri eventi importanti nella storia della comunità.

I. La Chiesa di Morr

Voluta per espressa volontà di un trisavolo di Gregor, la chiesa esiste da tempo immemorabile ed è sempre stata consacrata al dio Morr. La manutenzione del tempio è a carico della famiglia Wassenhoff, mentre le offerte dei fedeli servono per mantenere in ordine il cimitero adiacente. La chiesa è un alto edificio con fondamenta in muratura e il tetto in legno. Il simbolo del corvo, che porta in bocca una rosa nera, è raffigurato in un pregevole mosaico proprio sopra il grosso portone di ingresso all'edificio.

A occuparsi del tempio è una piccola congrega formata da tre Preti di Morr dell'Ordine del Sudario. Questi religiosi attendono al culto e alle

cerimonie religiose, vigilano sul cimitero e sono parte integrante della comunità. Pur vivendo isolati dal resto degli abitanti del villaggio, costituiscono l'unica guida spirituale per la popolazione di Rabeforst e per gli stessi Wassenhoff.

Se i personaggi lo desiderano, possono essere ricevuti dai sacerdoti, che per la maggior parte del giorno si occupano della cura del camposanto e attendono a turno alle funzioni pubbliche. Se gli avventurieri sono devoti seguaci della divinità in questione, e mettono mano al borsello per fare una cospicua offerta, il più giovane dei tre Preti potrebbe anche essere persuaso, ovviamente per il bene della comunità, ad aggregarsi al gruppo nella loro spedizione al mausoleo. Ovviamente il tutto dovrà avvenire nella massima segretezza, visto che persino Gregor disapproverebbe l'intervento di un residente del posto nella delicata questione, e dietro un compenso adeguato. L'ADG dovrebbe ricorrere a questa opzione nel caso in cui il gruppo sia palesemente troppo debole per affrontare i pericoli che lo attendono nel seguito dell'avventura.

Preti di Morr* (3)

Carriera: Prete (ex-Iniziato)

Razza: Umano

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	30%	29%	40%	32%	42%	45%	50%
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	FoI	PF
1	16	2	4	4	1	0	0

Abilità: Conoscenze Accademiche (Demonologia), Conoscenze Accademiche (Magia), Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Accademiche (Storia), Conoscenze Accademiche (Teologia) +10%, Conoscenze Comuni (Impero), Guarire, Incanalare, Intimidire, Leggere e Scrivere, Mestiere (Imbalsamatore), Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Senso Magico

Talenti: Lanciare Incantesimi in Armatura, Magia Minore (Divina), Minaccioso, Parlare in Pubblico, Resistenza alle Malattie, Sanguine Freddo



Armatura: Armatura Media (Veste di Maglia con Maniche) (normalmente non indossata)

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 2, Torso 2, Gambe 2

Armi: Arma a una Mano (Martello), Pugnale.

Personalità: I Preti di Morr sono completamente dedicati alla propria causa e, pur avendo a cuore il destino del villaggio, il loro interesse primario è quello di far prosperare la chiesa (e non farsi mancare nulla, nel frattempo). I sacerdoti sono Padre Lucian Willohm, stempiato e macilento, con piccoli occhi porcini e ormai in età avanzata; Padre Gustav Menterzn, giunto da un paio d'anni e che si occupa principalmente di preparare i cadaveri per la sepoltura, essendo un eccellente imbalsamatore; e il giovane Padre Berthold Schmal, al villaggio da appena sei mesi e candidato a seguire gli avventurieri se ciò si renderà necessario.

***Nota:** Per semplificare il gioco, si è scelto di assegnare le stesse statistiche a tutti i Preti. Se l'ADG lo desidera, può preparare delle caratteristiche individuali per ognuno di loro.

Nella chiesa di Morr è possibile acquistare amuleti benedetti ed elisir medicamentosi, che saranno offerti agli avventurieri se questi saranno disposti a pagare il giusto prezzo. Sono disponibili due Amuleti Benedetti di Morr e cinque Elisir Medicamentosi. Se uno dei Preti segue il gruppo nell'esplorazione del mausoleo, porterà con sé un paio di Elisir e un Amuleto, ovviamente riservandoli per il proprio utilizzo personale, mentre gli altri potranno essere ancora acquistati dai personaggi per il giusto prezzo.

Amuleto Benedetto di Morr: Un piccolo ciوندolo di bronzo, foggato in forma di corvo con le ali spiegate. Viene benedetto da un Prete di Morr durante la Notte delle Streghe o la Notte dei Misteri ed è efficace per 24 ore dal momento in cui viene indossato per la prima volta, dopodiché diviene un comune oggetto di devozione. Chi lo porta gode di un bonus di +20 al risultato di tutte le Prove di Paura e Terrore che deve affrontare. I Preti sono disposti a privarsi di questo oggetto dietro una "donazione" di 75 CO.

Elisir Medicamentoso: Queste pozioni sono create direttamente dai Preti di Morr e si mormora che utilizzino a tale scopo estratti di erbe, polvere delle ossa dei morti e altri ingredienti sacri al dio. Si tratta di una piccola ampolla di liquido biancastro e molto denso, di sapore asprigno, che va interamente bevuto per avere effetto. Ogni volta che un personaggio consuma uno di questi elisir, deve lanciare 1d100, aggiungere il proprio punteggio di Resistenza e consultare la tabella che segue:

1d100 + R	Effetto dell'Elisir
01 - 50	L'Elisir non ha alcun effetto
51 - 75	L'Elisir guarisce una Ferita al personaggio
76 - 100	L'Elisir guarisce due Ferite al personaggio
101 - 125	L'Elisir guarisce tre Ferite al personaggio
126 - 150	L'Elisir guarisce quattro Ferite al personaggio
151 o più	L'Elisir guarisce 1d10 Ferite al personaggio

L'offerta minima per accaparrarsi una di questi elisir è di 3 CO.



J. I Giardini di Morr

Il cimitero è parte integrante dell'adiacente Chiesa di Morr. Qui vengono sepolti da generazioni i morti del villaggio. Non ci sono cappelle o monumenti funerari imponenti, ma semplici tombe che si armonizzano con l'ambiente circostante, rendendo il camposanto un luogo di pace e serenità.



un vero e proprio Giardino ricco di fiori e aiuole ben tenute, di cui si prendono molta cura i tre Preti di Morr. Il cimitero è circondato da una siepe di alloro e biancospino, anche questa ben potata, interrotta soltanto da un paio di piccoli cancelli in legno, che consentono l'accesso alla zona di sepoltura durante il giorno e vengono chiusi al calare delle tenebre.

I cittadini si recano regolarmente al cimitero per pregare sulle tombe dei propri cari, lasciando fiori, lumini e piccole offerte votive sui sepolcri. Anche le sepolture di coloro che non hanno parenti sono ben tenute, grazie all'opera dei sacerdoti. Piccoli vialetti di ghiaia bianca, dritti e ordinati, permettono di spostarsi tra le lapidi e convergono tutti verso il retro della chiesa, dove si trova anche l'ossario in cui i Preti di Morr pongono le ossa dei defunti sepolti da più tempo, dopo averle esumate. L'ossario è completamente sottoterra ed è accessibile da una scala a pioli, a cui si ha accesso da un'apertura normalmente sigillata da una botola circolare di pietra, su cui è impresso il simbolo di Morr, l'immane corvo con una rosa nera nel becco.

Se gli avventurieri tentano di introdursi nel cimitero di notte o di dissacrare il luogo, oppure disturbano la quiete del camposanto in qualsiasi altro modo, si inimicheranno inevitabilmente i Preti e buona parte degli abitanti del piccolo villaggio, che non tollerano coloro che non hanno rispetto nemmeno per i morti.

K. Fattorie padronali

Le abitazioni di questa zona sono piccole fattorie, del tutto autosufficienti e ben tenute. Gli abitanti sono proprietari del terreno che coltivano, cosa abbastanza rara per la contrada, in cui la maggior parte dei terreni (agricoli e non) appartiene direttamente ai Wassenhoff, che li concedono in mezzadria alle famiglie contadine.

Le abitazioni sono in pietra e a due piani, ognuna dotata di un'ala spaziosa in cui è scavato un pozzo indipendente, circondata da un giardino ben curato. Sul retro si aprono stalle e stie, dove vengono tenuti alcuni animali da cortile, separate dalle costruzioni da piccoli orti ben coltivati.

L. Orti e frutteti

L'intera zona è adibita alla coltivazione di orti e alberi da frutto, che sono di proprietà della famiglia Wassenhoff e vengono lavorati da mezzadri. Gran parte delle verdure e della frutta destinate al castello provengono da questi orti, che si trovano interamente entro le mura del piccolo villaggio in modo tale da fornire cibo anche nel caso in cui gli abitanti siano stretti d'assedio da qualche creatura uscita dalla foresta circostante.

M. Jorg il cerusico

Questo cottage di pietra e legno, a un solo piano e con un piccolo giardino ben curato ricco di erbe medicinali, è l'abitazione di Jorg Hassenstorr, cerusico e guaritore. L'uomo è estremamente vecchio, quasi ottuagenario, ma ancora molto brillante e arzillo. Coltiva personalmente le erbe necessarie a preparare i medicinali e i filtri, in un giardino che si estende tutto attorno alla casa.

L'uomo trascorre l'intera giornata in casa o accudendo le proprie aiuole, senza mai allontanarsi molto. Sono anni che ormai non lascia il villaggio e di lui si occupano gli inservienti della locanda, in cambio di uno speciale distillato di erbe che viene servito come amaro dall'intraprendente Otto "kartoffel" (area D).

Il cerusico è in grado di occuparsi delle eventuali ferite subite dai personaggi, raddoppiando la velocità di guarigione dei danni (vedi pagina 133 del manuale base di *WFRP*) o dei colpi critici, dietro un compenso adeguato, a partire da 1 scellino o più, a seconda dell'intervento compiuto e a discrezione dell'ADG. Ai fini del gioco, Jorg ha un punteggio di 82% nell'abilità Guarire.

N. Abitazioni dei pescatori

Si tratta di edifici a tre piani, suddivisi in piccoli alloggi in cui vivono le famiglie di pescatori del villaggio. Sono le abitazioni più povere, realizzate quasi interamente in legno, senza pozzo privato (utilizzano quello comune nell'area B) e decisamente fatiscenti. Sul retro sono tirate in secca alcune piccole barche, che vengono usate per pescare sul fiume, mentre numerose reti e altra attrezzatura da pesca si trovano in due magazzini al piano terra, che si affacciano sul Fiume del Corvo.



Qui vivono nove pescatori con le rispettive famiglie, per un totale complessivo di circa quaranta persone. La zona puzza costantemente di pesce, visto che al piano terra si trova anche un magazzino in cui viene conservato il pesce, sotto sale oppure essiccato.

O. Abitazioni comuni

Questa zona è molto simile all'area N, ma è la residenza delle numerose famiglie di contadini che coltivano i campi della zona e hanno scelto di rimanere nella sicurezza relativa offerta dalla palizzata del villaggio, piuttosto che vivere nelle piccole fattorie sparse tra le piantagioni. Le abitazioni a tre piani sono identiche a quelle dei pescatori e ospitano in totale circa 150 persone.

P. Il Fiume del Corvo

Questo tumultuoso corso d'acqua è il Fiume del Corvo e attraversa interamente Rabeforst. Non è molto profondo, ma viene percorso sulle piccole barche dei pescatori e fornisce una pesca abbastanza ricca, specialmente nelle zone che scorrono a sud del villaggio, prima di inoltrarsi nel cuore della foresta.

Q. Bosco

La foresta esterna al villaggio, ricca di vegetazione, in gran parte disboscata per lasciare spazio ai campi coltivati attorno all'insediamento.

IL CUORE DELLA RABEFORST

Questa zona è indicata con il punto 4 sulla mappa della Rabeforst. Si tratta del punto più cupo e denso della foresta, un vero intrico di rami e natura selvaggia, dove non ci sono sentieri. Quasi nessuno osa addentrarsi in questi paraggi, eccezion fatta per occasionali gruppi di cacciatori.



Gregor ha approfittato proprio di una battuta di caccia per eliminare Karl-Ludwig, uno dei fratelli, mentre si trovava fuori assieme a una scorta armata. Tendendo un'imboscata al gruppo, ha soverchiato facilmente gli avversari servendosi della magia, facendo poi scempio dei corpi per poter attribuire il massacro a un fantomatico gruppo di Uominibestia. Oltre ad allontanare i sospetti e ingarbugliare le cose, ciò ha fatto sì che gli abitanti di Rabeforst siano caduti ancora di più nella morsa del terrore e non osino quindi allontanarsi più di tanto dal villaggio e dalle zone dei campi coltivati, regolarmente pattugliate dalla milizia locale.

Ovviamente non ci sono Uominibestia o altre creature del Caos nel folto della foresta, anche

i personaggi più impavidi potrebbero voler dare un'occhiata al luogo in cui è avvenuto il ritrovamento

dei cadaveri. Di malavoglia,

uno dei membri della guardia cittadina li

accompagnerà sul posto in gran fretta, ma non ci

saranno indizi utili da scoprire. Eventuali

ricerche dei mostri assassini risulteranno del

tutto vane. Proprio questa assenza di tracce potrebbe

insospettire gli avventurieri

più accorti, visto che la foresta appare

selvaggia e incontaminata, ma non corrotta dal marchio del Caos e dalla putredine delle sue

creature malvagie.

L'ADG dovrebbe richiedere alcune Prove di abilità appropriate (es. Percepire o Seguire Tracce)

per consentire ai personaggi più scrupolosi di accorgersi che nel bosco non c'è alcun segno che

testimoni la presenza di Uominibestia, Mutanti o altri servitori del Caos. A tal proposito, è

importante ricordare che il Sergente Kuntz, le Guardie, i Preti di Morr e le altre persone che

hanno visto i cadaveri scempiati delle vittime sono sicure che la ferocia e la brutalità delle ferite

inflitte sia opera di spietati Uominibestia. Ovviamente è stato il sadico Gregor a infierire sui

corpi delle vittime, facendo un lavoro esemplare.



IL MANIERO DEI WASSENHOLF

RECARSI AL CASTELLO

Il maniero ancestrale dei Wassenholf sorge su una piccola altura prospiciente al villaggio, in un luogo elevato e facilmente difendibile. La "via dei Wassenholf", che conduce dal villaggio al maniero in circa due ore di cammino a piedi, è lastricata con pietre piatte e molto larga rispetto al normale, tanto da consentire il passaggio di due carrozze affiancate. I signori della contrada tengono molto a questa strada e la manutenzione è accurata e molto onerosa, ma viene effettuata regolarmente.

Spetta all'ADG decidere il momento esatto in cui i personaggi saranno convocati al castello da Gregor, molto probabilmente dopo che avranno visitato il villaggio e il governante sarà stato avvertito della loro presenza. Lo scaltro Gregor capirà subito che il gruppo può fare al suo caso e non esiterà a contattare gli avventurieri per fare loro la sua proposta, come visto nel Preludio.

Nel seguito di questo capitolo viene descritto il castello nella sua interezza, in modo tale che l'ADG possa farsi un'idea precisa di cosa offre l'antico maniero e sia in grado di sostenere l'eventuale incursione del gruppo in un momento successivo dell'avventura, nel caso in cui decida di credere alla storia del Fantasma di Katarine e si metta quindi alla caccia di Gregor, per punirlo delle sue malefatte.

Visto dall'esterno, il vecchio castello appare come un gigante stanco eppure gagliardo, coperto di edera e rampicanti sulle pareti di pietra grigia e immota, su cui si scorgono le crepe del tempo. La strada lastricata giunge fino al massiccio cancello che dà accesso al cortile interno, racchiuso tra robuste mura dotate di merlature possenti e sorvegliato da due austere torri, sulla sommità delle quali sentinelle in livrea nera montano costantemente la guardia.

La fortezza vera e propria svetta per tre piani, elevandosi oltre le massicce mura difensive, stagliandosi contro il cielo. Proprio sopra il portone di ingresso garrisce nell'aria un magnifico

stendardo di broccato ricamato, di color rosso cupo e ocre, su cui è raffigurato un corvo nero. Si tratta dell'insegna della casata dei Wassenholf, da tempo immemorabile gagliardamente portata in guerra e issata sulle mura dell'avita dimora.

I tetti di ardesia scintillano alla luce del mattino o sotto quella fievole della volta stellata, mentre la rugiada imperla i mille e mille fili d'erba della corte interna. Di giorno, i suoni di una laboriosa attività riempiono l'aria tersa delle colline, mentre la quiete della notte avvolge le sale di pietra come un tetro sudario impalpabile. La malignità che alberga nel cuore di Gregor striscia lungo i corridoi e le vetuste sale, avvelenando il lusso che i signori di Rabeforst si sforzano di ostentare.

CORTE INTERNA E PIANO TERRA

1. Cancelli rinforzati

Un pesante cancello di tronchi di legno, rinforzati da bande di ferro e borchie metalliche, che protegge l'arco di ingresso al cortile. Il cancello può essere sprangato dall'interno, per resistere anche all'assalto di un ariete da guerra, ed è costantemente sorvegliato da due guardie, che sono di piantone giorno e notte, dandosi il cambio ogni quattro ore.

2. Torri e camminamenti

Le due torri massicce che sorvegliano l'ingresso alla fortezza sono alte sei metri e possono essere raggiunte tramite una scala interna, passando dal cortile. Numerose feritoie permettono ai difensori di scagliare frecce e dardi contro eventuali aggressori.

Durante il giorno e la notte ci sono quattro sentinelle costantemente di guardia, che a turno effettuano anche un pattugliamento lungo l'intero percorso dei camminamenti, in modo da tenere sotto controllo l'intero perimetro della costruzione. I turni di guardia sono di quattro ore, come per le sentinelle al cancello, anche se possono essere ridotti in caso di tempo inclemente.



vengono tenuti cavalli fieri e di bell'aspetto, ottimi sia per cavalcare in una battuta di caccia che per marciare in guerra. In tutto, ci sono quasi due dozzine di ottimi cavalli, compresi quelli che tirano le due carrozze personali dei Wassenholf, che si trovano in una rimessa nella parte posteriore delle stalle.

Al piano superiore, raggiungibile lungo una scala interna oppure una esterna, si trovano gli alloggi della guarnigione, composta in tutto da 14 soldati, più un comandante in capo. Nel caso in cui l'ADG abbia necessità delle statistiche degli uomini della soldatesca, può utilizzare quelle delle Guardie (e del Sergente) riportate nell'area C del villaggio.

Qui si trovano tutti i soldati non in servizio attivo (normalmente ce ne sono due al cancello e quattro sulle mura). Gli uomini dormono in una camerata comune, con una stanza a parte per il comandante, ci sono anche delle cucine e una mensa, oltre a una stanza in cui le truppe possono trascorrere il tempo libero. Dalla camera del capitano si ha accesso a una piccola armeria, sempre chiusa a chiave (la conserva il comandante) e al cui interno ci sono armi e armature, oltre a numerose livree delle guardie e altre scorte militari.

Tutti gli uomini della guarnigione indossano una giaccia di cuoio, sopra cui portano una livrea nera su cui è ricamato lo stemma dei Wassenholf, un corvo nero in campo rosso cupo e ocre. Gli uomini portano una calotta di cuoio quando sono di sentinella e sono armati con armi a una mano (spade, asce e mazze), mentre coloro che si trovano sulle mura portano anche degli archi.

L'ADG deve tenere a mente che i soldati sono mercenari, molto ben pagati ma che sceglieranno comunque di salvare la pelle piuttosto che lottare fino alla morte al fianco di Gregor. È altamente improbabile che i personaggi riescano a sbaragliare l'intera guarnigione in uno scontro diretto, ma potrebbero impossessarsi di alcune livree per muoversi liberamente nel castello oppure escogitare qualche altro stratagemma per mettere gli uomini contro Gregor, in modo tale da lasciare il possidente senza la protezione armata dei suoi tirapiiedi. Svelare la vera natura del loro padrone, seguace del Caos e cultore della arti proibite,

potrebbe essere un ottimo modo per far togliere le tende all'intero drappello di uomini.

6. Abbeveratoio

Questa pozza d'acqua sporca, alimentata dall'acqua piovana e piena di insetti, viene usata per abbeverare i cavalli.

7. Scorte

Queste casse e barili, ammucchiati alla rinfusa, contengono cibo deperibile di scarsa qualità destinato all'alimentazione dei servi (e talvolta della milizia), oltre a scorte di materiale utilizzato per le riparazioni e i lavori di manutenzione all'interno del castello. In caso di pioggia, dei pesanti drappi di tela cerata vengono stesi sopra gli approvvigionamenti, per ripararli dal maltempo.

Note generali sull'interno del maniero: Nelle mappe che seguono, un quadretto equivale a 2 metri. I soffitti sono alti 4,5 metri e le stanze sono illuminate da numerose finestre (eccezion fatta per il sotterraneo, che è illuminato da torce). Le porte sono in legno massiccio e lavorato, e possono essere chiuse a chiave e sbarrate dall'interno, utilizzando un paletto di ferro. Se ci sono delle differenze rispetto a queste caratteristiche generali, ciò viene chiaramente specificato nel testo.

8. Atrio

Questa grande stanza è riccamente arredata con lussuosi tappeti che conducono alle varie porte di uscita dal locale, mentre un enorme drappo pende dalla parete nord. Dietro di esso ci sono due porte che conducono agli altri corridoi e alle scale. L'arredamento è completato da ritratti di molti Wassenholf appesi alle pareti, qualche busto di marmo rappresentante gli antenati più illustri e alcuni grandi vasi vivacemente decorati.

9. Salone

Questa grande stanza viene utilizzata per ricevere gli ospiti, una sorta di sala di attesa. Un grosso camino si trova lungo la parete est, mentre delle lunghe panche, ben imbottite e comode, sono allineate sul lato sud della camera.



10. Salone da pranzo

In questa sala vengono serviti i pasti alla famiglia Wassenhoff e agli eventuali ospiti presenti. Se i personaggi insistono per risiedere al castello, consumeranno qui pranzi e cene, in compagnia di Gregor. I grandi tavoli possono essere allineati per formare un'unica, lunga tavolata, anche se da tempo non vengono più date feste e ricevimenti. Numerosi mobili e lussuosi candelabri d'argento completano l'arredamento di questo accogliente salone, la cui atmosfera viene resa ulteriormente confortevole dal fuoco che arde nell'enorme camino sulla parete est, su cui è sbalzato il blasone della casata. Numerosi animali impagliati, palchi di corna di cervo e teste di altri trofei di caccia adornano le pareti, intervallandosi a dipinti raffiguranti scene di caccia e vita campestre.

11. Cucine

Ampie e ordinate, le cucine vengono usate sia per preparare i pasti padronali che la misera mensa dei servi, che risiedono nel sotterraneo. La milizia ha invece una cucina a parte, al piano superiore delle stalle. Un grosso tavolo è ingombro di ogni ben di dio, mentre le pareti sono stracolme di scaffali, credenze e botticelle contenenti cibo, bevande e spezie. Un grosso vascone di pietra si trova nell'angolo nord-ovest e viene usato per lavare verdure e stoviglie; viene svuotato e pulito ogni sera, quindi nuovamente riempito con l'acqua del pozzo (area 4). Il lavabo nell'angolo di fronte viene usato dai cuochi per tenere acqua pulita con cui cucinare. Arrostiti e pietanze sono preparati nel camino sulla parete est, dove il fuoco viene tenuto costantemente acceso durante il giorno.

12. Corridoio secondario

Un semplice corridoio che dà accesso alle cucine (stanza 11), alla sala degli svaghi (stanza 13) e a una delle scalinate (stanza 15). Non ci sono pezzi di arredamento, anche se le pareti sono affrescate con motivi geometrici, che avrebbero bisogno di una mano di restauro.

13. Sala degli svaghi

Questa stanza è riservata allo svago e di recente è stata utilizzata molto raramente, tanto da divenire

trascurata. Se i personaggi risiedono al castello, possono trascorrere qui il proprio tempo libero e organizzare le prossime mosse, sicuri di non essere disturbati. Le pareti sono decorate con affreschi che raffigurano scene di caccia e di svago, di qualità abbastanza dozzinale. Un paio di teste impagliate, appartenenti a un cervo e a un cinghiale, sono appese sopra la porta di ingresso. Vi sono due tavoli circolari, decorati con fregi che richiamano quelli delle pesanti sedie imbottite. Un piccolo scrittoio, con tanto di carta, penne e diversi calamai di inchiostri colorati, è poggiato lungo la parete sud. Nei cassetti dello scrittoio ci sono diversi giochi di abilità (simili ai moderni scacchi) e alcuni mazzi di vecchie carte da gioco, molto usurate.

14. Corridoio principale

Un corridoio gemello a quello secondario (stanza 12), ma arredato molto più riccamente, con tanto di tappeto rosso. Gli affreschi sulle pareti, simili a quelli del corridoio adiacente, sono in condizioni migliori rispetto agli altri. Da qui si ha accesso alla scalinata (stanza 15), alla biblioteca (stanza 17) e alla sala dei trofei (stanza 16).

15. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono sia al piano superiore che verso il basso, al sotterraneo.

16. Sala dei trofei

Questa stanza è piccola e incassata sotto la tromba delle scale, ma è ben tenuta e costantemente chiusa a chiave. Qui Gregor si rifugiava a fantasticare e macchinare piani diabolici prima di "trasferirsi" all'interno del mausoleo di famiglia.

La sala è arredata con un lungo tavolo, ingombro di libri, carte e appunti vergati a mano da Gregor in persona, anche se non c'è nulla di compromettente per il giovane. Innumerevoli e splendidi trofei di caccia, teste appese alle pareti e uccelli impagliati sono posati ovunque e rendono l'atmosfera un po' lugubre, anche perché nella stanza non ci sono finestre e l'unica fonte di luce è rappresentata da vari candelabri sparsi qua e là.



Le due pesanti cassapanche lungo la parete ovest sono state portate qui di recente da Gregor (i personaggi potranno scoprire questo dettaglio effettuando con successo una Prova Molto Difficile di Pettegolezzo) e sono piene di pergamene molto antiche e appunti, che Gregor ha portato qui dal suo laboratorio segreto per studiarle ulteriormente e non perderle a causa dell'incursione degli avventurieri all'interno della tomba per sbarazzarsi del Fantasma della madre. I bauli sono coperti con un pesante drappo di velluto e sopra di essi sono poggiati alcuni animali impagliati. I due cofani sono chiusi a chiave e le carte contenute all'interno, anche se a prima vista risultano praticamente incomprensibili (occorre conoscere la Lingua Praestantia, il linguaggio Magico), identificano senza possibilità di errore Gregor come un seguace degli dèi oscuri e del Caos.

Ovviamente il giovane cercherà di impedire l'accesso nella stanza ai personaggi, informandoli che si tratta del suo studio privato e contiene carte riservate. Se i nostri insistono, Gregor li farà entrare brevemente nel locale, ma soltanto in sua compagnia. L'usurpatore porta sempre con sé la chiave della stanza e anche quelle dei bauli, persino mentre dorme, e non se ne separa mai per nessun motivo.

L'ADG deve ricordare che i personaggi possono sempre tentare di scassinare i lucchetti e le serrature, se riescono in una Prova di Scassinare (Impegnativa per la porta, Difficile per le cassapanche), ma i segni dell'effrazione saranno evidenti e Gregor deciderà allora di eliminare questi scomodi ficcanaso, con qualsiasi mezzo!

17. Biblioteca

Questo grande salone è illuminato da numerose finestre e di sera può essere rischiarato dalla luce di tre maestosi lampadari di ferro, ognuno dei quali porta fino a 120 candele. Alte librerie di austero legno dipinto di nero si appoggiano alle pareti, arrivando dal pavimento fino al soffitto. Due scale in legno permettono di arrivare fino agli scaffali più alti.

Quattro scrittoi, ognuno con numerosi cassetti pieni di carta e pergamena, penne, boccette di

inchiostro di vari colori e custodie di pelle per i fogli, arredano il locale, il cui soffitto è affrescato con una scena che raffigura Morr, il dio della Morte, accanto a Verena, dea della Sapienza. Quest'opera è molto antica e davvero splendida, anche se inizia a scrostarsi in più punti.

Gregor amava trascorrere del tempo in questa stanza, qui ha letto moltissimi libri e anche vari resoconti sulla caccia e sui processi a streghe e stregoni, rimanendo affascinato dai poteri oscuri di questi individui. Sui leggi sono aperti due volumi che trattano l'argomento relativo alla diffusione dei culti oscuri nell'Impero, che Gregor sta attualmente studiando. Se i personaggi hanno domande specifiche riguardo a queste strane letture, egli dirà di essere rimasto sconvolto dalla scoperta che la madre era anch'essa una seguace degli dèi oscuri e quindi vuole documentarsi ulteriormente sull'argomento, il che è del tutto plausibile.

PRIMO PIANO

18. Corridoio

Questo corridoio collega praticamente tutte le stanze al primo piano e, pur non avendo finestre, è illuminato giorno e notte da quattro grandi lampadari, che i servitori tengono costantemente accesi.

Il folto tappeto di colore blu scuro è molto usurato, tanto che in più punti lascia intravedere il pavimento sottostante, mentre dalle pareti pendono quadri che raffigurano vari membri della famiglia, tra cui è possibile notare (è sufficiente una Prova Abituale di Percepire) un ritratto di famiglia che raffigura Gregor assieme ai genitori e ai fratelli, risalente a circa quindici anni fa. Questo quadro si trova tra le due porte di ingresso delle camere degli ospiti (stanze 22) poste sul lato ovest.

19. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono sia al terrazzo superiore che verso il basso, al piano terra.

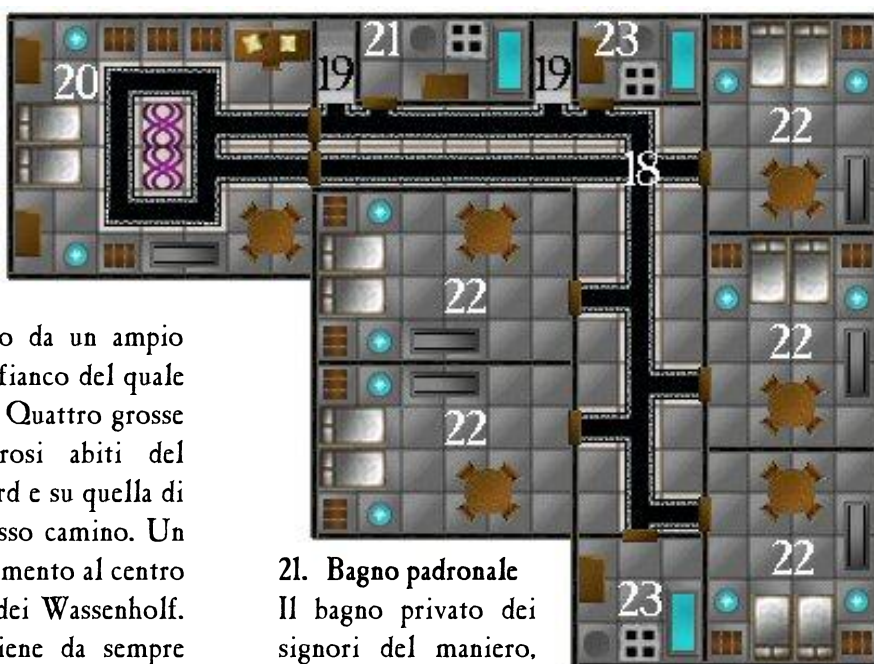
Si tratta della continuazione delle scalinate descritte alla stanza 15 del primo piano.



20. Camera da letto padronale

Un tempo era la camera dei signori del castello, cioè Rudolf il "Barile" e sua moglie Katarine. Dopo i recenti accadimenti, Gregor si è trasferito in questa stanza e ora è divenuta la sua camera da letto privata. L'arredamento è costituito da un ampio letto a baldacchino a due piazze, a fianco del quale ci sono due mobiletti e due lavabi. Quattro grosse cassapanche, contenenti i numerosi abiti del giovane, stanno contro la parete nord e su quella di fronte, proprio a fianco di un grosso camino. Un pregiato tappeto è poggiato sul pavimento al centro della stanza e raffigura il blasone dei Wassenhoff. È molto antico e logoro, ma viene da sempre orgogliosamente tramandato di generazione in generazione ed è vecchio quanto il maniero stesso. Un piccolo scrittoio, ingombro di libri e carte, si trova nell'angolo nord-est della stanza, mentre dirimpetto c'è un basso tavolino quadrato, anche questo pieno di libri, mozziconi di candela e alcune bottiglie di vino vuote.

Anche se questa camera è aperta durante il giorno, quando Gregor si ritira la sbarra tirando il paletto. Gli avventurieri potrebbero chiedere di visitarla, cosa che sarà considerata senza dubbio alquanto villana, ma saranno accontentati senza troppi problemi, visto che qui non c'è nulla di compromettente. Gregor afferma di aver trovato il diario della madre proprio in questa camera, in una pietra mobile sotto la cenere del camino. Ovviamente il nascondiglio esisteva da tempo e veniva usato per riporre il sigillo di famiglia (che ora è in possesso di Gregor ed è celato in una delle tesorerie nel sotterraneo), non certo per nascondere il falso diario. Il giovane acconsentirà a mostrare la piccola nicchia segreta ai personaggi, se questi lo richiedono espressamente. Egli continua a conservare il diario della madre in questo scomparto nascosto, "ufficialmente" per evitare che cada nelle mani di curiosi o di persone che lo sfrutterebbero per infangare l'onore della gloriosa casata dei Wassenhoff.



21. Bagno padronale

Il bagno privato dei signori del maniero, un locale angusto con una tinozza di metallo per le (rare) abluzioni, una tinozza d'acqua e un buco usato come latrina, che scarica direttamente all'esterno del castello, finendo in un barile che viene svuotato e ripulito quotidianamente dai servitori.

22. Camere degli ospiti

Un tempo le tre stanze orientali erano usate dai figli di Rudolf e Katarine (Gregor dormiva in quella più a nord). Oggi, assieme alle stanze più occidentali, sono divenute tutte camere da letto riservate agli ospiti, e non vengono usate da molto tempo.

Tutte le stanze sono arredate con un letto a baldacchino a due piazze, con a fianco una cassapanca vuota e un catino per le abluzioni. L'arredamento di ogni camera è completato da un ampio camino, sempre acceso quando ci sono degli ospiti, e da un basso tavolino rotondo con quattro sedie imbottite.

Se il gruppo decide di rimanere al castello, Gregor ospiterà i personaggi in queste stanze, secondo la disposizione che questi preferiscono.

23. Bagni

Questi bagni, simili a quello padronale (stanza 21), sono riservati alle camere degli ospiti (stanze 22).

IL TERRAZZO SUPERIORE

24. Pianerottolo

Qui arrivano le due scalinate gemelle. Si tratta di una stanza spoglia e disadorna, senza finestre, illuminata alla bisogna da lanterne affisse direttamente alle pareti.

25. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono verso il basso, al secondo piano del maniero.

Si tratta della continuazione delle scalinate descritte alla stanza 19 del secondo piano.

26. La terrazza fiorita

Questo magnifico giardino, costruito sul tetto del maniero, era il luogo preferito di Frau Katarine. L'intera zona è in realtà una gigantesca

serra, con enormi finestre che possono venire aperte nelle giornate di sole e chiuse durante la brutta stagione. La sfortunata Katarine trascorreva molte ore al giorno in questo luogo, per accudire le piante assieme alla servitù. Oggi soltanto la cameriera personale della defunta e un paio di giardinieri si prendono sporadicamente cura di questo luogo, che appare molto più spoglio di quanto non sia stato in passato.

I sentieri sono invasi dalle erbacce, i due padiglioni sotto i quali Katarine era solita trascorrere le lunghe giornate estive non sono utilizzati da tempo, mentre cespugli e aiuole fiorite, un tempo il vanto della padrona di casa, sono incolte e maltenute.

Gregor non ama trascorrere tempo in questa zona, visto che gli ricorda troppo la madre, e sta addirittura pensando di smantellare l'intero giardino per destinarlo a qualche altro utilizzo, ma non ha ancora avuto il coraggio di farlo.

27. Stanza degli attrezzi

Questa stanza contiene soltanto alcuni grossi vasi e attrezzi per il giardinaggio. Ormai da qualche mese, dopo la morte di Frau Katarine, nessuno entra più nel ripostiglio, eccezion fatta per i due giardinieri.

28. Salone dei marmi

Questa lussuosa stanza è stata voluta da Rudolf, che qui ha trascorso molte ore felici a mangiare e bere fino allo svenimento. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono di marmo rosa, non ci sono finestre ma l'enorme camino sulla parete est era costantemente acceso per riscaldare e illuminare l'ambiente.

Un grande tappeto circolare rosso accoglie i visitatori. Sul lato meridionale della sala sono allineate lussuose e comodissime poltrone e divani

di velluto cremisi, uno dei quali è posizionato proprio di fronte al grande camino sulla parete est. La

zona nord ospita invece una paio di tavolini con relative sedie, più un ampio mobiletto zeppo di vini e liquori pregiati. Purtroppo la passione di Gregor per l'alcool, senza dubbio ereditata dal padre, ha sfornito quasi completamente la collezione di bevande e molte bottiglie si trovano ora vuote sul tavolo della sua camera da letto (stanza 20).

Il giovane usurpatore gradisce molto l'atmosfera della sala, che ha pomposamente ribattezzato "salone dei marmi" e riceverà qui i personaggi, la prima volta che parlerà con loro riguardo alla missione che ha da affidargli. Quando non è impegnato in attività amministrative o nei suoi studi segreti della magia oscura, Gregor trascorre spesso del tempo in questa stanza, dove riesce per qualche attimo a dimenticare le angosce che attanagliano il suo cuore nero. Quando non c'è, tiene chiusa la porta a chiave (Prova Difficile di Scassinare per aprire la serratura).



IL SOTTERRANEO

Questo piano interrato è completamente senza finestre, eccezion fatta per un paio di feritoie strette e lunghe nelle camerate della servitù (stanze 29). L'illuminazione è garantita da lanterne e candele, che vengono accese nella sala comune (stanza 31), nei bagni (stanze 30) o negli altri locali, quando qualcuno vi si reca.

La pietra con cui è costruito il sotterraneo è molto grezza e tutte le stanze sono estremamente umide. Le porte sono di legno malconcio, mentre i passaggi segreti sono costruiti con maestria e la loro esistenza è sconosciuta a tutti, eccezion fatta per Gregor e per gli uomini della guarnigione, che conoscono però solamente il passaggio che conduce alla zona delle celle (stanze 35 – 38).

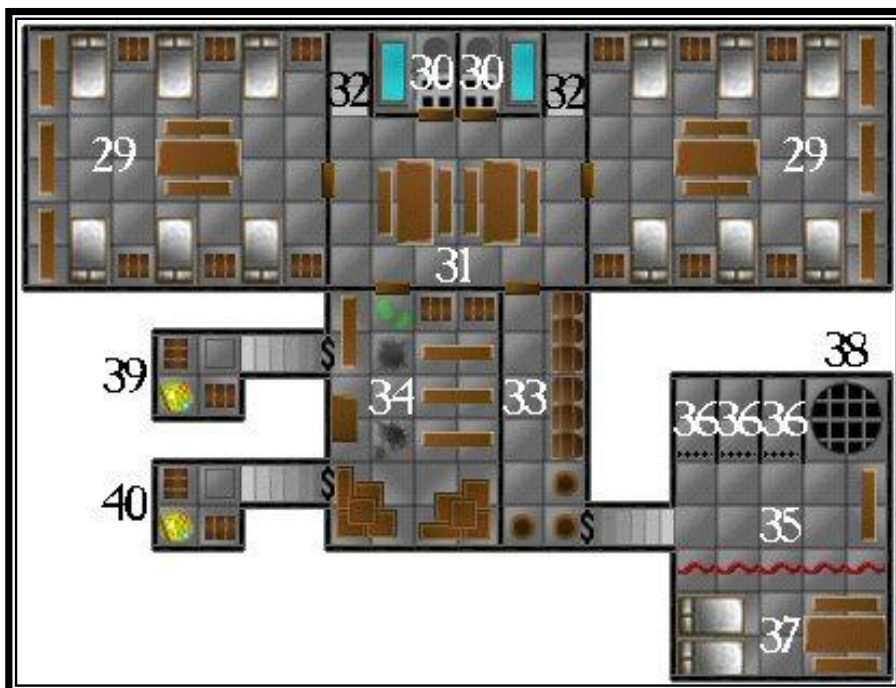
Se i personaggi decidono di mettersi alla ricerca dei passaggi segreti, devono innanzitutto individuare la zona esatta in cui cercare e quindi effettuare con successo una Prova Impegnativa di Percepire.

29. Camerate della servitù

Questi grandi e umidi stanzoni sono i dormitori della servitù. Quello a destra è destinato agli uomini, quello a sinistra a donne e bambini. Attualmente al castello ci sono sei servitori maschi e cinque donne, oltre allo stalliere e ai suoi due apprendisti, che però dormono nella stalla (area 5). Oltre a scomodi pagliericci, qualche cassapanca piena di vestiti logori e alcuni ripiani con i poveri possedimenti dei lavoratori, qui non c'è nulla di interessante.

30. Bagni della servitù

Bui e puzzolenti, questi bagni contengono un buco in terra come latrina e una vasca d'acqua putrida in cui i servitori si lavano, oltre a qualche straccio per asciugarsi. I bagni sono divisi per uomini e donne.



31. Sala comune della servitù

Un altro locale spoglio e disadorno, illuminato solo dalla fumosa luce delle lanterne e delle candele di sego. Sui lunghi tavolacci consunti, la servitù consuma i magri pasti e trascorre chiacchierando o giocando a carte e dadi i pochi momenti liberi della giornata, prima di coricarsi.

32. Scalinate

Si tratta della continuazione delle scalinate descritte alla stanza 15 del piano terra.

Queste scalinate gemelle sono molto meno lavorate di quelle dei piani superiori, hanno una malferma ringhiera in legno e i gradini sono di roccia grezza. Conducono verso l'alto, al piano terra del maniero.

33. Cantine

Questo locale stretto e buio ospita le cantine del castello. La porta è chiusa a chiave (sotto la custodia del capo-cuoco) ed è di solido metallo. La stanza contiene numerose botti di vino e molte bottiglie pregiate, ricoperte da uno spesso strato di polvere, eredità delle "doti" di grande bevitore di Rudolf il Pancione. Gregor ha molto apprezzato l'assortimento di vini della cantina e li consuma regolarmente.



Il passaggio segreto nell'angolo sud-est si trova dietro una botticella vuota e viene attivato girando al contrario la spina della botte. Da qui si ha accesso alla zona delle celle, da lungo tempo non più utilizzata, anche se Gregor potrebbe decidere di "ospitarvi" i personaggi nel caso in cui tentino di mettergli i bastoni tra le ruote.

34. Magazzino

Questo grosso e umido locale puzza di polvere e muffa. Si tratta di un magazzino pieno di cianfrusaglie, con la porta di ferro come quella della cantina, che non è però chiusa a chiave. Casse, barili, vecchie cassapanche, mobili rotti e ogni sorta di oggetti inutili riempiono questo locale, con le pareti macchiate di unto e umidità.

I passaggi segreti nella parete est sono noti soltanto a Gregor, che prima di entrarvi si assicura che non ci sia nessuno della servitù in giro e quindi spranga la pesante porta dall'interno. Le due aperture sono celate da finti scaffali, abilmente dissimulati tra le casse e le carabattole di cui la stanza è ingombra.

35. Area delle celle

Dopo la rampa di scale si apre la zona delle celle, con pareti molto spesse in modo da attutire grida e rumori dei prigionieri. Questa sala si apre sulle celle vere e proprie e, quando ci sono dei prigionieri, una guardia è sempre piazzata qui di sentinella.

36. Celle

Tre luridi anfratti scavati nella pietra grezza, con un pagliericcio sparso per terra e un secchio per le deiezioni. Le celle sono molto umide e puzzolenti, anche se da molto tempo non vengono più utilizzate, per cui polvere e ragnatele hanno invaso l'intera zona.

Le singole celle possono essere chiuse a chiave, con solide porte di sbarre di metallo, che mostrano i segni del tempo ma sono ancora forti e affidabili.

37. Posto di guardia

I soldati di guardia alle prigioni che non sono in servizio dormono in questa stanza, arredata spartanamente con due rozzi letti e un tavolaccio, su cui vengono consumati i pasti.

38. Il pozzo

Questa zona è una semplice buca nel terreno, umida e puzzolente, profonda quasi sette metri, che può essere chiusa con una grata robusta. Qui vengono gettati i prigionieri più irrequieti, senza cibo né acqua, finché non confessano o non muoiono.

Da anni il pozzo non viene più usato, ma Gregor ha molto gradito la scoperta di questa fossa e progetta di utilizzarla quanto prima, magari proprio per gettarci dentro gli avventurieri, se questi dovessero farsi troppo insistenti e curiosi.

39. Tesoreria #1

Questa stanza segreta è nota solamente a Gregor, dopo la morte dei genitori. In fondo alle scale c'è una piastra a pressione, che può essere individuata con una Prova Molto Difficile di Percepire e disattivata con una Prova Difficile di Scassinare.

Qualora la trappola venga attivata, una pesante saracinesca di ferro sbarra le scale e non permette di uscire dalla stanza. Un avventuriero può tentare di sollevarla, effettuando una Prova Difficile di Forza, ma non è permesso più di un tentativo per singolo personaggio. Contemporaneamente, un allarme suona nella camera da letto padronale (stanza 20) e nel salone dei marmi (stanza 28), allertando così Gregor della presenza di intrusi. Ovviamente se l'usurpatore non è al castello, non sarà avvisato dell'intrusione, ma c'è una percentuale che siano i servitori del castello a sentire gli allarmi (50% di giorno, 25% di notte).

La stanza segreta è una delle due tesorerie del maniero e ha visto sicuramente tempi migliori. Nei bauli e in alcune casse è ancora possibile trovare i seguenti oggetti:

- Una borsa di gioielli (2.100 CO, 410 CO, 210 CO, 40 CO, 20 CO, 2x 9 CO).
- Due sacche da sella contenenti in totale 378 CO.
- Un piccolo forziere di ferro rinforzato, contenente 8.700 s.
- Un corredo da guerriero di fattura Eccezionale, comprendente un'Armatura Completa di Maglia con Calotta di Maglia, Martello da Guerra (Arma a una Mano), Arco Lungo e Faretra con 15 Frecce, uno Scudino da Parata.



- Un Pugnale incantato che conferisce +5% AC e infligge un danno base di BF-2.
- Un trattato sulla storia della contrada di Rabeforst e sulla casata dei Wassenholf, redatta da uno dei primi reggenti, con albero genealogico aggiornato fino alla discendenza di Rudolf.

40. Tesoreria #2

Questa stanza segreta è nota solamente a Gregor, dopo la morte dei genitori. In fondo alle scale c'è una piastra a pressione, che può essere individuata con una Prova Molto Difficile di Percepire e disattivata con una Prova Difficile di Scassinare. Qualora la trappola venga attivata, una pesante saracinesca di ferro sbarra le scale e non permette di uscire dalla stanza. Un avventuriero può tentare di sollevarla, effettuando una Prova Difficile di Forza, ma non è permesso più di un tentativo per singolo personaggio. Contemporaneamente, un allarme suona nella camera da letto padronale (stanza 20) e nel salone dei marmi (stanza 28), allertando così Gregor della presenza di intrusi. Ovviamente se l'usurpatore non è al castello, non sarà avvisato dell'intrusione, ma c'è una percentuale che siano i servitori del castello a sentire gli allarmi (50% di giorno, 25% di notte).

La stanza segreta è una delle due tesorerie del maniero e ha visto sicuramente tempi migliori. Nei bauli e in alcune casse è ancora possibile trovare i seguenti oggetti:

- Un sacchetto di ingredienti per incantesimi della Sfera della Necromanzia (tre teschi, due manciate di terra prese da una tomba, sei denti di pipistrelli vampiro, una piccola tromba d'argento, due fiale di polvere presa da una mummia e tre fiale di acqua benedetta).
- Una coroncina ingioiellata (valore 4.000 CO).
- Un baule contenente alla rinfusa 1.825 CO e 1.900 s.
- Il sigillo d'oro dei Wassenholf (valore 320 CO).
- Un Ciondolo Portafortuna (vedi pagina 123 del manuale di *WFRP*) a forma di piccolo dado di metallo placcato in argento, appartenuto a Karl-Ludwig.
- Un archibugio.
- Una mazza a due mani (Arma Grande) di fattura Buona.
- Una spada (Arma a una Mano) con lo stemma dei Wassenholf inciso sulla lama.
- Un Pettorale di Piastre con inciso lo stemma dei Wassenholf.
- Una spada (Arma a una Mano) incantata che conferisce +10% AC.
- Una Lancia incantata che infligge un danno base di BF+1.

IL MAUSOLEO

LA VIA PER IL MAUSOLEO

L'unica strada per raggiungere il mausoleo passa necessariamente di fronte al castello dei Wassenhoff, lungo la parte finale della via omonima. Tanto grandiosa e ben tenuta era prima la strada, così ora è sconnessa e invasa dalle erbacce, piena di buche, polvere e terriccio. Radici contorte attraversano la carreggiata, mentre il tortuoso percorso si inoltra nel cuore delle colline.

La strada non è adatta a carri, carrozze o cavalli, quindi i personaggi faranno bene a prepararsi a una scarpinata di circa due ore. La distanza tra il mausoleo e il maniero è infatti minore rispetto a quella tra il villaggio e il castello, ma i tempi di percorrenza sono simili, a causa delle condizioni del terreno da attraversare. Alla fine, sudati e impolverati, gli avventurieri sbucheranno dietro all'ennesima curva, per scorgere finalmente l'antica tomba monumentale, decrepita e coperta di polvere, ma ancora orgogliosa nella desolazione che la circonda.

Il mausoleo emerge dal terreno polveroso come una sorta di miraggio, ma è costruito in solida pietra, corrosa dalle intemperie e scheggiata dal passare del tempo. La costruzione è a base quadrata, ma si allunga nella parte posteriore per ospitare una cappella rettangolare. Il tetto indubbiamente un tempo era decorato e portava qualche simbolo religioso, molto probabilmente dedicato a Morr, ma da innumerevoli anni la parte superiore è crollata e ora giace in rovina lungo i fianchi della cappella principale. Le pietre cadute non hanno comunque scoperchiato il tetto, quindi il vento e la sabbia rimangono al di fuori dell'austera struttura, a cui si ha accesso da un monumentale portone di bronzo, raggiungibile salendo una scalinata

scheggiata che sale per circa 6 metri, fino a un pianerottolo ingombro di macerie.

Agli avventurieri non resta che farsi coraggio ed entrare. Anche se l'aspetto del luogo non è dei più rassicuranti e i nostri sanno che un Fantasma si aggira inquieto tra le mura massicce, è tempo di accendere le lanterne e farsi strada nel tetro cuore del mausoleo dei Wassenhoff.

NOTE GENERALI

Nelle mappe che seguono, un quadretto equivale a 2 metri. I soffitti sono alti 7,5 metri al piano superiore e 2,5 metri a quello inferiore.

Le stanze sono completamente buie e non ci sono finestre. Pavimenti, pareti e soffitti sono realizzati in pietra levigata, molto chiara e spesso venata come il marmo.

Le porte sono in bronzo lavorato con decorazioni che ricordano la morte e il dio Morr (corvi, teschi e rose sono predominanti), non hanno serratura e non possono essere chiuse a chiave o sbarrate. Il

metallo si è ormai ossidato e rovinato a causa dell'usura del tempo, ma è ancora solido.

Se ci sono delle differenze rispetto a queste caratteristiche generali, ciò viene chiaramente specificato nel testo.

L'INTERNO DELL'EDIFICIO

1. Scalinata e ingresso

Una scalinata di marmo, con gli ampi gradini erosi dagli elementi, sale fino all'enorme portone di bronzo. Alla base della scala un tempo dovevano esserci delle statue, di cui rimangono soltanto i piedistalli e alcuni monconi irriconoscibili, straziati dalla furia del vento e dal lento scorrere degli anni.





Il piccolo pianerottolo di fronte all'ingresso è ingombro di macerie, frammenti precipitati dal tetto della costruzione e strappati dalle pareti esterne dell'edificio. Le enormi porte in bronzo hanno la superficie molto rovinata, su cui è ancora possibile riconoscere iscrizioni religiose e preghiere per i defunti, oltre a frasi che magnificano la grandezza dei Wassenhoff.

Sull'architrave sopra l'ingresso si può riconoscere, sfregiato dall'azione del tempo e degli elementi, ciò che resta dello stemma della casata, inciso nella pietra: un corvo nero con le ali spiegate, che si staglia sullo sfondo di quella che un tempo doveva essere una cresta araldica multicolore.

I personaggi possono aprire le porte grazie alla chiave del mausoleo che Gregor ha consegnato loro. La toppa, magistralmente celata dietro a uno dei fregi, appare invisibile agli occhi di chi non sa dove cercare. La serratura è sorprendentemente ben oliata e scatta senza difficoltà, permettendo alle due ante di ruotare verso l'interno su cardini che stridono molto meno di quello che la trascuratezza della costruzione potrebbe far pensare. Gregor ha già avvertito gli avventurieri di aver mantenuto in buon ordine la grande porta esterna e quelle interne, perché sempre più spesso si è recato in visita al mausoleo dopo i recenti lutti familiari.

2. Sala principale

Questo enorme locale presenta i segni dell'incuria e del trascorrere del tempo. Parte degli intonaci che un tempo decoravano la camera si sono sgretolati e giacciono al suolo, lasciando esposte chiazze di umidità e pietra sul soffitto e sulle pareti. Molte delle grosse piastrelle del pavimento sono scheggiate e rovinate, alcune altre sono

completamente sfondate e lasciano intravedere la pietra grezza sottostante, in concomitanza dei punti dove i pezzi della volta sono caduti al suolo.

Il soffitto è sorretto da quattro colonne di pietra rossa, con meravigliose venature nere, abilmente intarsiate con simboli religiosi e guerreschi. Su ognuno dei pilastri è chiaramente visibile lo stemma dei Wassenhoff, rivolto verso la porta di ingresso dell'edificio.

Nel centro del pavimento è visibile un mosaico che

inizia a deteriorarsi, raffigurante un motivo geometrico. La fascia centrale del pavimento, che parte dall'ingresso principale e arriva alla cappella (stanza 3), è consunta e segnata dai passi di innumerevoli generazioni di Wassenhoff che si sono recati a pregare nel mausoleo.

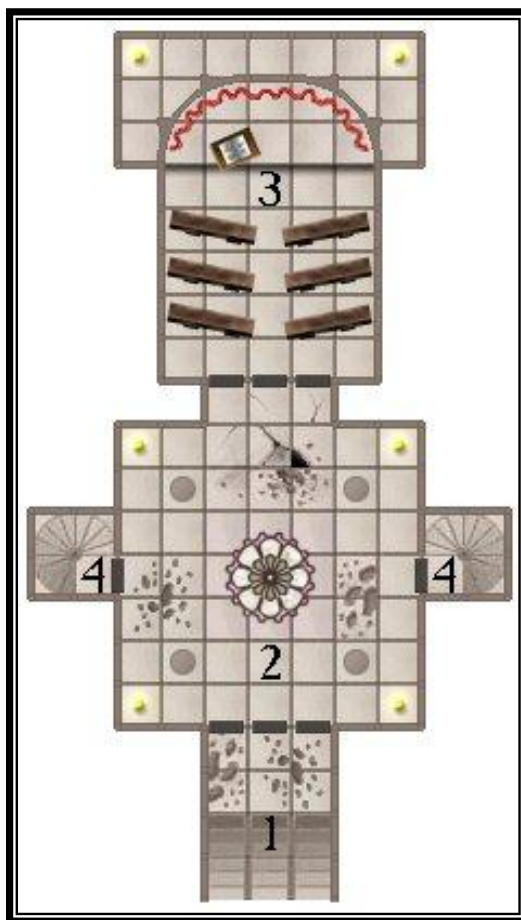
Ai quattro angoli della sala ci sono altrettanti bracieri di rame, del diametro di circa 70 cm, che un tempo venivano usati per illuminare la stanza. Sono ormai privi dell'olio combustibile e pieni di polvere e frammenti di pietra, ammassatisi nel corso del tempo.

Se gli avventurieri cercano delle tracce, possono effettuare una Prova Molto Difficile di Seguire Tracce. In caso di successo, notano un

piccolo passaggio tracciato nella polvere, che conduce dal portone principale fino alla porta sulla parete orientale. Si tratta della via usualmente seguita da Gregor nel recarsi nelle cripte inferiori ed è quindi sgombra di grosse macerie e pietre. La polvere che si è nuovamente posata sul pavimento rende però impossibile scoprire la presenza di tracce più precise.

3. Cappella

Questa sala rettangolare ha il soffitto a volta, affrescato con scene di battaglia che si aprono a





ventaglio attorno a un rosone centrale in cui è dipinta una rappresentazione del sinistro Morr. Le condizioni degli affreschi sono in condizioni migliori di quelli della sala adiacente, ma gli sfregi del tempo sono chiaramente visibili. Molto probabilmente le pitture erano di ottima qualità, perché hanno resistito in maniera egregia e solo pochi frammenti giacciono a terra qua e là.

Le panche di austero legno di noce, tetro e scuro, conducono fino a un altare posto su di una piattaforma rialzata, dietro a cui si intravedono due bracieri identici a quelli della sala principale (stanza 2), anche questi privi di olio combustibile. Su un leggio di osso e avorio a fianco dell'altare c'è un libro di preghiere, massiccio e molto antico (un antiquario lo valuterà tra 500 e 600 CO), con le pagine splendidamente miniate e la copertina in lamina d'argento su cui sono intarsiati i simboli dei Wassenhoff e del dio Morr. Il volume è chiuso da un delicato lucchetto, in cui è fortunatamente infilata la chiave.

4. Scale a chiocciola

Entrambe queste scale a chiocciola scendono verso il basso per circa 4,5 metri, per giungere in due locali identici al livello della cripta.

Le due porte e la scala ad est sono in buone condizioni (Gregor le utilizzava di frequente), mentre l'altra scalinata è più polverosa e i cardini delle porte ad ovest gemono sinistramente quando vengono utilizzati.

Da questo punto in poi, non è più possibile seguire la traccia di Gregor, anche nel caso in cui gli avventurieri l'abbiano scoperta in precedenza.

5. Cripta grande

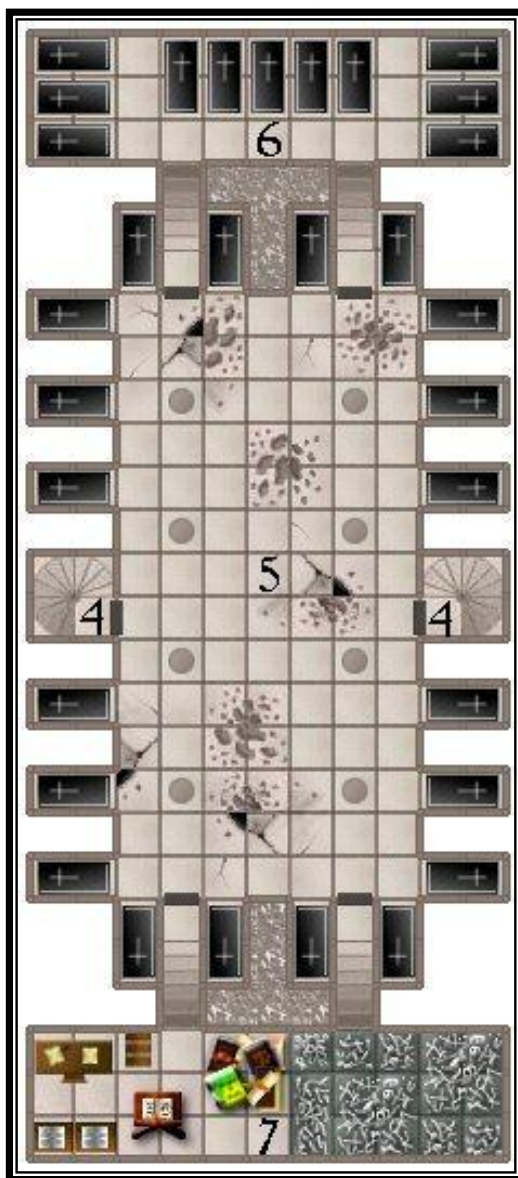
Un salone enorme, circa 5 metri sotto il livello del terreno, umido e puzzolente. Il lezzo della morte si mescola a quello dell'aria stantia, creando un'atmosfera lugubre e malsana allo stesso tempo. L'enorme soffitto a volta, sorretto da pilastri di pietra decorata, si nasconde nelle ombre che

svolazzano ingannevoli alla luce delle lanterne, rendendo l'atmosfera ancora più angosciante. Molte zone del pavimento sono coperte di macerie e in alcuni punti dei grossi blocchi di pietra sono precipitati dal soffitto, rovinando le piastrelle sottostanti, che si alternano in un semplice motivo geometrico.

L'aspetto sicuramente più inquietante della sala sono le numerose bare che si intravedono all'interno di innumerevoli nicchie scavate nelle pareti. Sotto ogni apertura si trova una lapide di marmo, che porta inciso il nome della persona sepolta nel sarcofago monumentale adiacente, assieme alla data di nascita e a quella di morte. Se gli avventurieri decidono di fare un rapido giro della sala, scopriranno subito i sarcofagi di Rudolf e dei suoi figli (sono i tre che scendono a sud, a partire dall'angolo ovest). Quello di Katarine non si

trova invece in questa sala, ma nella cripta minore (stanza 6).

In questa camera sepolcrale sono sepolti tutti i Wassenhoff maschi morti nell'ultimo secolo e mezzo, mentre le donne si trovano nella cripta minore. La parete sud, quella adiacente all'ossario, ospita le piccole bare dei Wassenhoff morti bambini. I miseri resti di coloro che sono stati seppelliti oltre 150 anni fa si trovano invece



nell'ossario (stanza 7), dissacrato da Gregor e trasformato nel suo studiolo privato, ricettacolo di proibiti saperi negromantici.

Tutti i sarcofagi della cripta grande sono chiusi da tempo e custodiscono le spoglie mortali degli antenati della casata nobiliare. Ogni tomba è realizzata interamente in marmo e il coperchio del sarcofago può essere fatto scivolare a terra o spostato effettuando una Prova Impegnativa di Forza. Alcune delle tombe possono offrire qualche ricompensa ai cacciatori di tesori, oppure celare pericoli mortali, come determinato dall'ADG lanciando i dadi sulla tabella seguente:

ld100	Contenuto della tomba
1 - 10*	Nel sarcofago si è originata un'atmosfera venefica; tutti coloro entro 2 metri subiscono un effetto simili a quello causato da una dose di veleno "Ammazzacuore" (vedi pagina 122 del manuale base di <i>WFRP</i>).
11 - 20	Nel sarcofago si è originata un'atmosfera nociva; tutti coloro entro 2 metri subiscono un effetto simile a quello causato da una dose di veleno "Orma della Manticora" (vedi pagina 122 del manuale base di <i>WFRP</i>).
21 - 30	Solo ossa e brandelli di vestiti.
31 - 40	Solo ossa e brandelli di vestiti.
41 - 50	Solo ossa e brandelli di vestiti.
51 - 60	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per ld10+10 CO totale.
61 - 70	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per ld10+25 CO totali.
71 - 80	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per ld10+50 CO totali.
81 - 90	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per ld10+100 CO totali.
91 - 100*	Sul cadavere si trova un'Arma a una Mano incantata (il tipo esatto è a discrezione dell'ADG), che conferisce un bonus di +5% all'AC di chi la impugna.

*: Questo risultato può verificarsi una sola volta, se si ripete nuovamente, deve essere considerato come un "21 - 30".

6. Cripta minore

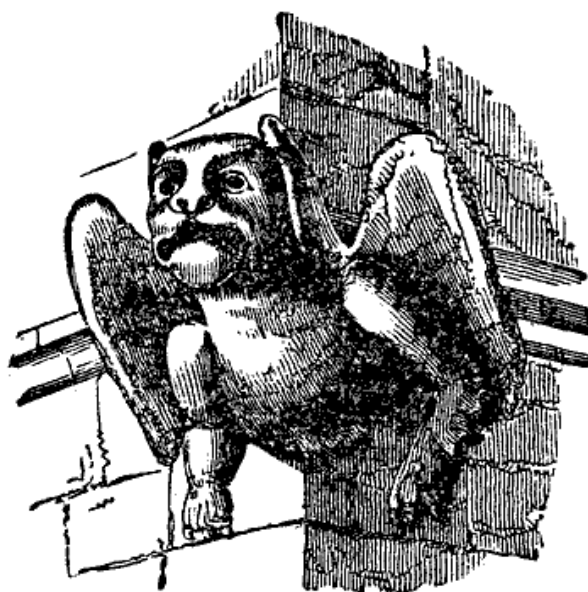
Le porte di accesso a questa cripta sono scolpite con motivi raffiguranti teschi, ossa e corvi, in perfetto stile con il resto del mausoleo. Le scalinate di pietra scendono per circa 3 metri prima di sbucare nella sala, molto meno grandiosa di quella attigua, in cui ci sono 11 catafalchi identici a quelli della cripta grande (stanza 5). Qui sono sepolte le donne dei Wassenhoff, tra cui l'ambiziosa Frau Katarine, che "riposa" nel sarcofago nell'angolo sud-ovest.

Nel terzo round in cui i personaggi si trovano nella cripta, fa la sua apparizione il Fantasma di Katarine (vedi la relativa sezione, riportata più avanti).

Anche qui è possibile frugare all'interno dei sarcofagi, dopo essersi "sbarazzati" dello spettro della donna. L'ADG deve fare riferimento alla tabella qui a fianco, già utilizzata per la cripta grande, considerando il risultato di "91 - 100" come quello di "81 - 90".

7. Ossario

All'inizio delle rampe di scale che scendono verso il basso per circa 3 metri, appollaiati agli angoli del passaggio, ci sono quattro gargouille, scolpite in forma di grotteschi animali fantastici, che sorvegliano simbolicamente le ossa degli antenati dei Wassenhoff. Sono delle semplici statue, senza poteri speciali e non rappresentano minaccia alcuna per gli avventurieri.





La scalinata orientale conduce alla parte dell'ossario che è ingombra di ossa e resti umani, accatastati alla rinfusa in una pila indistinta da Gregor. Non è possibile entrare nella catacomba da questo passaggio, a meno che i personaggi non rimuovano almeno le ossa necessarie per crearsi un varco d'accesso alla camera, un lavoraccio estenuante che richiede 1d100+120 minuti. Il passaggio occidentale è invece quello utilizzato dall'ultimo dei Wassenholz per accedere al suo laboratorio privato ed è completamente percorribile e sgombro.

Gregor ha impiegato molti giorni per svuotare le nicchie dell'ossario dai resti dei suoi antenati, che ora giacciono ammonticchiati poco cerimoniosamente alla rinfusa nella parte est della sala. Femori e casse toraciche spezzate, ossa ingiallite e ghignanti teschi sdentati, resti di urne e brandelli di spoglie di coloro che un tempo governarono su Rabeforst. Se gli avventurieri decidono di frugare, non troveranno comunque nulla di interessante tra i miseri resti, anzi molte delle ossa si sbricioleranno letteralmente tra le mani dei personaggi.

Molto più interessante è la zona in cui il giovane ha impiantato il suo studio privato. L'ADG deve ricordare che, se gli avventurieri arrivano a scoprire questa sala, Gregor dichiarerà con fermezza di non sapere nulla di ciò che si trova nell'ossario e di non esserci più entrato da molti anni. Egli sostiene infatti che si recava a pregare presso la cappella al piano superiore del mausoleo ed è sceso presso le tombe dei genitori e dei fratelli nelle ultime settimane, ma non si è mai spinto nell'ossario. Anche se messo alle strette, cercherà di addossare tutte le responsabilità alla madre e non ammetterà mai, in nessun caso e nemmeno di fronte all'evidenza, di essere il responsabile di tutto ciò che è accaduto. Semmai, congederà i personaggi e inizierà a studiare un piano per farli tacere per sempre...

Torniamo per ora al contenuto dell'ossario, che è stato ripulito con fatica e in diverse giornate di lavoro da Gregor, che poi ha segretamente trasportato qui libri, pergamene e altro armamentario necessario per i suoi studi arcani, facendo numerosi viaggi con poco carico, per non

insospettire nessuno riguardo alle sue losche manovre. Un piccolo altare, nell'angolo nord-ovest, è stato trasformato in un tavolino, ingombro di carte, calamai e strano equipaggiamento magico. Subito a destra si trova un baule di legno, in cui originariamente erano riposte le ossa di alcuni ignoti avi di Gregor, ora riempito di boccette e fiale piene di liquidi dai colori strani e da polverine misteriose. Non c'è nulla di magico, ma si tratta di componenti necessari per compiere rituali blasfemi che, a discrezione dell'ADG, potrebbero essere utilizzati per lanciare incantesimi della magia della Sfera del Caos o della Necromanzia.

Una pila di libri proibiti, trattati sull'essenza grezza del Caos, sulle arti oscure della negromanzia e su argomenti simili, tomi antichi e spesso consunti dall'uso e dal tempo, è ammassata per terra vicino alla pila delle ossa. Alcuni grossi volumi sono aperti su un leggio, che una volta ospitava un libro di preghiere e inni a Morr, e su un paio di ripiani che venivano utilizzati per adagiare le spoglie dei defunti.

Perlustrare con calma questa sezione della stanza richiede almeno un'ora di tempo da parte del gruppo di avventurieri, e l'ADG dovrebbe fare in modo di rendere l'atmosfera tesa e spaventosa, come se un terrore senza nome, intangibile eppure presente, fosse sul punto di scatenarsi contro i personaggi. Ovviamente non accadrà nulla di tutto ciò, ma i nostri non possono saperlo... Sfortunatamente, al termine della ricerca, non sarà possibile trovare nulla che riconduca direttamente a Gregor. I pochi scritti sono infatti così contorti che potrebbero benissimo essere stati vergati dalla mano di Frau Katarine o da uno qualsiasi degli altri folli seguaci del Caos che infestano il cuore marcio dell'Impero. Anche il confronto tra le note nell'ossario e la scrittura di Gregor, che i personaggi possono vedere al castello, non porterà ad alcun risultato, perché il giovane è stato estremamente attento a usare due stili calligrafici completamente differenti. Insomma, la sua storia potrebbe benissimo essere vera, a meno che il gruppo non decida di dar retta alle parole biascicate dallo spettro di Frau Katarine, sempre che non scelga di attaccare il Nonmorto o di darsela a gambe.



IL FANTASMA DI FRAU KATARINE

Come detto in precedenza nella descrizione della cripta minore (stanza 6), al cui interno si trova tra gli altri anche il sarcofago di Frau Katarine, nel terzo round in cui i personaggi si trovano nella cripta, fa la sua apparizione il Fantasma della donna.

Spetta all'ADG creare la giusta atmosfera, lugubre e inquietante, per far sì che l'incontro riesca al meglio. Inizialmente, i personaggi avvertono una inspiegabile sensazione di freddo soprannaturale, che nemmeno gli abiti più pesanti riescono a scacciare, e il fiato si condensa in piccole nuvolette che si disperdono nell'aria tetra e pesante della cripta. Quindi, prima che i nostri eroi abbiano il tempo di agire, tutte le fonti di luce presenti nella stanza si spegneranno contemporaneamente e senza alcuna ragione plausibile. La stessa sorte è subita anche da eventuali fonti di luce incantate, che perderanno per qualche attimo i propri poteri. Torce, lanterne e quant'altro a disposizione del gruppo possono venire riaccese normalmente, anche se di certo per il momento i personaggi hanno cose più importanti a cui pensare.

Infatti, un attimo dopo che la stanza è piombata nel buio, tutti gli avventurieri si accorgono di un tenue lucore spettrale che proviene dalla tomba nell'angolo sud-ovest della cripta, ossia quella in cui giace il corpo di Frau Katarine. I personaggi vedranno chiaramente una figura eterea e traslucida emergere dalla tomba attraverso il sarcofago di pietra. Si tratta di una donna di mezza età, col volto contorto da una indicibile espressione di terrore e paura, i lunghi capelli scarmigliati, gli occhi gonfi e arrossati, le gote segnate da un pianto irrefrenabile e la bocca distorta in un muto e agghiacciante grido di angoscia. La figura è vestita con ricchi abiti di velluto nero, sporchi e stracciati, e dal suo collo pende una catena d'oro massiccio cui è attaccato un corvo, simbolo di Morr.

Si tratta ovviamente dello spettro di Frau Katarine. L'apparizione è intangibile e semitrasparente, ma rappresenta fedelmente il corpo che giace nella fredda tomba di pietra. Il suo aspetto è talmente terrificante che tutti i presenti

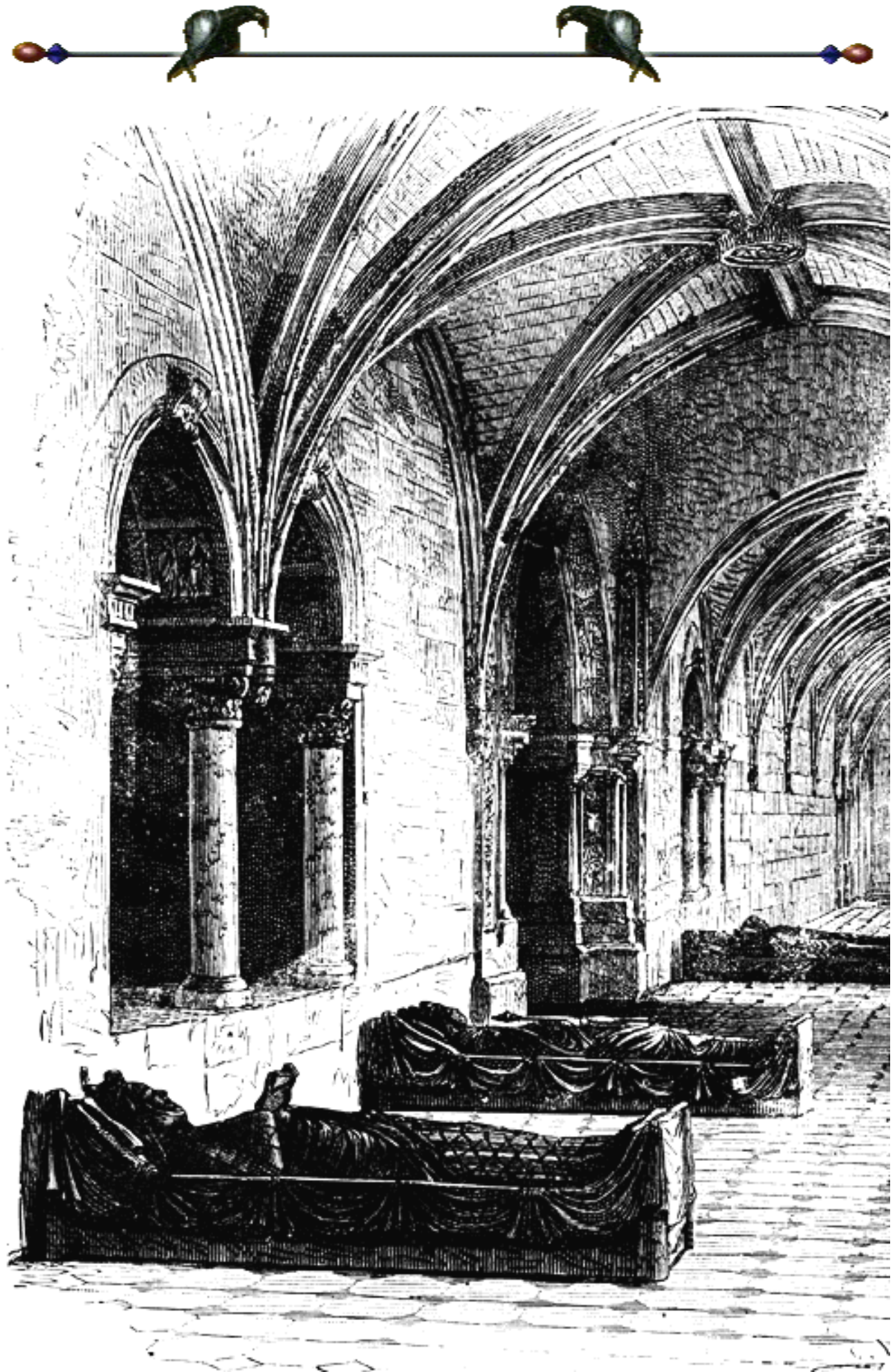
devono immediatamente effettuare una Prova di Paura (vedi pag. 198 del manuale base di *WFRP*).

L'intenzione dello spettro è quella di vendicarsi di Gregor, il figlio degenero che l'ha condannata a essere sepolta viva e ad un'eternità di angoscia, destinata a vagare nel mausoleo in rovina come Fantasma senza pace. Animata dal sentimento di vendetta, l'ombra di Frau Katarine ha intenzione di avventarsi sui viventi ma, una volta accortasi che non si tratta di Gregor, decide di cercare di regolare i conti con il figlio in una maniera più subdola ed efficace.

Nel round successivo a quello in cui il Fantasma compare, i personaggi possono tentare di riaccendere torce e lanterne, oppure (più probabilmente) impugnare le armi per affrontarlo, se sono dei veri temerari, o tentare di darsela a gambe! L'ADG deve assicurarsi che coloro che hanno fallito la Prova di Paura non siano in grado di lasciare la stanza; questo aspetto è importante per il prosieguo dell'avventura. Se invece tutti gli avventurieri riescono a fuggire, l'ADG potrà sempre far udire loro, come un lugubre eco, la voce ultraterrena di Frau Katarine che li implora di ascoltarla...

In verità, indipendentemente dal fatto che il gruppo decida di prestare orecchio al Fantasma (o che creda alle sue parole), l'avventura arriverà comunque al suo culmine, anche se con due finali completamente differenti.

Nel round successivo a quello della sua apparizione, indipendentemente dalle azioni dei personaggi, il Fantasma (che non può comunque lasciare il piano inferiore del mausoleo) inizierà a parlare con una voce carica di odio e sofferenza, talmente lugubre e cavernosa da far tremare anche l'animo dei più coraggiosi. Nonostante il tono con cui sono pronunciate, le parole dello spettro sono però amichevoli. La donna racconterà brevemente al gruppo chi è e la storia della famiglia Wassenhoff, soffermandosi in particolare sulle infamie compiute dal figlio Gregor e culminate con il suo avvelenamento e la sepoltura mentre era ancora in vita. Le atroci sofferenze e il terrore della situazione, unite al carattere forte e volitivo di Frau Katarine e al suo desiderio di vendetta, hanno fatto sì che la donna si trasformasse, dopo la





morte, in un Fantasma. Spetta all'ADG decidere quante informazioni e quali notizie lo spettro decide di rivelare, anche a seconda dell'accondiscendenza del gruppo ad ascoltarne la storia. È però essenziale che il Fantasma spieghi chiaramente ai personaggi che soltanto quando la sua vendetta nei confronti di Gregor sarà compiuta, potrà riposare in pace per l'eternità e scomparirà per sempre dal mondo dei viventi, liberando il mausoleo dalla sua presenza.

A testimonianza delle sue intenzioni tutt'altro che bellicose nei confronti degli avventurieri, il Fantasma si "limiterà" a diventare invisibile e allontanarsi se viene attaccato con armi normali, che non sono in grado di ferirlo. Comunque, se i personaggi non sentono ragione e sono decisi a eliminare il Nonmorto seguendo il compito affidato loro da Gregor, allora lo spettro combatterà con tutte le sue forze. Ricordate che, a meno che il gruppo non sia in possesso di armi magiche o incantesimi, sarà impossibile sconfiggere questo avversario...

Una volta ascoltata la storia, i personaggi dovranno decidere se questa è verosimile e si troveranno di fronte a un bivio. Se infatti scelgono di credere a Gregor e non a questo terrificante Nonmorto, dovranno combattere il Fantasma per liberare il mausoleo. Se invece il racconto fa sorgere in loro qualche dubbio, dovranno tornare al maniero e affrontare il giovane rampollo per chiarire il mistero una volta per tutte.

Nel primo caso, l'ADG deve condurre normalmente il combattimento. Se i personaggi hanno la meglio, la tomba sarà comunque liberata dall'infestazione e il gruppo potrà tornare da Gregor per ricevere la sua ricompensa, ben diversa da quella che si aspetta - in questo caso, l'ADG deve procedere con il primo finale: "Un brindisi... ammazzacuore".

Nella seconda ipotesi, invece, l'ADG deve procedere con il secondo finale: "Al rogo, al rogo!" Nel caso sia necessario un combattimento tra il Fantasma di Frau Katarine e gli avventurieri, di seguito vengono riportate le caratteristiche del Nonmorto (per maggiori informazioni sui Fantasmi, potete consultare il *Bestiario del Vecchio Mondo*).

Fantasma di Frau Katarine

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	30%	30%	42%	37%	33%	23%
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	3	3	6	0	6	0

Abilità: Nascondersi +20%, Parlare Lingua (Reikspiel), Percepire +20%, Pettegolezzo

Talenti: Etereo*, Nonmorto, Sangue Freddo, Spaventoso, Visione Notturna

Regole Speciali:

- **Invisibile:** Un Fantasma può diventare invisibile con un'azione gratuita. Quando è invisibile, non può essere oggetto di attacchi a distanza, inclusi i proiettili magici. Siccome è già anche silenzioso ed etereo, non può essere attaccato in corpo a corpo.
- **Luogo di Morte:** Il Fantasma di Frau Katarine non può lasciare il livello inferiore del mausoleo.
- **Tocco Spaventoso:** Il tocco di un Fantasma non infligge danni alle creature non eterree, ma le obbliga a effettuare una Prova di Paura. Tale attacco può essere schivato, ma non parato e il Fantasma deve rendersi visibile nel round in cui intende usare questa abilità.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Nessuna

**Una creatura eterea è incorporea, senza peso e può passare attraverso gli oggetti solidi. Può celarsi parzialmente dentro un oggetto, guadagnando un bonus di +30% sulle Prove di Nascondersi ed è completamente silenziosa. È immune alle armi non magiche, che si limitano a trapassarla come se non esistesse: solo gli incantesimi e le armi magiche possono ferirla normalmente. Non può influenzare il mondo mortale e quindi neanche ferire i personaggi, se non con il suo Tocco Spaventoso.*

Come si può facilmente comprendere dalle statistiche del Fantasma, uno scontro con i personaggi potrebbe terminare con la sconfitta del



gruppo, a meno che non sia equipaggiato con armi magiche. In realtà, oltre a terrorizzarli orribilmente col suo Tocco Spaventoso, Frau Katarine ha ben poche armi a sua disposizione contro gli avventurieri e, se questi decidono di fuggire, non potrà comunque inseguirli oltre il livello inferiore del mausoleo.

Per questo motivo la donna ha disperatamente bisogno dell'aiuto del gruppo per portare a termine la propria vendetta e poter finalmente liberarsi dalla sua condizione di Nonmorto.

Fortunatamente per i personaggi, per lo stesso motivo il Fantasma non è in grado di danneggiarli fisicamente e quindi, se gli avventurieri decideranno di schierarsi a fianco di Gregor e non hanno armi magiche o incantesimi capaci di ferire il Nonmorto, avranno pur sempre la possibilità di scappare e tornare al castello per equipaggiarsi adeguatamente. Gregor, avido di notizie e ben impressionato dalla decisione del gruppo, non mancherà di prestare loro le armi incantate che si trovano nascoste nelle tesorerie segrete del maniero. Se i personaggi mercanteggiano, potranno persino giungere a far includere queste armi nella ricompensa finale per la missione. Gregor accetterà dopo qualche titubanza, sicuro di riprendersi ciò che gli appartiene dopo aver eliminato gli avventurieri, sue inconsapevoli pedine.

Lo spirito tormentato di Frau Katarine potrà trovare la pace soltanto quando la giusta "punizione" sarà inflitta a Gregor (cioè l'uccisione del malvagio nobile). Purtroppo il Fantasma non può riuscire nel suo intento, sia perché Gregor è fuggito terrorizzato dopo il primo incontro nelle cripte e non ha intenzione di rimettervi piede, sia perché – anche se decidesse di farlo – lo spettro non avrebbe armi "fisiche" con cui eliminarlo e il suo Tocco Spaventoso si è rivelato inefficace già una volta allo scopo, visto che ha terrorizzato Gregor, ma non gli ha inflitto alcuna ferita effettiva.

Soltanto il gruppo può quindi raccogliere il disperato appello di Frau Katarine e compiere per lei la vendetta che desidera.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Giunti a questo punto della storia, prima che il gruppo abbandoni il mausoleo, è importante che decida da quale parte schierarsi. L'ADG deve infatti avere ben chiara la situazione, facilmente desumibile anche dalle azioni dei personaggi, per poter scegliere con quale dei due finali procedere.

Spetta all'ADG usare il buon senso nel caso in cui si vengano a creare delle situazioni insolite. Ad esempio, per salvarsi la vita, i personaggi potrebbero fingere di credere alla storia del Fantasma, solo per ritornare equipaggiati a dovere per eliminarla. In questo caso, lasciateli proseguire e poi seguite la storia prevista per il finale de "Un brindisi... ammazzacuore", visto che hanno deciso di schierarsi dalla parte di Gregor.

Ricordate che l'importante è giungere a un finale interessante e che colga di sorpresa il gruppo, per cui agite di conseguenza aggiustando i particolari necessari, nel caso in cui quelli genericamente presentati nei due finali previsti per l'avventura non collimino perfettamente con le azioni del vostro gruppo.



INTRIGHI SVELATI

UN BRINDISI... AMMAZZACUORE

Questo finale va utilizzato nel caso in cui i personaggi non credono alla storia che gli viene raccontata dal Fantasma di Frau Katarine e decidono quindi di seguire il piano originale, tenendo fede agli accordi con Gregor.

Come detto al capitolo precedente, l'usurpatore darà al gruppo tutto il sostegno possibile nella lotta contro il Nonmorto e arriverà persino a fornire loro le armi incantate che giacciono tra i polverosi cimeli di famiglia, se gli avventurieri ne hanno bisogno per affrontare in battaglia lo spettro della madre. Dopo qualche discussione, sarà persino disposto a includerle tra le ricompense che spettano al gruppo in caso di successo, visto che è ben sicuro di recuperarle.

Quanto segue parte dal presupposto che i personaggi siano in qualche modo riusciti, anche dopo più di un tentativo, a eliminare il problema che affligge Gregor e che quindi avranno distrutto il Fantasma che infesta il mausoleo di famiglia. A questo punto, Gregor è tranquillo e può mettere in atto l'ultima parte del suo piano, cioè quella di eliminare qualsiasi testimone scomodo. Dopotutto, per uno che ha meticolosamente progettato prima e spietatamente messo in atto poi l'eliminazione completa della sua famiglia, far fuori un gruppo di avventurieri vagabondi non è certo un problema!

L'ADG deve fare in modo che i personaggi si sentano al sicuro. Gregor si profonderà in ringraziamenti e ovviamente li inviterà a fermarsi al maniero per qualche giorno. Se il gruppo desidera andarsene immediatamente, il nobile non insisterà più di tanto e li farà accomodare nel salone dei marmi (stanza 18) per consegnare loro la ricompensa e brindare insieme al buon esito della missione, stappando una bottiglia del vino migliore delle cantine del maniero.

Gregor non ha ovviamente intenzione di stare ai patti. Non solo, vuole eliminare degli scomodi e pericolosi testimoni, gli ultimi che si frappongono tra lui e il "legittimo" dominio su Rabeforst. Dopo

aver consegnato ai personaggi la loro ricompensa, quando il gruppo si prepara infine a partire, l'aristocratico farà portare loro delle provviste bastanti per alcuni giorni e, come ultimo atto di cortesia, aggiungerà un piccolo dono a titolo personale: un paio di bottiglie dell'ottimo vino d'annata con cui Gregor e il gruppo hanno brindato al buon esito dell'avventura.

Purtroppo per i nostri eroi, il vino è stato avvelenato con dell'ammazzacuore dall'infido Gregor (per gli effetti del veleno, vedere pag. 122 del manuale base di *WFRP*). Ovviamente, il nobile è sicuro che i suoi amati veleni, che già lo hanno aiutato nello sbarazzarsi dei propri congiunti, lo assisteranno anche questa volta nell'eliminare i personaggi. Per questo motivo, si metterà a cavallo poco dopo che il gruppo avrà lasciato la sua tenuta e lo seguirà a distanza di sicurezza, per accertarsi che il veleno abbia l'effetto desiderato e per recuperare la ricompensa che ha consegnato ai personaggi.

Quando le conseguenze dell'ammazzacuore si manifestano, o se il gruppo non si decide a bere il vino avvelenato, Gregor attaccherà personalmente facendo ricorso alla sua magia oscura. Ovviamente aspetterà che il maggior numero di nemici sia messo fuori combattimento dal veleno o che il momento sia propizio, ad esempio nel cuore della notte e mentre il gruppo sta attraversando un territorio isolato.

L'usurpatore deve necessariamente eliminare tutti gli avventurieri per poter essere certo che il suo tenebroso segreto sia per sempre al sicuro... Quando inizia il combattimento, l'ADG deve fare riferimento alle statistiche di Gregor per condurre al meglio lo scontro, tenendo conto che il nobile non è un sanguinario senza cervello, ma è deciso a lottare fino alle estreme conseguenze per raggiungere il proprio obiettivo. In qualunque momento si svolge la battaglia, Gregor ha al suo fianco un gruppetto di Nonmorti, evocati grazie alle sue arti negromantiche, per aiutarlo a uccidere gli avventurieri.



La truppe al servizio di Gregor sono formate da Scheletri e Zombi. Saranno presenti uno Scheletro per ogni avventuriero e uno Zombi ogni due Scheletri (se necessario, arrotondate il numero per eccesso). In questo modo, lo scontro sarà bilanciato in base al numero di personaggi effettivamente in grado di combattere.

Scheletri

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	20%	30%	30%	25%	–	–	–
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0

Abilità: Nessuna

Talenti: Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna

Regole Speciali:

- *Dinocolato*: Gli Scheletri sono implacabili ma lenti, e non possono intraprendere l'azione di correre.
- *Privo di Mente*: Gli Scheletri sono ossa animate e non hanno una mente o uno spirito propri. Pertanto non hanno Int, Vol e Sim e non possono avere successo o fallire nelle Prove basate su tali Caratteristiche.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano



Zombi

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
25%	0%	35%	35%	10%	–	–	–
Profilo secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0

Abilità: Nessuna

Talenti: Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna

Regole Speciali:

- *Dinocolato*: Gli Zombi sono implacabili ma lenti, e non possono intraprendere l'azione di correre.
- *Privo di Mente*: Gli Zombi sono cadaveri animati e non hanno una mente o uno spirito propri. Pertanto non hanno Int, Vol e Sim e non possono avere successo o fallire nelle Prove basate su tali Caratteristiche.

Armatura: Nessuna

Punti Armatura: Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Arma a una Mano

Al termine dello scontro, se gli avventurieri avranno avuto la meglio, potranno scegliere come comportarsi. La via migliore da seguire è quella di depredare il cadavere del malvagio Gregor e sparire dalla circolazione, evitando guai peggiori. A Rabeforst ci sarà un periodo di confusione, ma quindi la contrada verrà affidata a un altro nobile minore particolarmente gradito al Conte Elettore e le cose si sistemeranno senza troppi problemi.

Se invece i personaggi insistono per tornare a Rabeforst, una volta giunti là dovranno vedersela con le milizie fedeli a Gregor – non dimenticate che per tutti il giovane è soltanto la vittima di un destino sfortunato. Se il gruppo è così astuto da sottoporre l'intera questione a un Prete di cui può fidarsi, alcuni Cacciatori di Streghe si recheranno a Rabeforst per accertare la verità, chiedendo agli avventurieri di accompagnarli (e non sarebbe certo saggio rifiutare!) Dopo qualche interrogatorio, piuttosto cruento, agli abitanti del villaggio e ai servitori del castello, e magari dopo una nuova visita al mausoleo, la verità verrà infine a galla e la storia potrà considerarsi conclusa a tutti gli effetti.



AL ROGO, AL ROGO!

Questo finale va utilizzato nel caso in cui i personaggi sospettino di Gregor e decidano di prestare fede al racconto del Fantasma di Frau Katarine.

In questo caso, devono tornare al castello e affrontare Gregor, per permettere allo spettro di riposare in pace. La strategia che i personaggi possono usare è assolutamente imprevedibile a priori – potrebbero sfidare apertamente Gregor e rivelare le sue malefatte, affrontarlo in un duello, tentare di ricattarlo, cercare di assassinarlo a tradimento, fingere di avere completato la missione per poi assalirlo, denunciarlo ai Cacciatori di Streghe e via dicendo. Spetta all'ADG trovare un compromesso accettabile che preservi lo svolgersi dell'avventura in maniera credibile, adattando le azioni (e reazioni) di Gregor a quanto i personaggi mettono in atto, più o meno apertamente.

La strategia migliore è quella di tentare di ingannare Gregor per poi correre ad avvertire i Cacciatori di Streghe, magari attraverso uno dei Preti di Morr che si trovano al villaggio, oppure partire direttamente dal mausoleo, senza tornare al villaggio. Anche lo scontro diretto è sicuramente una degna conclusione, ma in tal caso i personaggi avranno sicuramente qualche difficoltà in più e rischieranno la pelle nello scontro diretto col negromante.

In ogni caso, se ad avere la meglio sono gli avventurieri e Gregor non viene ucciso nello scontro finale, a occuparsi dell'intera questione sarà un gruppo di zelanti Cacciatori di Streghe con pochi scrupoli, che prima tortureranno per una notte intera l'usurpatore per fargli ammettere le proprie colpe, e quindi erigeranno un rogo nella piazza del villaggio, dove Gregor sarà arso vivo, assieme ad alcuni dei suoi servitori più fidati (e sfortunatamente per loro, del tutto innocenti).

Nell'eventualità in cui sia necessario arrivare allo scontro diretto col negromante, l'ADG deve utilizzare le statistiche fornite, aggiustandole nel caso in cui ritenga che Gregor è troppo potente (o troppo debole) per un duello degno di questo nome.

È anche importante ricordare che, nel caso in cui i personaggi fingano soltanto di avere eliminato la minaccia del Fantasma per potersi recare invece ad avvisare i Cacciatori di Streghe, Gregor li seguirà per attaccarli, come descritto nel paragrafo "Un brindisi... ammazzacuore".

Questo finale potrebbe verificarsi anche nel caso in cui i personaggi decidano di credere, anche se col beneficio di inventario, alle parole del Fantasma. In questo caso, sarebbe saggio tornare al maniero con una qualche scusa e poi dare un'occhiata in giro, per trovare degli indizi che avvalorino la tesi dello spettro. Se il gruppo riesce a esplorare il castello con discrezione, potrebbe cambiare idea su Gregor e alla fine decidere di opporsi al giovane.

In qualunque caso, ricordate che Gregor non rivelerà la sua vera natura, a meno che non sia messo con le spalle al muro, nel qual caso non esiterà a fare uso della sua magia oscura. Se si accorge che il gruppo sta indagando su di lui oppure che ha subodorato qualcosa riguardo all'inganno messo in piedi, allora si organizzerà in modo tale da spostare lo scontro in un luogo isolato, dove potrà fare uso dei suoi alleati Nonmorti (vedi la sezione del finale precedente per i dettagli di Scheletri e Zombi). Se invece viene attaccato di sorpresa, non avrà il tempo di animare i Nonmorti e dovrà fare ricorso soltanto alle sue arti negromantiche per difendersi.

Se Gregor viene accusato senza prove certe che lo identifichino come Negromante, ci sono poche probabilità che la milizia e i cittadini credano alle parole dei personaggi, e saranno invece inclini a dare la caccia al gruppo per un sommario linciaggio di piazza. Viceversa, se Gregor si rivela pubblicamente per ciò che è, i popolani saranno terrorizzati e la milizia si rivolterà contro il suo ex-padrone, trascinando infine i semplici bifolchi in una sollevazione di massa per catturare lo stregone e dando un'ottima mano ai personaggi per concludere l'avventura. Se il negromante non rimane ucciso nello scontro, verrà imprigionato fino all'arrivo dei Cacciatori di Streghe, mandati prontamente a chiamare da qualcuno del villaggio.

Gregor Wassenhoff

Carriera: Negromante (ex-Apprendista Mago, ex-Nobile)

Razza: Umano

Profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42%	32%	30%	31%	46%	55%	66%	42%

Profilo secondario

A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	3	3	4	3	18	0

Abilità: Bere Alcolici, Cavalcare +10%, Cercare, Conoscenze Accademiche (Magia) +10%, Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Comuni (L'Impero), Giocare d'Azzardo, Incanalare +10%, Leggere e Scrivere +10%, Parlare Lingua (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Pettegolezzo, Senso Magico +10%

Talenti: Arma da Specialista (da Scherma), Armonia Aethyrica, Cospiratore, Galateo, Magia Comune (*Armatura Aethyrica*), Magia Comune (*Silenzio*), Magia Minore (Arcana), Magia Nera, Sangue Freddo, Sesto Senso, Sfera Oscura (Necromanzia)

Armatura: Nessuna, il Pendente del Teschio di Cristallo conferisce però una protezione equivalente a un'armatura media (di maglia).

Punti Armatura: Testa 3, Braccia 3, Torso 3, Gambe 3

Armi: Stocco, la cui lama è cosparsa di Veleno Nero che ha effetto per i primi tre colpi messi a segno (vedere pag. 122 del manuale base di *WFRP* per gli effetti del veleno)

Oggetti Incantati: Globo di Fiamme e Fumo, Pendente del Teschio di Cristallo

Altri Oggetti: Ha a sua disposizione un totale di cinque ingredienti, a scelta dell'ADG, utilizzabili per lanciare incantesimi della Sfera della Necromanzia

Globo di Fiamme e Fumo

Una sfera di vetro del diametro di 30 cm, può essere scagliata fino a 6 m di distanza e quando tocca una superficie solida si rompe, infliggendo danno a tutti coloro nel raggio di 3 m dal punto di impatto, con un bonus al danno di 4.

Inoltre sprigiona un denso fumo che impedisce la visuale in una zona di 9 m di raggio attorno al punto di impatto, per un minuto (6 round di combattimento).

Gregor può utilizzare questo oggetto sia come arma offensiva capace di danneggiare più avversari contemporaneamente, che come una cortina di fumo per coprirsi una eventuale ritirata strategica.

Pendente del Teschio di Cristallo

Un piccolo ciondolo di cristallo di rocca bianco, scolpito in forma di teschio ghignante, che conferisce a chi lo indossa una protezione equivalente a un'armatura media (armatura completa di maglia), senza influire sulla capacità di lanciare incantesimi con successo.



Si tratta di un oggetto malvagio e chiunque lo indossa deve raddoppiare i Punti Follia che riceve, in qualunque situazione.

Una volta indossato il pendente, il personaggio diviene molto attaccato a esso e rifiuterà di toglierlo. Può riuscirci solo se effettua con successo una Prova di Volontà Molto Difficile, ma se fallisce riceve un ulteriore Punto Follia a causa del suo insuccesso e non può effettuare un nuovo tentativo prima che siano trascorsi 1d10 giorni. Se qualcuno strappa di dosso l'amuleto all'indossatore, questi dovrà effettuare una Prova di Volontà Molto Difficile e, in caso di fallimento, raddoppierà il numero di Punti Follia.

L'uso prolungato e continuo di questo amuleto è la principale causa dell'elevato numero di Punti Follia di Gregor.



GREGOR E FRAU KATARINE

Per uno strano caso, vista la stretta relazione tra Gregor e Frau Katarine e il ruolo che il primo ha ricoperto nella morte della madre, l'ADG deve ricordare che i poteri magici del negromante non hanno alcun effetto sul Fantasma della donna.

Soprattutto per questo motivo, visto che i suoi incantesimi sono inutili, Gregor ha bisogno dell'aiuto di qualcuno (i personaggi) per eliminare la minaccia che infesta il mausoleo.

RICOMPENSE MATERIALI

I personaggi ovviamente non riceveranno nessuna ricompensa in denaro promessa da Gregor, a meno che non affrontino il negromante dopo che questi li ha già pagati. In questo caso, se hanno la meglio, possono tenersi tutto ciò che hanno ricevuto, comprese le eventuali armi incantate e quanto saccheggiato sul cadavere del nemico.

In caso contrario, i Cacciatori di Streghe si limiteranno a ringraziarli con qualche pacca sulle spalle, tanto più calorose quanto maggiore sarà stato il contributo alla cattura dello stregone. Troppe proteste riguardo a ricompense e cose simili non saranno certo viste di buon occhio e potrebbero addirittura attirarsi l'inimicizia dei Cacciatori!

PUNTI ESPERIENZA

I personaggi ricevono 500 PE per essere sopravvissuti all'avventura.

Guadagnano ulteriori 100 PE se prestano ascolto alla storia del Fantasma di Frau Katarine e indagano sulla veridicità delle accuse nei confronti di Gregor; se invece restano fedeli al nobile e riescono a sconfiggere il Fantasma hanno comunque diritto a 50 PE per essere riusciti a concludere positivamente la missione loro assegnata.

Se si arriva allo scontro diretto con il negromante, il gruppo riceve altri 75 PE (se il nemico è da solo) oppure 120 PE (se viene spalleggiato dai Nonmorti). Se i personaggi hanno dei sospetti e riescono ad avvertire in qualche modo i Preti o i Cacciatori di Streghe per farli intervenire contro Gregor, meritano ulteriori 50 PE per l'idea.

L'ADG è incoraggiato ad assegnare dai 25 ai 75 PE a testa per il buon gioco di ruolo, visto che gran parte dell'avventura si basa sui rapporti con Gregor e gli altri abitanti del maniero e del villaggio.

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

A:	Attacchi	Fol:	Punti Follia
AB:	Abilità Balistica	Int:	Intelligenza
AC:	Abilità di Combattimento	M:	Movimento
ADG:	Arbitro di Gioco	Mag:	Magia
Ag:	Agilità	PF:	Punti Fato
BF:	Bonus di Forza	R:	Resistenza
BR:	Bonus di Resistenza	Sim:	Simpatia
F:	Forza	Vol:	Volontà
Fe:	Ferite		



MAPPA DEL VILLAGGIO PER I GIOCATORI





SOMMARIO

GLI AUTORI	2
PRELUDIO	3
Introduzione; Sinossi	3
La Casata dei Wassenholf	4
Coinvolgere i personaggi	5
 RABEFORST	6
Panoramica generale	6
Mappa della contrada di Rabeforst	7
Il villaggio di Rabeforst; Tabella delle dicerie	8
Mappa del villaggio	9
Scheda del Personaggio Non Giocante: Werner Kuntz, Sergente	10
Scheda del Personaggio Non Giocante: Guardie	11
Scheda del Personaggio Non Giocante: Preti di Morr	13
Il cuore della Rabeforst	16
 IL MANIERO DEI WASSENHOLF.	17
Recarsi al castello; Corte interna e piano terra	17
Mappa del maniero: corte interna e piano terra	18
Primo piano	21
Mappa del maniero: primo piano.	22
Il terrazzo superiore; Mappa del maniero: il terrazzo superiore	23
Il sotterraneo; Mappa del maniero: il sotterraneo.	24
 IL MAUSOLEO	27
La via per il mausoleo; Note generali; L'interno dell'edificio	27
Mappa del mausoleo: piano superiore	28
Mappa del mausoleo: piano inferiore	29
Il Fantasma di Frau Katarine	32
Scheda del Personaggio Non Giocante: Fantasma di Frau Katarine.	34
Concludere l'avventura	35
 INTRIGHI SVELATI	36
Un brindisi... ammazzacuore	36
Al rogo, al rogo!	38
Scheda del Personaggio Non Giocante: Gregor Wassenholf	39
Gregor e Frau Katarine; Ricompense materiali; Punti Esperienza	40
 ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE.	40
 MAPPA DEL VILLAGGIO PER I GIOCATORI	41



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, 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 di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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 del presente manuale 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.

Il presente manuale può essere alterato 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 del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

WFRP e **Warhammer Fantasy Roleplay** sono marchi registrati della *Games Workshop Limited* ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. **WFRP** è pubblicato in Italia da *Nexus Editrice srl*. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale WFRP ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Oscuri segreti e anime inquiete



Un villaggio sperduto nella Foresta del Corvo, un maniero in cui dimora l'ultimo discendente di una famiglia funestata da lutti e disgrazie, un mausoleo infestato dallo spirito senza pace di una nobildonna che nasconde un tenebroso mistero.

Non avete certo potuto rifiutare la generosa offerta dell'ultimo dei Wassenhoff e, vostro malgrado, vi siete trovati invischiati in una lugubre missione. Dovrete infatti entrare nel mausoleo di famiglia e liberarlo dalla spettrale apparizione che lo infesta, terrorizzando il giovane Gregor.



La cosa peggiore è che lo spettro che atterrisce il nobile è quello della sua stessa madre, morta di recente e nel cui diario ci sono le prove che la identificano come adoratrice del Caos! Toccherà a voi porre fine alle pene del giovane rampollo e ridare pace allo spirito inquieto...



CHIMERA E