

ALLA SPERANZA DI FREDÍGAR

CHBLWN3

Una avventura Advanced Fighting Fantasy per 3-5 avventurieri
novizi a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



GALFIERO RISALITI



CHIMERAE

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Questa avventura è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Immagine di copertina tratta da: <https://pixabay.com/images/id-1926414/> CC0 Creative Commons

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

Alla Speranza di Fredigar (CHBLWN3) – 1ª Edizione – Città del Messico, 15 Luglio 2019

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	5
Comeback Inn	5
Fredigar Cripps	5
La Buca del Mago	5
La Stanza Topazio e la Stanza dei Sogni	5
AGGANCIO ALL'AVVENTURA	6
CAPITOLO 1: UN NUOVO TE STESSO.....	7
CAPITOLO 2: LA BUCA DEL MAGO.....	8
CAPITOLO 3: DENTRO AL TESSERACT.....	8
Cubo A	8
Cubo B.....	9
Cubo C.....	9
Cubo D	10
Cubo E.....	10
Cubo F	11
Cubo G	11
Cubo H.....	11
CAPITOLO 4: GRAELWENDE.....	12
CONCLUSIONI	12
Conclusione A	12
Conclusione B.....	12
NOTE ALLE SCHEDE DEI PERSONAGGI	13
Maleducato alla Comeback Inn!	13
Il risentimento di Haztian.....	13
Il cane di Nolubez.....	13
Membro dell'Occhio di Topazio	13
Dispensa 1: Tu sei Fredigar Cripps!	14

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

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

Questa avventura é ovviamente dedicata ad Havard, con grande gratitudine.

Questa avventura è stata scritta per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente, ed è adatta per 3-5 avventurieri novizi, ovvero con 0 XP. Tuttavia, può essere facilmente adattata ad avventurieri principianti (cioè con fino a 300 XP) aggiungendo un punto di ABILITÀ agli avversari.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente, richiedono una singola sessione tra due e quattro ore di gioco e questa avventura dovrebbe essere tra quelle un po' più brevi, come sono spesso le avventure per principianti, per consentire più tempo all'inizio del gioco per imparare (se necessario) le regole e creare nuovi personaggi per giocare.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Comeback Inn

Questa famosissima locanda ha spesso visto la storia di Blackmoor venire scritta dagli avventurieri Blackmooriani degni di nota e non per caso. La Blackmoor Inn ha infatti numerosi e misteriosi incantesimi. Sembra essere in effetti una sorta di connessione vivente, e forse anche senziente, tra molte epoche e luoghi, proprio come la *Locanda Tra i Mondi* che è menzionata in varie favole a Blackmoor.

È stata originariamente fondata da un ragazzo di umili origini di nome Fredigar Cripps, ma tutta la magia associata alla locanda è stata acquistata ad un prezzo davvero principesco!

Fredigar Cripps

Il giovane Fredigar, di Blackmoor, amava sedersi alla locanda e ascoltare tutte le storie degli avventurieri più duri che frequentavano l'allora Villaggio di Blackmoor. Sognava, un giorno, di diventare e anche lui un avventuriero e di trovare un enorme tesoro - non un sogno insolito, tra i suoi pari. Sognava anche di possedere una splendida locanda in cui tutti i migliori avventurieri avrebbero alloggiato e raccontato i loro racconti eroici. Nella sua mente sognava di chiamare la sua locanda con il nome di Alla Speranza di Fredigar.

Bene, alla fine i suoi sogni si sono avverati! Andò all'avventura e trovò un grande tesoro durante la sua prima avventura! Una parte del tesoro fu donata ai poveri, ma parte di esso fu investita nella più meravigliosa locanda per avventurieri mai conosciuta. Tuttavia all'ultimo minuto cambiò idea e decise di chiamarla: Comeback Inn!

Molti dicono che la sua grande fortuna al primo tentativo è sospetta e che deve essere stato guidato dalla volontà di divinità che volevano modellare Blackmoor come esempio tra le nazioni. Forse hanno ragione, dopo tutto.

La Buca del Mago

Secoli fa, l'imperatore di Thonia era l'autorità suprema su Blackmoor, che governava attraverso il duca Bruadaire. Il mago di corte del Duca, Graelwende, era in realtà un agente dell'Imperatore, che non si fidava completamente del suo Duca, proprio come non si fidava completamente di nessuno.

Il Duca Bruadaire si alleò con il Re Elfico Uhlmar per distruggere il malvagio Culto del Tempio di Id (anno 500), ma l'Imperatore non gli diede il suo permesso né per entrare in alcuna alleanza né per attaccare il Tempio di Id, quindi all'ultimo momento Graelwende ha lanciato una magia sul Duca, trasformandolo in un cane! Dopo quell'episodio, Bruadaire divenne noto come il Duca Cane.

L'esercito di Blackmoor, vedendo cosa era accaduto al Duca, cadde in grande confusione e non attaccò il Tempio di Id, come previsto da Graelwende, lasciando gli Elfi del Re Uhlmar senza supporto sul campo di battaglia, a parte alcuni Blackmooriani che combatterono anche in assenza del Duca. Alla fine, gli Elfi vinsero, ma pagando un prezzo enorme di sangue, e distrussero il Culto. Molti Elfi in quel giorno persero la fiducia negli Umani, portando infine alla divisione tra Elfi Cumasti e Westryn.

Dopo che il Duca ritornò alla sua forma Umana, tolse il bastone magico a Graelwende e lo punì in modo terribile, facendolo sotterrare vivo nella buca dove il mago si esercitava con la magia, non lontano dalle mura di Blackmoor. Dopo questo episodio, quel luogo è conosciuto come la Buca del Mago e le leggende dicono che ci sia un favoloso tesoro.

Come talvolta accade, la leggenda contiene un po' di verità! Il mago, per impedire la propria morte, usò il magico Cubo di Nolubez che portava al collo e trovò rifugio in un Tesseract: un manufatto bizzarro e multidimensionale. All'epoca non conosceva molto la magia del Tesseract, ma non aveva altre opzioni per salvarsi la vita ed è ancora intrappolato lì dentro, senza rendersi conto che sono passati tanti anni.

La Stanza Topazio e la Stanza dei Sogni

Fredigar Cripps ha avuto la fortuna di trovare l'ingresso al tesseract, di superare il mago e di trovare il tesoro nella sua prima avventura. Costruì la Comeback Inn e tutte le sue meraviglie usando quel tesoro. Una delle favolose camere della locanda è la Stanza Topazio, un'altra è la Stanza dei Sogni e le loro porte si sono una di fronte

all'altra in un corridoio della Comeback Inn. Si dice che queste stanze specifiche siano intrise di una magia particolarmente forte associata alla divinazione (non è un caso che la Gilda dei veggenti di Blackmoor, la più fidata di Re Uther per molte buone ragioni, è chiamata Occhio di Topazio) e che la Stanza dei Sogni in particolare porta coloro che dormono lì ad avere sogni particolarmente interessanti e vividi. Apparentemente, la stanza si sintonizza sui dormienti, generando sogni appropriati e rivelatori, ma nessuno sa esattamente come funzioni questa magia.

Questa avventura vi porterà dalla soglia della Comeback Inn, alla Stanza dei Sogni, a un tempo in cui Fredigar Cripps era ancora un ragazzo sognante, in procinto di iniziare la sua primissima avventura, ovviamente nella Buca del Mago!

AGGANCIO ALL'AVVENTURA

Seguendo la tradizione di molti avventurieri Blackmooriani, avete deciso che la vostra prima avventura doveva essere una visita alla leggendaria Comeback Inn, la locanda preferita di tutti gli avventurieri che vale la pena menzionare a Blackmoor, un luogo pieno di storia e mito! Vi siete incontrati per la strada e, secondo gli usi di Blackmoor, avete deciso di formare un gruppo e andare insieme alla Comeback Inn.

Questa è l'occasione perfetta per i giocatori di descrivere i loro personaggi e per far conoscere i personaggi l'uno all'altro.

Il vostro viaggio a Blackmoor City è senza incidenti e, mentre vi avvicinate, ammirate da lontano la sagoma nera del leggendario Castello di Blackmoor. Alle porte, le guardie sembrano riconoscere a prima vista che siete avventurieri alle prime armi e vi lasciano passare con un sorriso, lasciandovi entrare senza pagare alcuna tassa d'ingresso.

Camminate per le strade meravigliati, non avete mai visto così tante persone e tanti edifici tutti insieme. Alla fine, arrivate davanti alla famosa Comeback Inn. Vi rendete conto che è tardi, il sole è tramontato. Ci sono due guardie ai lati della porta e, quando vi avvicinate, vi informano che stasera la locanda è stata prenotata per una festa privata e non potete entrare senza un invito. Dopo il lungo viaggio, siete stati respinti alla porta e vi sentite improvvisamente molto stanchi, assetati, affamati, disperatamente bisognosi di un caldo caminetto di fronte a voi.

Si spera che i personaggi preghino le guardie di essere ammessi lo stesso o almeno che restino per un po' vicino alla porta. Tentare di fare violenza contro le guardie o

contro la Comeback Inn è così folle che terminerà immediatamente la carriera da avventurieri dei personaggi, che verranno probabilmente trasformati in ranocchi o simili.

Un uomo bizzarro e rugoso con una tunica di color senape elegantemente ornata e due strane pietre che fluttuano a mezz'aria intorno alla sua testa, si fa avanti e dice alle guardie: "Queste signore e signori sono i miei assistenti. Per favore, ammetteteli. Dormiranno nella stanza che ho prenotato proprio di fronte alla mia solita stanza, la Stanza Topazio." Poi l'uomo entra rapidamente nel Comeback Inn. Le guardie finalmente vi danno il benvenuto e vi aprono la porta.

Ancora una volta, si spera, gli avventurieri sapranno cogliere l'occasione e entreranno, altrimenti quest'avventura sarà già finita.

Una strana forza vi attraversa mentre entrate. Nella sala principale c'è un pavimento di pietra, sul quale passeggiano molti clienti bizzarri: alcuni di loro indossano armature appariscenti, altri cappelli a punta e bastoni decorati con pietre preziose grandi come un pugno! Altri sono senza qualche arto, sostituito da arti meccanici! Anche il barista è molto particolare: è in realtà un Orco adulto, vestito in modo elegante e con un grembiule di pelle scura. Al centro della folla c'è un uomo brizzolato, a torso nudo, peloso, con enormi muscoli guizzanti e con una barba lunga e selvaggia. I suoi occhi sono ancora più selvaggi! Raccoglie un grosso barile di birra, lo tiene sospeso per un momento sopra la testa e poi se lo sbatte dritto sulla fronte. Il duro legno del barile si rompe contro il suo cranio e lui si scola tutto il barile dall'interno! Tutti ruggiscono, acclamano e ridono selvaggiamente, dandosi pacche sulle spalle. Voi rimanete di sasso.

L'uomo che vi ha aiutato ad entrare si fa avanti e vi dice: "Ehi! Guardatemi! Non è ancora il vostro momento per partecipare a questo tipo di feste: Marfeldt il Barbaro potrebbe non essere più esattamente al suo massimo, ma, con il passare degli anni, il suo temperamento non è diventato più paziente con chi si imbuca alle feste senza invito e sono sicuro che non vi ha invitati alla sua festa. Non vi ho fatti entrare per farvi massacrare all'inizio della vostra carriera di avventurieri. Ora, seguitemi di sopra". Come ha menzionato Marfeldt il Barbaro, vi siete già rizzati! I capelli in testa, dal momento che avete sentito molte storie raccapriccianti su questo eroe di Blackmoor... un po' controverso: a volte molto generoso, altre volte molto mortifero... anche per le ragioni più futili.

L'uomo bizzarro con gli abiti color senape non risponderà alle domande dei personaggi mentre li conduce di sopra, ma ovviamente i personaggi possono guardarlo meglio. La sua tunica senape è ornata da motivi a forma di occhio, intorno al collo ha una catenina d'oro con una gemma blu (un topazio), tagliata a forma di occhio aperto. Intorno alla sua testa circolano, come piccoli satelliti attorno a un pianeta, due pietre: una sfera rossa e blu marmorizzata e

un puro ottaedro bianco (sono ovviamente due leggendarie pietre Ioun). È un uomo Alto Thoniano e si fa chiamare Pernumian. Fa parte dell'Occhio di Topazio, la Gilda dei Veggenti di Blackmoor, ha avuto delle sensazioni positive nei confronti dei personaggi e per questo motivo vuole aiutarli, dato che segue sempre il suo istinto. Parteciperà alla festa di Marfeldt, ma ha deciso che i personaggi avranno la possibilità di dormire nella Stanza dei Sogni, mentre lui è alloggiato nella Stanza Topazio, ovviamente!

Se i personaggi decidono di comportarsi come dei ragazzini viziati, il Direttore si senta libero di gestirli duramente, magari trasformandoli in rane o magari semplicemente facendoli cacciare e bandire dalla Comeback Inn. Ad ogni modo, quest'avventura finirà improvvisamente per loro e non saranno facilmente riammessi nella Comeback Inn (aggiungi la nota sulle schede dei personaggi: *Maleducato alla Comeback Inn*).

Alla fine, l'uomo con la tunica color senape si ferma al piano di sopra lungo un corridoio e apre una porta: "Questa è la vostra stanza per stanotte. Per favore, non disturbate i ragazzi perché hanno la loro piccola festa privata, e adattatevi a cenare in questa stanza... come miei ospiti." Date una rapida occhiata dentro e vedete una stanza perfettamente arredata, con tende di velluto bianco. Sul tavolino c'è una ricca cena. Di fronte a voi c'è un bizzarro uomo Thoniano, con un semplice vestito color senape: è calvo e la sua barba fluente non è fatta di peli ma di piccoli serpenti, che, sorpresi dal Vostro ingresso, si alzano sulla faccia e aprono minacciosamente le loro fauci. "Haztian, hai già riposto le tue cose nell'armadio?" Chiede il vostro ospite. "Sì, mio signore." Risponde l'uomo con i serpenti sul viso. "Molto bene. Adesso libera la stanza rapidamente, poiché queste persone staranno qui stasera." L'uomo sembra momentaneamente rattristato (anche i serpenti!), ma esegue gli ordini in brevissimo tempo e recupera i suoi pochi bagagli prima di andarsene con un cenno. L'uomo rugoso con la tunica senape ornata dice finalmente: "Buona cena e buona notte! Ci vediamo domani mattina a colazione da basso... ehm... meglio se non vi presentate troppo presto... Mi raccomando solo che non gironzolate per la Comeback Inn stasera... può essere molto pericoloso." E chiude la porta. Date un'occhiata al cibo e alle bevande nella vostra stanza e... è un banchetto!

Dopo cena vi sentite stanchissimi e le palpebre si fanno troppo pesanti.

La Stanza dei Sogni fa entrare i personaggi nella loro avventura onirica, ma prima aggiungi la seguente nota alle Schede dei Personaggi: *Il risentimento di Haztian*. Continua al Capitolo 1.

CAPITOLO 1: UN NUOVO TE STESSO

Improvvisamente, vi rendete conto che state camminando in gruppo, all'aperto ed è una bella mattinata, anche se piuttosto fredda. Vi guardate intorno e vi rendete conto di essere fuori da un modesto muro costruito intorno a un villaggio circondato da vaste foreste. Guardando dall'altra parte del muro, si nota la cima di una torre di pietra nera che spunta.

Se ai personaggi sorge il dubbio che potrebbe essere il castello di Blackmoor, il Regista confermerà che è molto simile, ma non esattamente uguale, poiché nel frattempo ci sono stati vari progetti di espansione e ricostruzione.

Ora il Regista dovrà decidere chi impersonerà Fredigar Cripps. La scelta dovrebbe ricadere su un mago o un chierico con qualche magia o abilità come Veggente. Se più personaggi sono equivalenti sotto questo punto di vista, dovrebbe essere scelto quello con più alta FORTUNA. Se è di nuovo un pareggio, si scelga casualmente. Il personaggio scelto riceverà una copia della *Dispensa 1* (che è essenzialmente il foglio dei personaggi di Fredigar, più le istruzioni associate, da utilizzare solo per questa avventura invece del normale foglio dei personaggi). Si prega di notare che l'amuleto attorno al collo di Fredigar non è altro che un regalo di Khoronus (sotto mentite spoglie e proveniente dal futuro, ovviamente) e farà in modo che chi lo porta abbia sempre 12 punti di FORTUNA, purché lo tenga in mano, sperando nella buona sorte.

In pratica, gli effetti della Stanza dei Sogni hanno mandato in un sogno e indietro nel tempo i personaggi, al momento della prima (e ultima) avventura di Fredigar. Tutti i personaggi sembrano leggermente diversi (ma i loro fogli di personaggi non cambiano), e questo è principalmente dovuto agli adattamenti alla diversa (antica) moda, ma uno dei personaggi sarà fondamentalmente diverso, poiché prende le caratteristiche di nientepopodimeno che Fredigar Cripps! Lascia che i personaggi "trasformati" si facciano nuovamente conoscenza mentre camminano dalle mura del villaggio di Blackmoor alla Buca del Mago. Poiché si tratta di un'avventura onirica, si consiglia al Regista di ridurre un po' il rigoroso controllo della logica e dei fatti sulla realtà. Anche i personaggi saranno più confusi del solito e non si porranno troppe domande su quello che è successo, ma preferiranno affrontare la realtà come la percepiscono nel sogno. Se necessario, il Regista può consigliarli di conseguenza. Passare al Capitolo 2.

CAPITOLO 2: LA BUCA DEL MAGO

OK, ora iniziano le vostre avventure. Quando uscite dal villaggio di Blackmoor eravate ancora dei ragazzini, ma ora che hai raggiunto la Buca del Mago, dovete crescere e diventare veri avventurieri! Una vita di pericolo e, si spera, di guadagni è ora di fronte a voi!

La Buca del Mago non è lontana dalle mura ed è una specie di grande fossa... una grande buca, infatti. Dicono che un mago, molto tempo fa, ci faceva pratica di magia in tutta sicurezza per gli altri abitanti del villaggio. Quando il mago è scomparso, dicono che ci abbia lasciato il suo tesoro... e, si spera, lo trovate! Si spera che basti solo scavare un po'...

I personaggi ora probabilmente cercheranno nella Buca, che è coperta di erba e piccoli cespugli, con pietre sparse qua e là. L'erba è a macchie di colori leggermente diversi, cos'anche indica dove c'è qualcosa sotto, in quanto la crescita dell'erba. I personaggi dovranno fare un lancio di ABILITÀ + Percezione mentre cercano (Fredigar ha un paio di badili per aiutare la ricerca, a parte l'Abilità Speciale Percezione). Un tiro fallito non porterà alla luce nulla di interessante. Un lancio superato di tre punti o meno porterà alla luce alcuni frammenti di pietra tagliati / decorati / bruciati: qualcosa che potrebbe momentaneamente aumentare la curiosità dei personaggi e deattare la loro attenzione (i personaggi penseranno che uno studioso potrebbe volerle comprare e forse si caricheranno di pietre), ma inutile sotto ogni altro punto di vista. Un tiro superato di oltre tre punti porterà alla luce un bacino di pietra poco profondo.

Se l'Argentovivo dello zaino di Fredigar viene versato sul bacino di pietra, creerà una superficie argentea liquida che riflette il cielo sulle sue onde basse e lente. Il liquido è molto denso, ma, se qualcosa viene spinto attraverso la superficie argentea, la profondità che può essere raggiunta è maggiore del bacino di pietra (che difatti è poco profondo). In effetti, questa superficie è ora una porta magica, come previsto da Fredigar. Tutti i personaggi che coglieranno la possibilità e si butteranno, andranno al *Cubo A* nel Capitolo 3.

Se i personaggi non trovano il bacino di pietra e non attivano la porta magica, vai alla *Conclusione A*.

CAPITOLO 3: DENTRO AL TESSERACT

Come accennato, la strana dimensione dove i personaggi sono appena capitati è un Tesseract, ovvero una specie di cubo multidimensionale, contenente otto cubi diversi nello stesso posto. Quando entrano per la prima volta, i personaggi si troveranno sempre nel *Cubo A*, poi potranno trovare il modo di spostarsi in altri cubi e trovare il tesoro.

All'interno del Tesseract le cose sono piuttosto strane. Se un personaggio muore mentre sogna di essere nel Tesseract, si sveglierà la mattina dopo, dopo una brutta notte di sonno, completamente sudato, ma sostanzialmente a posto. Tuttavia, se muore il personaggio che impersona Fredigar Cripps, il sogno è finito per tutti nel gruppo.

In ogni cubo ci sono sei "porte" (considerando un punto di riferimento casuale, possono essere etichettate come "su", "giù", "sinistra", "destra", "davanti" e "dietro") e i personaggi possono usare per esplorare il Tesseract, ma le "porte" non portano necessariamente dal punto 1 al punto 2 e viceversa se si torna indietro. Ogni volta che una porta viene attraversata, lancia 2d6: un tiro di 2, 3 o 4 teletrasporterà i personaggi in un altro cubo a caso (non la "normale" destinazione e non il cubo da cui provengono), un lancio di 12, 11 o 10 invierà i personaggi al cubo che hanno appena lasciato, tutti gli altri lanci porteranno ai cubi citati in ogni singola sezione. Ogni volta che un personaggio rientra in un cubo, è come lo ha trovato la prima volta, come se nessuno ci fosse mai entrato prima (a parte un paio di eccezioni chiaramente indicate). Se una porta viene aperta e chiusa e poi riaperta di nuovo da un personaggio che era insieme ai personaggi che sono appena usciti, non porterà quest'ultimo personaggio nello stesso punto, ma avrà un effetto simile a quello appena menzionato per un lancio di 2, 3 o 4. Ricorda che passare attraverso un cancello nel Tesseract non è come passare attraverso una porta normale, ma fa sì che il personaggio sia magicamente teletrasportato nel mezzo del cubo destinazione. Non tutto segue la logica in questo posto.

Cubo A

Vi guardate attorno e vi accorgete di essere sospesi nel cielo! Muovete le braccia e le gambe e vi sembra di nuotare verso una nuvola soffice e bianca! Guardate un attimo in basso e vedete il mare... che calmo!... Il mare! Improvvisamente vi rendete conto che stai cadendo! SPLASC! Il contatto con la superficie del mare fa male, quando si cade da tanto alto!

L'impatto con la superficie dell'acqua provoca appena un danno di RESISTENZA. I personaggi cadranno la prima

volta anche se possono volare, in quanto non sono preparati, ma la volta successive saranno in grado di prevedere la situazione e usare la loro magia, eccetera, in modo da non farsi male. Il mare è molto calmo, quindi il galleggiamento non sarà troppo difficile, ma il fondo del mare è profondo 4 o 5 metri, per cui è necessario superare un test di ABILITÀ + Nuotare o FORTUNA per evitare l'annegamento, oppure si devono attaccare su qualcuno che può nuotare e aiutarvi (Fredigar, ad esempio, conosce l'Abilità Speciale Nuotare). Tuttavia, un personaggio con le pietre nello zaino affonda subito e passa attraverso il cancello sul fondo del mare.

State galleggiando sulla superficie del mare e vi guardate intorno. Se inclinate la testa, potete notare che ci sono delle superfici scolorite che fluttuano intorno a voi: una di fronte a voi, una dietro di voi, una alla vostra destra, una alla vostra sinistra, tutte appena sopra il pelo dell'acqua, e poi una sopra di voi, a mezz'aria, e uno sotto di voi, sul fondo del mare.

La porta di fronte normalmente conduce al Cubo B.

La porta di dietro normalmente conduce al Cubo C.

La porta di sopra (difficile da raggiungere senza la magia o un paio di ali) normalmente conduce al Cubo D.

La porta di sotto normalmente conduce al Cubo E.

La porta a destra normalmente conduce al Cubo F.

La porta a sinistra normalmente conduce al Cubo G.

Cubo B

Improvvisamente vi rendete conto che state attraversando una savana deserta... fa molto caldo e l'aria è secca. All'improvviso, alzate lo sguardo e vedete alcune Vespe Giganti che si avvicinano rapidamente!

C'è espa Gigante (OotP, pagina 117) per ogni personaggio. I personaggi possono sfruttare il punto debole degli insetti e cacciarli via con il fuoco, o potrebbero volerli combattere, ma se fuggiranno attraverso una porta, gli insetti avranno l'attacco libero come di consueto in questi casi.

Vi guardate intorno e di nuovo vedete delle superfici sbiadite che creano quelle strane porte davanti a voi, alla vostra destra, alla vostra sinistra e anche sopra, vicino ai rami più alti di un raro albero, e sotto, in fondo a una profonda pozza.

La porta di fronte normalmente conduce al Cubo H.

La porta di dietro normalmente conduce al Cubo A.

La porta di sopra (ammesso che i personaggi riescano ad arrampicarsi tanto in alto) normalmente conduce al Cubo D.

La porta di sotto normalmente conduce al Cubo E.

La porta a destra normalmente conduce al Cubo F.

La porta a sinistra normalmente conduce al Cubo G.

Cubo C

Siete al centro di un'ampia stanza a forma di cubo con gli angoli sono arrotondati. Sotto la luce di innumerevoli candele, ci sono le più straordinarie statue realistiche di cavalieri, maghi e guerrieri. Un vecchio dai capelli bianchi, appena coperto da brandelli di tessuto, ma con una corona d'argento in testa, all'improvviso appare a mezz'aria ad una certa distanza da voi, ridacchiando prima di atterrare con grazia. Una scintilla di follia nei suoi occhi vi fa sentire a disagio. Con voce stridula dice: "Oh bene! Altre pietre per il mio giardino? Venite a unirvi ai vostri amici, vero? Sapete? Io sono il re Astragalo! ... il vecchio Nolubez ha creato questo posto solo per me, ma mi annoio molto e, quando qualcuno viene a visitarmi, mi diverto con loro! Se i visitatori si dimostrano degni, do loro dei regali! Se i visitatori non sono degni, li trasformo in pietra, poiché mi divertono di più in questo modo... Ridacchia di nuovo, evidentemente soddisfatto del vostro arrivo.

Astragalus veramente venne imprigionato in questo Tesseract da Nolubez il Magnifico molti secoli fa, per ragioni che oggi nessuno ricorda e le statue sono avventurieri che in questo periodo giunsero in questa stanza proprio come i personaggi, forse alla ricerca del favoloso tesoro di Graelwende, ma trovarono invece la malasorte. Astragalus non può uscire, ma è fondamentalmente onnipotente e immortale all'interno di questa parte specifica del Tesseract... ed è anche completamente pazzo.

"Ora, io sono un re realista e quindi farò una domanda... solo una piccola, piccola domanda ad uno di voi. Se risponderà correttamente lo aiuterò, ma se la risposta sarà sbagliata, lo trasformerò a pietra! Semplice! Non è vero?

Di seguito vengono proposte alcune domande / quiz logici, ma il Regista potrebbe volerne avere un po' di più pronte, un po' per cambiare, un po' nel caso che i personaggi tornino qui più spesso del previsto.

Il vecchio indica la statua di un cavaliere, con il volto agonizzante. "Pesa 100 chili più la metà del suo peso. Quanto pesa?" La risposta giusta è 200 chili.

"Un padre, un figlio e un nonno sono entrati in questa stanza. Ognuno di loro ha risposto a una mia domanda. Qual è il minor numero di domande a cui rispondere, in modo tale che entrambe le frasi siano corrette?" La risposta giusta è una.

"Se ci sono 5 mele sul bancone e togli 2, quante ne hai?" La risposta giusta è due.

Le risposte corrette vengono premiate con congratulazioni e i seguenti oggetti (in ordine, uno ogni volta che i personaggi arrivano a questo cubo e rispondono correttamente): un Corno (che si adatta perfettamente alla sede che si trova nel *Cubo H*), una grossa candela (che magicamente si accende da sola quando è buio e che si adatta bene alla sede che si trova nel *Cubo H*), un collare e un guinzaglio da cane (che magicamente doma un cane nel *Cubo F*), una corona (inutile)... e qualsiasi altro oggetto inutile la fantasia del regista sia in grado di partorire (ma i personaggi trasformarsi in pietra non verranno mai rilasciati). Dopo questo, sei porte si aprono nel cubo e i personaggi possono scegliere quella che preferiscono (possono camminare sulle pareti e sul soffitto, se lo desiderano).

Se i personaggi invece dicono ad Astragalus che non vogliono i suoi regali (ma informazioni, ecc.), lui risponderà loro che in realtà è un prigioniero di questo posto, piuttosto che il suo re, ma almeno non è l'unico prigioniero nei paraggi, poiché c'è anche un mago pazzo che lo ha sempre evitato... in un'altra parte del Tesseract c'è un pilastro di legno scolpito e la presenza di un cane evocherà il mago, dato che è appassionato di cani ben addomesticati. Ovviamente è Graelwende. Astragalus non sa dire quale porta conduce a Graelwende poiché non conosce il resto del Tesseract, ma può percepire le presenze in esso e, dopo un lungo periodo di studio, parte dei loro pensieri.

Di tanto in tanto (almeno ogni volta che i personaggi entrano in questo cubo e poi ogni volta che Astragalus si emoziona) Astragalus salta e, mentre salta, il cubo attorno a lui rotola come se fosse l'interno di un dado lanciato (i personaggi possono fare un tiro di Acrobazia per evitare di farsi male a causa di questo lancio, che altrimenti causa la perdita di un punto di RESISTENZA). Il Regista può lanciare un dado anche lui (rappresenta la stanza e il numero dei dadi rappresentano le posizioni delle porte) e controllare di seguito per capire dove conduce ogni porta. In questo caso non si Lancia per vedere se i personaggi vanno ad un cubo fuori dal normale.

La porta 1 conduce al *Cubo H*.

La porta 2 conduce al *Cubo F*.

La porta 3 conduce al *Cubo D*.

La porta 4 conduce al *Cubo E*.

La porta 5 conduce al *Cubo G*.

La porta 6 conduce al *Cubo A*.

Cubo D

Siete in una stanza quadrata fatta di grosse pietre grigie, rozzamente squadrate. Sulle pareti ci sono dei sostegni dove bruciano le torce. Al centro della stanza c'è una grande cassa del tesoro, con una grande chiave d'oro nella serratura. C'è una porta di legno su ciascuna delle quattro pareti e ci sono due botole, una sul pavimento e una sul soffitto, che può essere raggiunta salendo in piedi sullo scrigno del tesoro. Tutte queste porte e botole hanno un lucchetto, ma nei lucchetti non c'è nessuna chiave.

Lo scrigno del tesoro è ovviamente un Mostro Scrigno (BtP, pagina 32) e la chiave d'oro nella sua serratura può aprire qualsiasi altra serratura nella stanza. In alternativa, le porte possono essere aperte con la magia o con un lancio di una Abilità Spaciale adatta. Il Mostro Scrigno non si muove, se non lo toccano prima i personaggi.

La porta di fronte normalmente conduce al *Cubo B*.

La porta di dietro normalmente conduce al *Cubo C*.

La botola sul soffitto normalmente conduce al *Cubo H*.

La botola nel pavimento normalmente conduce al *Cubo A*.

La porta a destra normalmente conduce al *Cubo F*.

La porta a sinistra normalmente conduce al *Cubo G*.

Cubo E

Questo sotterraneo è incredibilmente caldo e c'è un forte odore di ferro bruciato! Le superfici nere e carbonizzate delle pareti, del pavimento e del soffitto sono estremamente ruvide e tremano come se ci fossero continui terremoti. Vi chiedete da dove vengano la luci rossastre e vibranti che sono nel mezzo della stanza e la risposta a questa domanda vi riempie di preoccupazione! Siete circondati da creature diaboliche dalla pelle di pietra e il fuoco che respirano è l'unica luce che vedete!

A causa del calore intenso e della mancanza d'aria, ogni round passato respirando in questo cubo provoca la perdita di un punto di RESISTENZA. I personaggi sono circondati da Maze Fiends (vedi BtP, pagina 54).

Le luci fiammeggianti vi permettono di vedere dei cancelli: uno di fronte a voi, uno dietro di voi, uno alla vostra destra e l'altro alla vostra sinistra.

Se i personaggi usano qualcosa di esplosivo (magia, polvere da sparo, ecc.) sul pavimento o sul soffitto, possono scoprire anche dei cancelli sul pavimento e sul soffitto.

Il cancello di fronte normalmente conduce al *Cubo B*.

Il cancello di dietro normalmente conduce al *Cubo C*.

Il cancello nel soffitto normalmente conduce al *Cubo A*.

Il cancello nel pavimento normalmente conduce al *Cubo H*.

Il cancello sulla destra normalmente conduce al *Cubo F*.

Il cancello sulla sinistra normalmente conduce al *Cubo G*.

Cubo F

Questo cubo sembra l'interno di un'enorme scatola di legno, dove un branco di cani selvaggi abbaia e improvvisamente vi attacca!

La prima volta che i personaggi entrano in questa stanza, c'è un Wild Dog (vedi OotP, pagina 38) per ogni personaggio, la seconda volta ce ne sono due per ogni personaggio, poi tre, quattro, ecc. Questa è una deviazione parziale dalle regole generali del Cubo di Nolubez.

I cani si calmeranno immediatamente se un personaggio ha il collare con guinzaglio del *Cubo C* e un cane si farà avanti docilmente e si lascerà mettere il guinzaglio. Seguirà il gruppo da ora in poi, anche se usciranno dal Cubo di Nolubez (vedi la Nota sulla Scheda del Personaggio: *il Cane di Nolubez*).

Se i cani sono tutti morti oppure uno di loro indossa il collare e il guinzaglio (il resto smetterà di attaccare e si limiterà a guardare, fino a quando il collare e il guinzaglio sono nel Cubo), le porte appariranno come al solito.

La porta di fronte normalmente conduce al *Cubo H*.

La porta di dietro normalmente conduce al *Cubo be A*.

La porta di sopra (il soffitto non è troppo alto, per cui i personaggi possono raggiungerla salendo sulle spalle di un compagno) normalmente conduce al *Cubo D*.

La porta sul pavimento normalmente conduce al *Cubo E*.

La porta a destra normalmente conduce al *Cubo F*.

La porta a sinistra normalmente conduce al *Cubo G*.

Cubo G

Questo posto vi sorprende, perchè è nero come la pece!

Se i personaggi hanno la candela del *Cubo C*, questa si accenderà automaticamente, mostrando chiaramente la scena circostante.

Il centro della scena è occupato da un Bonecrusher adulto (vedi BtP pagina 23) che si sposta silenziosamente nell'oscurità. Questa creatura cammina lentamente e si gira ancora più lentamente, ma si è adattata

perfettamente all'oscurità, è molto silenziosa e il suo attacco è spesso letale. Si trova al centro di una stanza rotonda con pesanti saracinesche di griglie di metallo ai quattro angoli (in un round si può sollevare una saracinesca con un tiro riuscito di ABILITÁ + Forza). Nell'oscurità il Bonecrusher avrà un vantaggio schiacciante su avventurieri inesperti che si muovono a tentoni.

La saracinesca di fronte normalmente conduce al *Cubo B*.

La saracinesca di dietro normalmente conduce al *Cubo C*.

La saracinesca a destra normalmente conduce al *Cubo A*.

La saracinesca a sinistra normalmente conduce al *Cubo H*.

Cubo H

Vi ritrovate in una stanza rotonda con pavimento, pareti e soffitto con superfici di sabbia. Nel mezzo della stanza, simile a un pilastro di legno scuro che va dal pavimento al soffitto, c'è una statua scolpita che rappresenta, in modo stilizzato, un uomo estremamente emaciato, una specie di nicchia rotonda, o sede, sulla sua fronte.

Scavando nella sabbia per tre round è possibile trovare i soliti cancelli di sopra, di sotto, di fronte, dietro, a destra e a sinistra. Con un tiro di FORTUNA riuscito, è possibile trovare un cancello in un singolo round.

Se si incastra il Corno nella fessura sulla fronte della statua, questa gonfierà in modo orribile e si trasformerà (entro 2 + 1d6 round) in un Gargantis (vedi BtP, pagine 56-57, ma senza i poteri mentali).

Se si incastra la Candela sulla fronte della statua, questa impedirà al Corno di attivarsi, se in futuro verrà inserito dallo stesso gruppo di personaggi (questa è una deviazione parziale dalle regole generali del Cubo di Nolubez), ma impedirà anche ai personaggi di portare la Candela da qualche altra parte, in quanto tirarla fuori dall'alloggiamento sarà un duro lavoro (test di ABILITÁ + Forza) e, in caso di successo, la candela si romperà. Potrebbe sembrare che il problema si risolva tagliandone un po', ma perderà il suo potere magico di accendersi quando è nell'oscurità.

Portare un cane in questa stanza farà apparire Graelwende (vai al Capitolo 4).

La porta di fronte normalmente conduce al *Cubo B*.

La porta di dietro normalmente conduce al *Cubo C*.

La porta di sopra (se i personaggi la trovano) normalmente conduce al *Cubo E*.

La porta di sotto (se i personaggi la trovano) normalmente conduce al *Cubo D*.

La porta a destra normalmente conduce al *Cubo G*.

La porta a sinistra normalmente conduce al *Cubo F*.

CAPITOLO 4: GRAELWENDE

Non appena siete nella stanza con un cane al guinzaglio, da dietro il pilastro di legno scuro viene avanti un uomo con un cappello a punta blu e una tunica blu, tutti decorati con stelle argentate e mezzelune. Intorno al collo ha una catena d'argento con un piccolo ciondolo d'argento a forma di cubo. Apre le braccia e dice: "Ah! Voi dovete essere la squadra di soccorso inviata dall'Imperatore! Finalmente mi ha liberato!"

Ovviamente è Graelwende, e ha scambiato i personaggi per i suoi salvatori. Finché i personaggi continueranno a fingere di essere ciò che lui pensa, Graelwende dirà loro tutta la (sua) verità, cioè che il Duca ha tradito l'Imperatore e i suoi ordini di non accettare né forgiare alleanze senza il suo esplicito permesso (probabilmente perché Duca Bruadaire voleva fondare un suo regno), così Graelwende usò la sua magia per fermare il Duca e si aspetta tutto l'apprezzamento imperiale.... Forse lo stesso Graelwende sarà nominato quale nuovo Duca delle Marche del Nord, chissà! Graelwende è davvero convinto di aver fatto tutto per bene e che il Duca Cane lo abbia condannato a morte in un disgustoso atto di sfacciata ribellione.

Graelwende ora è pazzo e fragile, dopo cinquecento anni più o meno da solo nel Tesseract, e se attaccato cadrà al primo colpo, ma, se gli viene data la possibilità di difendersi o alla notizia che i personaggi provengono da Blackmoor e che Blackmoor è ora un regno indipendente, punterà semplicemente un dito verso il personaggio più vicino e questi diventerà improvvisamente un cane! Questa è l'ultima magia che si ricorda ancora!

Se i personaggi escono da questo Cubo e poi tornano, Graelwende apparirà ogni volta nello stesso modo, dimentico di tutto, come è normale secondo le regole del Tesseract.

Se a Graelwende viene chiesto di un tesoro e si fida ancora dei personaggi, dirà che il tesoro è ancora al sicuro nel Cubo di Nolubez, indicando il cubo argentato che gli pende davanti al petto.

Se Graelwende è caduto o se in ogni caso il Cubo gli viene strappato dal collo e osservato attentamente, sarà possibile vedere le superfici scolorite che spesso

segnalano le porte all'interno del Tesseract. Il solo desiderio di passare attraverso di loro porterà i personaggi in una stanza piena di luce soffusa dorata, con un tesoro incredibilmente ricco, proprio come quelli dei racconti: monete d'oro, pietre preziose, gioielli preziosi, armi e ogni tipo di oggetto. Sulla parete c'è uno specchio con riflessi argentei e basse onde che si muovono lentamente su di esso, anche se verticale. Guardando nello specchio, i personaggi vedranno il cielo sopra la Buca del Mago e ricorderanno la loro storia onirica. L'ultima cosa che sentiranno prima di svegliarsi nella Comeback Inn, è "Grazie, amici!" di Fredigar Cripps.

Vai alla *Conclusione B*.

CONCLUSIONI

Conclusione A

È mattina e ti svegli nella tua stanza alla Comeback Inn. Non ti senti bene e, quando scendi al piano di sotto per fare colazione, trovi un messaggio di Pernumian, l'uomo bizzarro che ti ha pagato questa notte alla Comeback Inn. È solo un buon giorno e buona fortuna, ma niente di più. Poco dopo, sei di nuovo fuori, con la sensazione che le cose non sono andate come speravi, ma ora non c'è niente che puoi fare a parte concentrarti sulla tua prossima avventura!

I personaggi ottengono 5 XP per essere riusciti ad entrare nella Comeback Inn e a vedere Marfeldt il Barbaro, ma il resto della loro esperienza è del tutto dimenticabile.

Conclusione B

Ancora elettrizzati dal vostro fantastico sogno, andate di sotto per fare colazione. Il salone è ancora un disastro dopo la baldoria di Marfeldt (più tardi vi spiegheranno che la Comeback Inn riordina magicamente da sola, ma solo a mezzanotte e la festa è proseguita fino all'alba, quindi bisogna aspettare ancora un po' di tempo), ma un angolo è stato ripulito e un paio di tavoli sono stati preparati per la colazione. L'unico cliente è il vecchio bizzarro con la tunica color senape che avete incontrato ieri sera ha gli occhi molto gonfi. Chiama Batts, il barista Orco, per portare la colazione anche per voi, poi dice, con un ampio sorriso:

"Congratulazioni! Non è affatto normale dormire nella Stanza dei Sogni e rivivere in sogno la storia di Fredigar Cripps, l'onorevolissimo fondatore di questa famosa locanda!"

Credetemi sulla parola, perché io faccio parte dell'Occhio di Topazio, la Gilda dei Veggenti di Blackmoor al servizio di Sua Maestà (anche se ora è profondamente addormentato...) ed ero sicuro che aveste qualcosa di speciale quando vi ho visto ieri, ma

non immaginavo che avreste fatto così bene! Il futuro di Blackmoor ha bisogno di molte persone di talento come voi! "

A un suo gesto, Batts porta un anello con un falco stilizzato, simbolo degli Andahar, a ciascuno di voi: l'Anello della Comeback Inn. Vi spiegano che con questo anello potete entrare e uscire liberamente dalla porta della Comeback Inn e potete prenotare una camera e servizio alla locanda, che altrimenti verrebbero negati. L'anello è un simbolo della tradizione e dell'eredità degli eroi di Blackmoor e la Comeback Inn è onorata che voi li indossiate, ma potrebbe chiederli indietro o disattivarli se in futuro non rispetterete questa tradizione.

Dopo questa esperienza, i personaggi ricevono 50XP e un rango extra di status sociale. Tutti gli oggetti acquisiti durante l'avventura onirica ovviamente non sono più con i personaggi, dopo il loro risveglio, a parte il cane selvatico al guinzaglio.

Il personaggio che ha avuto l'onore di impersonare Fredigar Cripps è invitato a far parte dell'Occhio di Topazio (vedi Note sulla Scheda del personaggio). Pernumian sarà il suo diretto superiore nella Gilda.

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono ripristinare i loro punteggi di FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA ai loro livelli iniziali prima di intraprendere nuove avventure.

NOTE ALLE SCHEDE DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze di ogni nota aggiunta sulla Scheda del Personaggio.

Maleducato alla Comeback Inn!

Non ti sarà più permesso entrare alla Comeback Inn, a meno che qualcuno che indossa l'anello della Comeback Inn ti accompagni sempre e garantisca per le tue azioni. Ad ogni modo, non ti sarà permesso di dormire nella Comeback Inn. Questa non è una condanna, poiché molti famosi eroi di Blackmoor hanno avuto lo stesso problema, ma ci vorrà del tempo per ripulire il tuo nome.

Quando questa nota viene acquisita, il personaggio perde due ranghi di status sociale (lo stato sociale minimo raggiungibile è pari a zero... per lo meno non ci sono numeri negativi).

Il risentimento di Haztian

Non hai fatto nulla di male direttamente ad Haztian, ma indirettamente hai causato che il suo padrone, il bizzarro Pernumian dell'Occhio di Topazio, lo abbia cacciato fuori da una stanza della Comeback Inn, dove era molto felice di rimanere. Haztian non conosce tutta la storia dietro questa azione e prova risentimento per quella delusione.

Il cane di Nolubez

Un Cane Selvatico (con normali caratteristiche come da pagina 38 di OotP) segue fedelmente il personaggio e obbedisce finché il collare e il guinzaglio non vengono rimossi. Se il collare e il guinzaglio vengono rimossi, il cane fa tutto il possibile per fuggire, ma il collare magico e il guinzaglio, che possono domare qualsiasi cane, rimarranno col personaggio.

Membro dell'Occhio di Topazio

L'Occhio di Topazio è la Gilda dei Veggenti di Blackmoor, è particolarmente fedele a Re Uther Andahar e farne parte è un onore e un dovere (e ti guadagna una collana con un topazio tagliato a forma di occhio aperto, che apre molte porte e orecchie dei nobili di Blackmoor, poiché la Gilda è molto rispettata).

Ogni tre decimane un membro può recarsi in un ufficio della gilda (in una delle principali città di Blackmoor) e lavorare per la gilda per una decimana, completamente speso di vitto e alloggio, e con 50 monete d'oro per ogni incantesimo divinatorio noto e reso disponibile per l'uso secondo i bisogni della Gilda. Un membro della gilda insegnerà nuovi incantesimi di veggenza ai membri che potrebbero averne bisogno, gratuitamente.

Per entrare nella Gilda a livello di membro (quello inferiore), è assolutamente necessario giurare quanto segue:

- *La divinazione è uno strumento e un dono che non deve essere abusato*
- *Non negherò il diritto di conoscenza a qualsiasi individuo che soddisfi i requisiti della Gilda*
- *Io, al meglio delle mie capacità, osserverò le leggi della Cabala Magica*
- *Non userò i miei poteri contro Re Uther o i suoi vassalli*
- *Manterrò il segreto sui risultati di tutti gli incantesimi a meno che non ritenga che altrimenti delle vite potrebbero essere messe in pericolo*
- *Non rivelerò il nome di chi mi ha a meno che non ritenga che altrimenti delle vite potrebbero essere messe in pericolo*
- *Informerò la Gilda di tutti i servizi che fornisco*
- *Servirò re Uther, quando richiesto, senza richiesta di pagamento*

Dispensa 1: Tu sei Fredigar Cripps!

Mentre in fondo tua coscienza sai di essere ancora te stesso, il tuo corpo e i tuoi ricordi sono quelli del giovane Fredigar Cripps!

Blackmoor è ancora un villaggio, piuttosto che una città, e tutte le cose della vita sono semplici, nella tua mente: vuoi trovare un tesoro e comprare una locanda! Stai pensando di chiamarla Alla Speranza di Fredigar e vuoi attrarre lì tutti i migliori avventurieri, così sarai in grado di ascoltare le loro storie. Tutti sanno che c'è un tesoro da qualche parte nella Buca del Mago, una specie di trincea non lontano dalle mura del villaggio di Blackmoor, e tu vuoi trovarlo! Tuttavia, molti giovani hanno ispezionato la Buca del Mago, ma nessuno ha ancora trovato il tesoro. Un vecchio mago bizzarro, con una lunga barba, ti ha detto che c'è un bacino di pietra nella Buca del Mago e, se si versa dentro dell'Argentovivo, si aprirà una porta magica verso un posto dove potrai trovare il tesoro! Dopo che ti è stato detto questo, hai immediatamente investito i tuoi (magri) risparmi in Argentovivo!

Hai organizzato una piccola spedizione con altri avventurieri novizi (questa è la prima avventura anche per te!) e ora stai camminando verso la Buca del Mago.

Le tue caratteristiche: la tua ABILITÀ, RESISTENZA e FORTUNA, mentre impersoni Fredigar Cripps, come base, sono esattamente le stesse di prima. Comunque, Fredigar non ha studiato nessuna magia fino ad ora, quindi, se hai dei punti di MAGIA, devi rimuoverli (insieme ai PUNTI MAGIA associati, se ne hai) e aggiungere il tuo punteggio di MAGIA alla tua ABILITÀ.

ABILITÀ: ...

RESISTENZA: ...

FORTUNA: ...

Anche i tuoi Talenti e Abilità Speciali sono diversi, come Fredigar Cripps:

Talenti: Pieveloce

Abilità Speciali: Spade (1), Percezione (2), Nuotare (1)

Armi: Spada

Armatura: Corazza di Pelle

Zaino: 2 pasti, un otre d'acqua, un sacco a pelo, due badili, un otre (pieno di Argentovivo anziché di acqua e perciò piuttosto pesante)

Attorno al collo, appeso ad una catenella, hai un amuleto a forma di clessidra (un regalo da parte del vecchio mago bizzarro di cui sopra) e hai preso l'abitudine di prenderlo in mano quando ti serve un po' di buona sorte!

Monete: non ti rimane nemmeno una monetina di rame!

In bocca al lupo!!!



Come molti giovani avventurieri di Blackmoor, la prima avventura per te è andare alla Comeback Inn, un posto molto famoso dove sono passati tutti gli avventurieri di Blackmoor degni di nota e dove è stata plasmata la storia del Regno.

La fondazione della locanda è un'altra storia avvolta nel mito e forse riuscirai ad apprenderne un po'... ma dovrai stare molto attento a non entrare in una rissa con altri avventori, poiché tra di loro ci potrebbero essere guerrieri e maghi leggendari e con un temperamento irascibile! Stai attento!

