

LA MANO DIABOLICOUS



INDICE:

Introduzione	p. 5
La Mano Diabolicus:	p. 6
Prologo	p. 7
Prima Giornata	p. 11
Seconda Giornata	p. 14
Terza Giornata	p. 18
Quarta Giornata	p. 23
Altre Giornate	p.28
Appendice I: PG	p. 23
Gustaf Baurmann	p. 23
Dieter Bech	p. 24
Jolàn Duchy	p. 25
Isbert Scholz	p. 26
Kaspar Zimmermann	p. 27
Appendice II: PNG	p. 43
Rose Engl	p. 43
Robert Schweiz	p. 45
Karl Schnaider	p. 47
Max Berger	p. 48
Edmund Klausermann	p. 49
La Squadra delle Feuerbrigade	p. 52
Winfried Johann Adolf Schlöss	p. 52
Katrina Blond	p. 53
Hins Blond	p. 54
Gregory Krutter	p. 54
Thiade Peters	p. 55
Elmira Richter	p. 57
La Famiglia Körtig	p. 59
Hinrich Körtig	p. 59

Ismund Körtig	p. 60
Theresia Körtig	p. 60
La Famiglia Krämer	p. 61
Dalila Krämer	p. 61
Ingrid Krämer	p. 62
Otto	p. 63
Appendice III: Castel Wagrain	p. 66
Appendice IV: La Mano Diabolicus	p. 72
Appendice V: Il rituale - La Messa da Requiem per Shuggay	p. 79
Annotazioni Varie	p. 83
Consigli di gioco	p. 84
Autori e Ringraziamenti Vari	p. 86



INTRODUZIONE:

ATTENZIONE:

In "Sine Requie Anno XIII" si possono trovare riferimenti ad ideologie politiche estremiste e a visioni intolleranti della religione. Ricordiamo ancora che noi, come autori del gioco, non supportiamo nessun tipo di ideologia né politica né religiosa e rispettiamo qualsiasi tipo di culto e visione politica, purchè le idee da essi proposte non siano in alcun modo contrarie alle leggi dello Stato e ai principi fondamentali di rispetto e tolleranza reciproca. La violenza contenuta in questo volume è solo immaginaria. Ripetiamo ancora che chiunque si sentisse offeso in qualsiasi modo dal contenuto di questo gioco è pregato di NON LEGGERLO. "Sine Requie" è un Gioco di Orrore e tratta quindi di argomenti macabri e violenti, ci scusiamo quindi con chiunque possa sentirsi leso, ma non è nostra intenzione recare offesa a nessuno o essere autori di qualsiasi tipo di propaganda.

QUESTO È SOLO UN GIOCO!

“La Mano Diabolicus” è un'avventura per Sine Requie ambientata nel IV Reich. Per qualsiasi spiegazione e delucidazione in merito all'ambientazione del gioco si rimanda ai manuali **“Sine Requie: Anno XIII”** e **“IV Reich”**, quest'ultimo di futura pubblicazione.

Questo PDF è gratuito e liberamente scaricabile dai siti della Asterion Press e della Serpentarium Games, o da altri siti online che trattano dei giochi di ruolo. Non è richiesto alcun compenso da parte dagli autori se non il rispetto per il lavoro fatto.

Qui vige la regola d'oro: se credi che l'avventura debba essere ritoccata in alcuni punti per potere essere adattata a diversi impatti con essa, nulla ti vieta di modificare e limare alcune parti, modificando, aggiungendo, o eliminando PNG e avvenimenti a tuo piacimento.

La peculiarità di questa avventura è che è stata pensata APPOSTA per garantire diversi impatti, a seconda delle volontà e delle preferenze del Cartomante di turno. In moltissimi punti infatti egli avrà diverse alternative tra cui scegliere, e che sono state pensate spesso per garantire e permettere impatti differenti con l'avventura. A volte sarà necessario scegliere tra il violento e il teatrale, altre tra l'esoterico e il romantico, altre ancora tra il sanguinario e il folle. Si consiglia di calibrare attentamente le proprie scelte, considerando anche e soprattutto la tipologia di gruppo con cui si gioca, che probabilmente si divertirà di più scegliendo un particolare tipo di impatto rispetto ad un altro.

Un'altra ragione per cui è stata data la possibilità di affrontare l'avventura in modi differenti è per garantire un maggiore replay della stessa. Finali alternativi, svolgimenti completamente differenti sono stati pensati proprio per permettere che in futuro lo stesso gruppo possa pensare di rigiocare un'avventura che, si spera, è piaciuta, e che la possa affrontare in modo sostanzialmente diverso dalla prima volta.

Fatte queste premesse, vi diamo il via libera per immergervi negli avvenimenti di Castel Wagrain. Buona lettura ;)

LA MANO DIABOLICUS

PROLOGO:

Nota: Questa parte dell'avventura non prevede la presenza in scena dei PG creati dai giocatori, essendo ambientata un anno prima degli svolgimenti con cui poi questi ultimi si ritroveranno ad avere a che fare. I giocatori giocheranno i PG creati appositamente per questa parte dell'avventura, le cui schede sono in fondo dal documento, e possono essere fotocopiate per essere distribuite a caso o a scelta tra i giocatori, che avranno qualche minuto di tempo per leggerne le note personali e ambientarsi in questi inaspettati PG. Si tratta di una parte dell'avventura strutturata per essere una sorta di prefazione di tutto quello che verrà dopo, ed è stata strutturata in modo tale da non permettere ai giocatori di fare metagame nelle parti successive dell'avventura (per i neofiti: per metagame si intende far conoscere al proprio personaggio informazioni di cui in teoria non sarebbe in possesso).

È il giorno 4 Marzo 1956.

È una giornata qualunque per i vari personaggi, a Castel Wagrain, tranne che per il vecchio Gustaf Baurmann, che "sente qualcosa nell'aria", e nonostante non riesca a spiegarsene la ragione, è piuttosto inquieto.

È ora di cena, e si lascia qualche minuto ai giocatori per giocare liberamente la cena, per l'appunto, in modo non tanto da fare conoscenza, dato che si conoscono già tutti benissimo, ma per prendere un minimo confidenza coi personaggi che si ritrovano.

Il pomeriggio la cameriera Jolàn aveva rovesciato per terra il caffè, e gli spazzini avevano dovuto passare l'intero pomeriggio a pulire il tappeto per farlo tornare come nuovo. Questo per dare argomento di discussione ai giocatori che avranno gli sguatteri.

Ci sono due sale in cui si cena:

Una è quella della "parte alta" della famiglia, dunque ci sono Rose, Walbert, qualche ospite presente, e Jolàn che fa compagnia. Sullo stipite della porta, che controlla e basta, c'è Kaspar.

I tre sguatteri, ovvero Gustaf, Dieter, e Isbert, sono invece in una sala adiacente, ma molto meno ornata e decorata, semplicemente la sala da pranzo della servitù.

Jolàn avrà la possibilità di girare, in quanto cameriera, e questo vale anche per Kaspar, che essendo guardiano dovrà sorvegliare le varie aree del castello. Pure gli altre tre potranno, anche se sarebbe preferibile che la loro presenza sia messa da parte.. sguatteri che girano tra gli ospiti all'ora di pranzo, e senza nemmeno una ragione decente, non sono propriamente ben visti.

Ad un certo punto, poco prima della abituale fine della cena, e prima che di fatto gli altri abbiano opportunità di cenare, i PG presenti nella stanza dove cena Walbert faranno un test su osservare con malus di 2. Se lo passano, notano che Walbert, improvvisamente, guarda verso l'orologio a pendolo. Anche se lo falliscono, ad ogni modo ne vedono le conseguenze: dopo qualche secondo, lui si alza, dicendo che purtroppo ha molte cose da sbrigare e si deve allontanare anzitempo dalla compagnia dei suoi famigliari e amici. Si allontana dunque dalla sala pranzo.

I PG non sanno dove stia andando, cosa debba fare, e non sapevano che avrebbe avuto da fare

qualcosa.

Se cercano di seguire Walbert, si deve procedere in questo modo:

Si procede facendo un tiro di *Intrufolarsi*. Se non lo passano, bene, se invece lo passano, si finge di fare un qualche tiro contrapposto dietro allo schermo, se presente, o per lo meno si estrae qualche carta a caso osservando con espressione quantomeno fredda il risultato del tiuro fasullo. Qualunque sia la carta che si estrae, si dovrà dire ai giocatori che Walbert si ferma, si volta, nota la loro presenza, li manda via molto adirato, e resta fermo fino a che non escono dalla sala. Nell'interpretare questa parte si dovrà mettere molta enfasi sul fatto che Walbert voglia chiaramente rimanere solo in quel momento.

Il fatto che Walbert si allontani in modo tanto inatteso e a modo suo losco, darà modo di far fare un tiro di *Memoria* pura al guardiano Kaspar, che se passato, ricorderà che, stando a diversi suoi compagni, molti di loro, specialmente quelli che sorvegliavano l'interno del castello, hanno ricevuto l'ordine di posteggiare in specifici luoghi totalmente differenti da quelli "standard", e nessuno ha ricevuto motivazioni per questo cambiamento. Stranamente, questo sembrerà fare in modo che l'interno del palazzo sia decisamente poco sorvegliato.

Si lascerà poi discorrere i giocatori tra di loro: il dovrebbe starsene per le sue, consci che ha ricevuto ordini ben precisi. Lo stesso vale anche per gli sguatteri, Jolàn avrà la possibilità di chiedere a Rose se sa qualcosa riguardo a Walbert, se non stà bene, o semplicemente vuole riposare, e Rose non saprà rispondere.

Procede la serata, e arriva il momento di andare a letto.

Tutti i personaggi si addormentano naturalmente, anche se Gustaf continuerà ad avere una strana sensazione addosso, da giocarsi come la solita sensazione che si ha quando si ha il dubbio che qualcosa non vada, e non riesca a venirci del tutto in mente.

La notte, Kaspar sta girando per il castello nel nuovo percorso che gli è stato indicato, e gli altri quattro dormono serenamente. Egli si trova a sorvegliare il corridoio degli alloggi di tutta la servitù.

A mezzanotte esatta (in gioco, chiaramente), si consiglia di somministrare ai giocatori la colonna sonora per questa sezione: *Dinner At Deviant's Palace* dei *Cradle Of Filth*.

IMPORTANTE: Leggere la annotazione a riguardo nella sezione "Annotazioni Varie", più avanti nel documento.

Questo è quello che sente Kaspar, ma egli non riesce a capire da dove possa provenire il suono, poichè ha la netta impressione che tutto ciò stia accadendo dentro la sua testa. Non riesce nemmeno a determinare quando questo possa essere cominciato, dato che ha l'impressione che il "volume" vada alzandosi sempre di più. Contemporaneamente gli altri giocatori si svegliano, e anche loro sentono questa strana melodia. Lasciare qualche attimo per far scambiare ai giocatori qualche parola in modo da rendersi conto che tutti i loro personaggi sentono questa allegrissima musicetta, tenendo conto che i tre sguatteri uomini sono assieme nella stessa stanza, mentre Jolàn è nella sua stanza privata per la servitù femminile.

Gustaf farà fatica a svegliarsi: gli altri due sgatteri lo troveranno in uno stato di puro terrore mentre sta chiaramente avendo un incubo. È in fase REM, e dice frasi sconnesse come "male... dolore... tradimento... vendere l'anima al diavolo", insomma, le classiche cose che creano atmosfera, ma che non vogliono dir niente riguardo alla mano e allo specifico rituale, ergo non conducono a fare

metagame. Sbava e sgambetta mentre parla, e la maggior parte delle parole le farfuglia troppo, e non si riesce a capire nulla.

Scuotendolo e chiamandolo (mettere la funzione repeat al sistema audio affinchè la canzone non svanisca troppo alla svelta), riusciranno a svegliarlo.

Gustaf non ricorderà niente ma sarà solamente molto, molto spaventato. Qualche suo urlo prima di essere svegliato, come "l'angelo decaduto vuole tornare a marciare trai viventi!!" attirerà l'attenzione della guardia e di Jolàn, che si trovano altrove: il primo nel corridoio, la seconda nella sua camera dall'altra parte del corridoio, nella sua stanza. Potranno scegliere come agire.

Se decideranno di stare guardinghi, nel giro di qualche minuto la musica si interrompe di botto, e in lontananza si sente un unico lungo urlo: dolore, odio, e terrore uniti in un'unica mistura.

OPZIONE 1: RITUALE RIUSCITO. L'urlo è stato effettivamente emesso da Walbert al termine del rituale, quando si è ormai reso conto della propria follia. Tuttavia l'atmosfera surreale di questa notte da incubo farà sì che i personaggi non possano essere sicuri che l'urlo derivi dalla propria immaginazione oppure no.

OPZIONE 2: RITUALE FALLITO. L'urlo è stato emesso da Rose e ha quindi una tonalità femminile, ma per il resto sarà indecifrabile come nel caso precedente. Anche in questo caso i personaggi non potranno essere certi della realtà di tale urlo.

Se sceglieranno di aggirarsi per il castello, avvicinandosi all'ala Est (gli alloggi dei servitori sono nella Ovest), prima che la musica finisce nel medesimo modo sentiranno come un sottile suono di un organo, una melodia molto ricca e arzigogolata, sembra quasi che uno stia premendo tutti i tasti a caso e contemporaneamente, al limite della propria velocità.

Quando la musica si interrompe, coloro che stavano dormendo si sentiranno sempre più stanchi. Potranno scegliere di continuare a gironzolare facendo un test con malus di 2 sulla *Volontà*, dettato dalla propria ansia e apprensione per quel che hanno sentito, altrimenti andranno a letto.

OPZIONE 1: RITUALE RIUSCITO. Non ci sarà nulla di particolarmente rilevante dopo la fine della musica.

OPZIONE 2: RITUALE FALLITO. Continuando a girare, potrebbero trovare Rose in uno stato pietoso. Sarà in abito da notte e scalza, con il viso coperto dalle mani, e se cercheranno di parlarne non otterranno risposta, se non qualche occhiata del tutto vuota e persa. Improvvvisamente Rose dirà, perdendo totalmente quell'aria da anima smarrita, "devo andare a letto", e apprendendo solamente un po' stanca, ordinerà a servitori e guardie di tornare ai loro alloggi, lei sta bene, probabilmente era solamente stata colta da un attacco di sonnambulismo.

In entrambi i casi, prima della fine della musica tutte le porte delle camere occupate saranno chiuse a chiave dall'interno e non potranno essere aperte. Bussando o cercando di forzare la serratura, i personaggi otterranno solamente delle grida e delle suppliche, a seconda della persona nascosta nella stanza, che intimeranno loro di andarsene. Dopo la fine della musica, le porte saranno ugualmente chiuse, ma gli occupanti saranno silenziosi: saranno ricaduti nel sonno agitato da cui la musica li aveva svegliati. Lo stesso vale per la stanza di Rose, nel caso del rituale riuscito, altrimenti la stanza sarà aperta e vuota.

La porta della sala della musica, dove il rituale ha avuto luogo, e della camera da letto di Walbert saranno parimenti chiuse a chiave e non importa quanta abilità i personaggi avranno, non sarà possibile aprirle. Dalla camera da letto di Walbert non giungerà alcun suono in nessun caso.

Se il Cartomante lo vorrà potrà far imbattere i personaggi in Otto, il gatto di casa, che si sarà nascosto da qualche parte. Questi soffierà furioso chiunque cerchi di avvicinarsi troppo, giungendo anche ad attaccare nel caso in cui continui ad essere infastidito. Nel caso in cui Dieter sia presente, dopo il primo avvertimento Otto lo attaccherà direttamente, anche senza provocazione, poiché non lo sopporta. Questo naturalmente scatenerà l'allergia del servitore, con tutte le conseguenze del caso. Dopo l'attacco, in qualsiasi caso, il gatto scapperà rintanandosi in qualche luogo del castello che solo lui conosce e non potrà più essere incontrato fino al giorno dopo.

Il giorno dopo i giocatori avranno l'opportunità di chiedere in giro che cosa è successo.

- 1) Gli ospiti e gli altri della servitù si sono TUTTI svegliati, e TUTTI hanno sentito quella melodia. Due ospiti lamentano un forte mal di testa, ma danno la colpa alla stanchezza per la brutta nottata. Uno o due non ricorderanno nulla, una persona dirà che credeva fosse stato un sogno, qualcun altro ricorderà, ma non solo non vorrà parlarne: si irriterà anche sentendo gli altri discuterne.
- 2) Rose ha ordinato che non fosse disturbata ed ora è nel suo alloggio, se andrà qualcuno a bussare lei risponderà solamente che ne parlerà il giorno dopo.
- 3) Walbert è anche lui nella sua camera, non parla con nessuno e ha ordinato di non essere disturbato. Solo nel tardo pomeriggio riceverà una visita di Max Berger, il medico di famiglia, che se ne andrà circa mezz'ora dopo, turbato, opponendo alle eventuali domande il segreto professionale.
- 4) Otto sarà intrattabile, non si farà avvicinare da nessuno e soffierà nel caso di insistenza. Se Dieter si dovesse ostinare nonostante la sua allergia, si riceverà un altro bell'attacco a base di unghie e denti.

Quando i giocatori avranno finito di fare domande, si passerà direttamente all'alba del giorno successivo, informando i giocatori che nel frattempo non accade nulla di interessante, e loro continuano a lavorare per conto loro.

Kaspar sarà di ronda al solito posto, ovvero all'ingresso. Dieter e Gustaf staranno ancora pulendo il tappeto, perché così gli è stato ordinato ("ma il signor Engl sta bene?" probabilmente si chiederanno tra di loro), Isbert starà lucidando un'armatura poco distante dagli altri due (così gli è stato ordinato), Jolàn starà invece andando a chiedere a Rose come si sente.

Quando Jolàn sarà abbastanza vicina, lei e tutti gli altri nel palazzo sentiranno un urlo di orrore femminile provenire dalla camera di Rose. Immediatamente giungeranno altri guardiani, qualcuno entrerà, altri ostruiranno il passaggio e la visuale (NESSUN PERSONAGGIO DOVRA' RIUSCIRE A VEDERE COSA C'E' NELLA STANZA). Non lasceranno passare nemmeno Kaspar, nonostante sia il guardiano, e anzi i suoi superiori gli ordineranno di chiamare immediatamente la Feuerbrigade.

PRIMA GIORNATA:

Nota: Da questo punto in poi comincia l'avventura vera e propria. I giocatori lasciano le redini dei PG che gli erano stati assegnati per il prologo, restituendo le schede al Cartomante, e prendono i personaggi che hanno creato prima dell'avventura. Che il gruppo sia composto da gente esperta o meno, è comunque bene far presente ai giocatori che i loro personaggi non sanno nulla di quello che è accaduto negli eventi giocati poco prima nel prologo, e che dunque devono comportarsi di conseguenza. Non abbiate timore di far notare ai vostri giocatori che stanno facendo un clamoroso metagame nel gaso se ne presenti l'opportunità, anche se come detto nella nota del prologo non dovrebbe presentarsi occasione dato che comunque il prologo svela poco e niente dell'avventura, e serve solamente ad incanalare i giocatori meglio nella fredda atmosfera di Castel Wagrain.

Un'ultima annotazione riguardo ai tiri: quando non è diversamente segnalato (come nella Seconda Giornata, dove si ha un tiro in Socievolezza+Interrogare) se si dice di effettuare un tiro su un'abilità, è scontato che ci si riferisca alla caratteristica indicata in scheda+quella determinata abilità. Se invece, come appunto nel caso precedentemente citato, si ha un tiro che non prevede l'uso della caratteristica standard, allora si provveda a far tirare quella caratteristica con l'abilità indicata, anzichè quella dettata da manuale.

L'Avventura si svolge a Castel Wagrain, una dimora nobiliare in quella che fu l'Austria, vicino a Salisburgo. Qui Rose Engl, la proprietaria della tenuta, e ultima erede della famiglia dei Conti di Wagrain, ha indetto un'asta dei mobili e degli altri preziosi averi ereditati da suo padre Walbert al fine di rimpinguare le ormai misere finanze della famiglia.

I personaggi potrebbero essere le guardie del corpo o i servitori di qualche ricco e decadente nobile del Reich interessato ad acquistare qualche oggetto prezioso per la sua collezione, ladri interessati a fare un colpo grosso, agenti della Gestapo incaricati di vigilare che tutto si svolga senza problemi... Sta al Cartomante inserire i personaggi nell'Avventura.

Si consiglia di presentare questa prima dell'avventura utilizzando come colonna sonora "Fall: Marion Barfs". Leggere le informazioni a riguardo nella sezione apposita, "Annotazioni Varie".

E' il 2 febbraio 1957.

La giornata è nuvolosa e buia, il paesaggio è innevato e le nuvole minacciose sulle Alpi austriache. Raggiungere Wagrain e il suo castello non è facile: le ferrovie del Reich raggiungono solo Bischofshofen, un Borgo vicino, e da lì è possibile affittare una carrozza per Wagrain (niente autovetture a meno che non siano di proprietà dei PG oppure riescano a convincere il locale Distretto a prestare una vettura della Gestapo che, di certo, non passa inosservata).

Il tragitto per raggiungere il Castello poi non è molto lungo, ma è accidentato e, seppure il Borgo e il circondario siano situati in Zona Verde, ci sono seri rischi a percorrerlo a piedi. Inoltre, a metà strada verso il Castello si scatenerà una tempesta di neve che costringerà i Personaggi, in auto o in carrozza, a rallentare se non addirittura a fermarsi.

Probabilmente, i PG arriveranno al castello a gruppetti, se non addirittura ognuno per conto suo. Per ogni gruppetto, si faccia fare al personaggio con il più alto punteggio di *Karma* un check su quest'ultimo: in caso di successo i PG riusciranno, seppure in maniera stentorea, a raggiungere il Castello entro le 8 di sera; in caso di fallimento arriveranno attorno alle 10 di sera, rallentati e costretti a fermarsi a metà strada, dalla bufera.

Il Castello si presenta come una dimora imponente seppure in stato di abbandono: situato in mezzo ad un giardino completamente coperto da un manto nevoso, si possono intravedere solo alcune finestre illuminate che bucano l'oscurità pervasa di neve. Lo spiazzo di fronte al portone d'ingresso è invisibile sotto la spessa coltre di neve e fuori non c'è nessuno ad accogliere i Personaggi, sia che arrivino per le 8 che per le 10.

La facciata del Castello è molto ampia, ma solo al piano terra quasi tutte le finestre sono illuminate, con l'eccezione dell'Ala Est. Al primo piano solo alcune lo sono, mentre il secondo piano è completamente buio.

Quasi invisibili nell'oscurità, ai lati della facciata, si innalzano due torri in pietra apparentemente disabitate.

Quando i PG suoneranno il clacson o la campana, il portone sarà aperto dal maggiordomo, Robert Schweiz, che li accoglierà nell'atrio spazioso e prenderà i loro soprabiti, mentre un giovane servitore porterà il mezzo di trasporto dei PG alla rimessa.

Se i Personaggi saranno arrivati per le 8 di sera verranno condotti dal maggiordomo presso le loro stanze al piano superiore al fine di riordinarsi dopo il lungo viaggio e verrà poi offerta loro la cena: nell'ampia sala da pranzo potranno così fare la conoscenza degli altri ospiti del Castello, ovvero parte dei PNG (quelli che a discrezione del master saranno arrivati in orario nonostante la bufera) e alcuni membri della servitù.

IMPORTANTE: *Se i PG dovessero incontrare membri della servitù durante i loro giri in giro per il castello, in questo momento, NON INCONTRERANNO i membri della servitù che erano stati giocati dai giocatori durante il prologo, dato che quasi tutti essi sono morti.*

Rose Engl, la bellissima padrona di casa, siede a capotavola e dà il benvenuto ai convitati, salvo poi chiudersi in un ostinato silenzio e ritirarsi, dopo le prime portate, in camera sua.

I Personaggi potranno anche fare conoscenza di Jolàn Duchy, la cameriera personale di Rose, che la servirà personalmente e la accompagnerà quando uscirà dalla sala. La ragazza non parlerà con nessuno e terrà bassi gli occhi sbarrati, anche se qualcuno le rivolgerà direttamente la parola. Se dovessero fare domande, quando le due donne saranno uscite il maggiordomo riferirà loro che la giovane servitrice ha subito un tracollo psicologico importante e che non è stata allontanata dal servizio solamente in virtù del forte attaccamento reciproco con la sua padrona. Se tra i Personaggi sarà riconoscibile un agente del partito (ad esempio se uno di loro indossa un'uniforme o se sono arrivati con un'automobile della Gestapo), il maggiordomo Robert sarà molto più guardingo e affermerà solamente che Jolàn di recente è stata poco bene. In questa occasione potranno anche porre all'uomo alcune domande. Egli spiegherà anche in breve perché si è deciso di fare l'asta e, se interrogato a proposito, darà delle informazioni piuttosto vaghe su Rose e sul Castello stesso. Potrà anche dare informazioni sul defunto Walbert, morto in seguito a "una disgrazia", ma per ora poco altro. Con un check Difficile su *Osservare* i PG potrebbero accorgersi di un dissimulato disagio nell'uomo nel rievocare quest'ultima informazione.

Se invece i personaggi saranno arrivati per le 10 di sera Robert Schweiz li condurrà nelle rispettive camere, offrendo loro una cena spartana in camera, che un ragazzo della servitù porterà poco dopo. In ogni caso non avranno la possibilità di incontrare gli altri ospiti.

La prima notte trascorrerà senza nessun problema a meno che i Personaggi decidessero di fare qualcosa di imprevisto. Se nella notte daranno fastidio a qualcuno o curioseranno in giro e falliranno i check di *Intrufolarsi* a difficoltà Usuale, il maggiordomo darà loro la caccia in vestaglia, intimandogli di tornare a letto. In questo caso l'atteggiamento dell'uomo per il resto dell'avventura sarà sospettoso se non addirittura insofferente nei confronti dei personaggi. Se persisterranno nella loro condotta verrà loro duramente fatto capire di non essere più ospiti graditi. Per il momento,

però, non verranno prese ulteriori contromisure, se non che il maggiordomo non sarà più una fonte attendibile di informazioni.

Le stanze degli ospiti sono tutte chiuse a chiave, così come quelle della servitù, di Rose e la cucina. Si potranno aprire con un check Medio su *Scassinare*. L'ingresso e alcune porte, tuttavia, sono al momento del tutto impossibili da aprire. I Personaggi non lo sanno ancora, ma esse danno accesso alle zone disabitate del castello, come il secondo piano e l'Ala Est.

SECONDA GIORNATA:

Se i personaggi non avranno fatto nulla di particolare durante la prima notte di permanenza presso Castel Wagrain, la seconda giornata procederà secondo il programma stabilito da Rose e da Karl Schnaider, il banditore d'asta.

Dopo la sveglia, alle 8.30 del mattino, sarà servita una prima colazione e si procederà senza indugi alla prima seduta dell'asta, entro le 10.00. Al suo interno verranno battuti una coppia di sedie imbottite risalenti all'Impero Austro-Ungarico, un carillon sormontato dal pupazzo di una scimmia in abito ottomano che suona i cimbali (secondo alcuni viene da Parigi ed è collegato agli eventi, risalenti agli anni 70 del XIX secolo, del famigerato caso del Fantasma dell'Opera), tre candelabri in argento e altri oggetti simili. Il prezzo di tutto ciò è lasciato all'inventiva del Cartomante, che dovrà tenere conto che si tratta di oggetti notevolmente preziosi, adatti a fare bella figura nella tenuta di nobiluomini sopravvissuti al mutamento di regime.

Al termine dell'asta si procederà con un sontuoso pranzo, servito verso l'una del pomeriggio. Rose Engl sarà presente ad entrambi gli avvenimenti, sebbene preferisca evitare qualsiasi contatto con chiunque non faccia parte della servitù durante l'asta. Si potrà invece parlare con lei durante il pranzo.

I Personaggi potranno anche fare conoscenza con gli altri invitati per l'asta: alcuni di loro, particolarmente rilevanti per gli eventi successivi della storia, saranno presentati in seguito. Nel pomeriggio potranno gironzolare a piacimento per il Castello, poiché fino alle 17.00 non sarà prevista una nuova seduta dell'asta.

Durante questo periodo Rose si ritirerà nella propria stanza e sarà quindi inavvicinabile, così come i più anziani degli invitati. A tutti sarà ricordato il pericolo di avventurarsi nel parco innevato, data l'ovvia seppur non evidente presenza dei Morti, ma non sarà espressamente vietato. Al contrario, l'accesso alle zone abbandonate del Castello sarà espressamente vietato e comporterà, in caso di scoperta, l'interdizione all'asta e l'invito, più o meno velatamente minaccioso, ad abbandonare il Castello (cosa che, d'altronde, si rivelerà impossibile al momento a causa del riaccapponarsi della tormenta di neve). Ad ogni modo, in questa seconda giornata sarà comunque possibile visitare queste zone, riuscendo negli appositi tiri Usuali in *Scassinare*.

Ecco alcune idee per trascorrere il pomeriggio. I PNG indicati saranno reperibili nelle stanze cui si riferisce il testo; gli altri, a meno di altre decisioni da parte del Cartomante, saranno da considerarsi chiusi nelle proprie stanze e poco desiderosi di fare conversazione.

- Thiade Peters verrà incontrato nel corridoio del primo piano, dov'è esposto il quadro che vuole trafugare, e se verrà lasciato indisturbato compirà più volte il tragitto tra il corridoio e il portone d'ingresso, apparentemente soprappensiero. In realtà sta valutando attentamente il percorso da compiere dopo aver preso il quadro e tutti i possibili imprevisti. Qualora venga interpellato si comporterà in maniera affabile, ma un check Difficile su *Socievolezza* pura farà intuire ai personaggi che l'uomo sta pilotando la discussione su temi superficiali. Se vorranno continuare la discussione cercando di pilotare loro stessi la discussione nel tentativo di non far rendere conto Thiade Peters che vi è il sospetto che egli sia in sospetto per qualcosa, allora dovranno riuscire in un test di *Socievolezza+Interrogare*. Se si ha un fallimento, allora Thiade li allontanerà in malo modo e si allontanerà a sua volta, altrimenti

semplicemente continuerà a discutere in maniera piuttosto vigile ed attenta con loro, senza rivelare, di fatto, nulla. E' anche possibile che stia parlando del colpo nella propria stanza insieme al banditore d'asta. Un check Difficile in *Ascoltare* permetterà ai personaggi di comprendere, sebbene non i dettagli, almeno che i due sono in combutta per qualcosa.

- Jolàn Duchy potrà essere trovata seduta su un davanzale della sala da pranzo della servitù, lo sguardo perso fuori dalla finestra, incurante del fatto che la gonna della sua uniforme gualcita sia abbastanza alzata da mettere in mostra il bordo delle mutande (che lo ricordiamo, in questo periodo arrivano quasi alle ginocchia). Quando i personaggi arriveranno starà bisbigliando una canzone infantile in ungherese, e non darà segno di essersi accorta di loro. Reagirà solamente se verrà interpellata, rivolgendo uno sguardo sospettoso agli interlocutori e zittendosi subito. Qualora venga toccata (che sia per abbassare la gonna, per una carezza o con qualsiasi altra intenzione) strillerà con voce acutissima, balzando giù dal davanzale e rintanandosi in un angolo della stanza, gli occhi spalancati come un animale impaurito. Interverrà subito Robert, che chiederà sia a Jolàn che ai PG che cosa sia successo. La ragazza affermerà con convinzione e con foga isterica, quasi in lacrime, di essere stata aggredita sessualmente, anche se tra i PG ci siano delle donne (persino se sono *tutte* donne). Qualunque cosa i PG dicano, Robert suggerirà a Jolàn di ritirarsi nella sua stanza e affermerà che si occuperà di tutto lui. Una volta che la ragazza se ne sarà andata si scuserà da parte sua con i Personaggi, affermando che da qualche tempo a questa parte Jolàn "stà poco bene". Se però i Personaggi risponderanno insultando la ragazza o dimostrandosi realmente aggressivi verso di lei, Robert dirà loro di non importunarla perché sta attraversando un brutto periodo, ma non si scuserà e resterà poco propenso a scambiare parole con loro per tutta la giornata. Se tra i PG c'è un rappresentante ufficiale del Reich o se sono arrivato con un mezzo della Gestapo, l'uomo si dimostrerà in ogni caso umile, forse persino servile. In ogni caso, dopo questo incontro Jolàn non sarà più raggiungibile fino al tardo pomeriggio. Se invece di toccarla i PG interagiranno con lei a parole lei ben presto si dimostrerà amichevole (quale che sia l'atteggiamento dei personaggi), raccontando di quanto era bello vivere nel suo bel castello in Ungheria.
- Subito dopo pranzo sarà possibile rinvenire nella sala da pranzo, prima che si proceda a sparecchiare, un rosario. I Personaggi non lo sanno ma appartiene a Ingrid Krämer, la madre di Dalila, che nonostante il pericolo lo porta con sé ovunque vada. L'ha perso durante il pranzo e non si è ancora accorta del fatto. Finito il pasto si ritirerà subito nelle sue stanze e non gradirà essere disturbata a meno che non le sia restituito il rosario, nel qual caso si dimostrerà molto riconoscente con i PG, che si suppone non l'abbiano denunciata, e mostrerà loro il proprio volto meno intransigente e severo. In ogni caso, portare simboli della fede cattolica su di sé è considerato un grave crimine e i Personaggi, nel loro agire, dovranno tenerne conto, soprattutto nel caso in cui tra di loro ci siano rappresentanti del Reich. Il Cartomante gestisca la vicenda come più gli agrada, tenendo conto che Personaggi "istituzionali" dovrebbero avere seri motivi per contravvenire alle proprie convinzioni e alle leggi dello stato. Nel caso in cui la donna venga inquisita o consegnata alle autorità competenti (ad esempio dopo l'arrivo della Feuerbrigade), il maggiordomo potrebbe vedere confermati i propri timori riguardo le proprie origini e la sua paranoia, a discrezione del Cartomante, potrebbe persino attivarsi.
- Dalila Krämer e Hinrich Körtig, i due giovani innamorati, si incontreranno clandestinamente nell'Ala Est diroccata del Castello, in una delle stanze del pianterreno. Consapevoli di trovarsi in una situazione pericolosa e in un luogo proibito, prenderanno tutte le precauzioni per non farsi scoprire. Ai genitori avranno detto che si erano recati, indipendentemente l'una dall'altra, a visitare il castello. Se i PG esploreranno questa parte del castello, potranno accorgersi con un Check Medio su *Seguire Tracce* o Difficile su *Ascoltare* della loro presenza. A discrezione del Cartomante i due potrebbero essere impegnati in una conversazione riguardo il loro futuro o in "qualcos'altro". Allo stesso modo le loro reazioni

varieranno a seconda delle decisioni dei PG su cosa fare con loro, tenendo presente che entrambi cercheranno di evitare il confronto fisico. Qualora i PG li minaccino o pretendano attenzioni “particolari” da parte della ragazza per tenere la bocca chiusa, sarà proprio quest’ultima a reagire in maniera più passionale (il Cartomante non dimentichi che lei è un Caposquadra della Bund Deutscher Mädel ed è addestrata al combattimento), mentre il giovane Hinrich cercherà di trattenerla, anche se a dire il vero senza troppa convinzione. Se in seguito i PG sveleranno il loro segreto ai parenti, i due giovani negheranno risolutamente proponendo versioni coordinate (sono state preparate in anticipo proprio nel caso fossero stati scoperti) e, a meno di argomentazioni stringenti da parte dei Personaggi, verranno creduti.

Verso le 16.00 la tormenta di neve si riacutizzerà, rendendo impraticabile l’esterno del castello: chiunque si troverà all'esterno dovrà fare in fretta a ritornare se non vuole congelarsi.

Un’ora dopo inizierà la seconda seduta dell’asta, in cui verranno proposti altri oggetti di indubbio valore: servizi di ceramica, un paio di mobili intarsiati, un vecchio grammofono ancora funzionante, alcuni gioielli autentici e un paio di quadri (se il Cartomante vuole movimentare un po’ questa parte dell’avventura, potrebbe mettere in vendita il quadro su cui Peters ha messo gli occhi, in modo da costringere quest’ultimo a far fronte all’imprevisto: qualora non riesca ad aggiudicarselo dovrà provvedere a trafugarlo dalla stanza dell’acquirente, anche se in questo caso il quadro sarà inserito in una cassa e sarà più difficile da trasportare).

Durante la cena è possibile interagire con gli altri invitati, con la servitù e con Rose Engl, ma è dopo cena che accadrà il primo dei molti eventi strani che caratterizzeranno il seguito dell'avventura. Infatti è ora di far uscire di scena la giovane cameriera Jolàn.

La fine della ragazza non è rigidamente stabilita, lasciando una serie di opzioni che la riguardano. Si raccomanda comunque al Cartomante di integrare l’evento che la coinvolge in precedenza con altri incontri che mirino a renderla particolarmente simpatica o attaccata al gruppo dei Personaggi, in modo da trasformare la sua perdita in uno shock. Ecco una serie di idee in merito.

OPZIONE 1: Jolàn sembra essere scomparsa nel nulla. L’ultima persona che l’ha vista, il maggiordomo, ha visto che entrava in camera sua farfugliando qualcosa in ungherese la sera del secondo giorno. La porta, comunque, risulta aperta e non c’è alcun segno di colluttazione all’interno. Quella notte, in realtà, la ragazza è uscita dalla stanza e si è addentrata nella parte disabitata del castello, finendo intrappolata in una delle tante stanze semidiroccate di quell’ala (la maniglia potrebbe essersi rotta e la porta essersi chiusa dietro di lei, ad esempio). Incapace di uscire, e forse spinta dalla Mano Diabolicus, all’alba si è trafitta con una grossa scheggia di legno per sfuggire alla follia con la morte. Si è Risvegliata come Simplex e sarà così che i personaggi la troveranno, se riusciranno a sfondare la porta, magari attratti da alcuni mugolii disperati (questa opzione è pensata per un Cartomante che non saprà resistere alla tentazione di infilare una persona cui i personaggi si sono affezionati che ad un certo punto della storia li assale come Simplex).

OPZIONE 2: Dal momento che la giovane ungherese, nella sua follia, può risultare una pericolosa fonte di informazione per i PG, la Mano Diabolicus ha ordinato al cuoco di rapirla, ucciderla e sbarazzarsene. Questa opzione è valida sia se il cuoco è un maniaco omicida sia che non lo sia, o che sia alleato della Mano (vedi le opzioni che lo riguardano nella sezione “*Appendice II: PNG*”). In questo caso, a discrezione del Cartomante, sarà possibile rilevare segni di colluttazione all’interno della stanza della cameriera (il cuoco è stato fatto entrare ma qui ha tramortito la ragazza dopo una breve lotta, per poi portarla via).

In entrambi questi casi l'evento sarà scoperto da Robert Schweiz, che metterà a conoscenza della sua scoperta la padrona e il resto della servitù, ma tutti costoro terranno il più stretto riserbo nei confronti degli ospiti per non allamarli e per non peggiorare la reputazione di Castel Wagrain. La camera verrà chiusa a chiave e si addurrà un malessere della giovane per spiegarne l'assenza. Ovviamente, se qualcuno riuscirà a forzare la serratura ed entrare troverà la stanza vuota ed in ordine (per quanto riguarda l'opzione 2 si sarà provveduto a riordinarla. Un check Difficile in Perquisire permetterà di trovare segni di lotta, ad esempio graffi sui mobili o le tende strappate). Chi si aggirasse di notte per il Castello potrà a discrezione del Cartomante sentire qualcosa di strano, ma si raccomanda che per la prosecuzione "canonica" dell'avventura non si imbattano né in Jolàn da sola né nel cuoco, in modo da lasciare l'alone di mistero sugli eventi che seguiranno.

OPZIONE 3: Jolàn continua a peggiorare visibilmente, finché la mattina del terzo giorno dall'inizio dell'avventura entrerà in cucina, ruberà un coltello affilato e lo nasconderà nel proprio grembiule. Poco prima di pranzo, quando ormai tutti saranno svegli, sembrerà stare litigando con qualcuno di invisibile in un misto di tedesco e ungherese (chi conosce entrambe le lingue potrà cogliere alcune parole come "No, lasciami in pace! Non voglio! Non tocarmi!"). Quando qualcuno si avvicinerà a lei (se nessuno dei PG lo farà, sarà il maggiordomo), Jolàn estrarrà il coltello, urlerà in ungherese "Lasciami stare!" e si taglierà la gola in maniera orribile. La morte sopraggiungerà in pochi secondi e nulla potrà essere fatto per impedirlo. Si raccomanda un Tiro *Orrore* per tutti i Personaggi che assisteranno alla scena. A scelta del Cartomante la ragazza potrebbe Risvegliarsi quasi subito come Simplex (o come Ferox, se si vuole essere proprio cattivi...), magari fingendo di scegliere casualmente la tipologia di morto, estraendo due carte dietro alla schermata, ma non svelandone il risultato ai giocatori. Facendo così il risultato sarà che siano proprio i personaggi presenti a doversene occupare, visto che anche chiamando la Feuerbrigade via telefono gli Agenti per ora non potranno arrivare a causa della tormenta. Inoltre, le ultime parole di Jolàn potrebbero suggerire ai personaggi in grado di comprenderle una falsa pista riguardante eventuali abusi sessuali.

TERZA GIORNATA:

I fatti di questa terza giornata saranno ovviamente molto influenzati dal destino di Jolàn. Per questioni di ordine qui verrà descritto ciò che succederà in seguito alla sparizione di Jolàn, mentre si dedicherà un paragrafo specifico agli eventi successivi alla sua morte “spettacolare”.

Sia che Jolàn sia sparita o sia stata rapita dal cuoco, gli unici a conoscere la sua sorte saranno, come detto, il maggiordomo, la padrona di casa e la servitù, mentre per tutti gli altri la ragazza starà solo riposando nella sua stanza chiusa a chiave in seguito a un non meglio precisato malessere.

Rose cercherà quindi di far proseguire il programma dell'asta come era stato previsto, salvo che cercherà il più possibile di evitare i contatti con gli ospiti e con il banditore; quest'ultimo avrà capito che c'è qualcosa che non va dal modo in cui la giovane padrona di casa si è rivolta a lui, quasi implorandolo di proseguire l'asta come da programma, ma per il momento non sembra interessato a disubbidire e terrà per sé tutte le sue considerazioni (il Cartomante è libero di interpretare le elucubrazioni mentali del banditore d'asta come crede, tenendo conto del suo carattere pragmatico e attento).

I PG, per tutto il corso della giornata, potranno chiedere informazioni sulla giovane ungherese sia agli altri ospiti sia alla servitù, ma se l'ignoranza dei primi è genuina, le scuse del personale potranno essere smascherate con dei check Difficili in *Socievolezza*, sebbene questo non basti a farsi confessare la verità.

A questo scopo saranno necessari Check Difficili in *Interrogare + Socievolezza* o *Interrogare + Comando*, a seconda del tipo di approccio seguito per farsi confessare la verità.

Seguono alcuni casi particolari.

Nel caso in cui il cuoco sia il colpevole, consapevole o meno, non confesserà nulla in nessun caso, anche se venisse posto di fronte a prove schiaccianti del fatto che la versione “di copertura” è falsa (se, ad esempio, venisse portato nella stanza vuota di Jolàn affermerà di non sapere assolutamente nulla, che gli è solo stato detto che la ragazza non stava bene e che non gli era sembrato che il maggiordomo “gliela raccontasse giusta”).

Se i personaggi insisteranno la maschera di Edmund cadrà e l'uomo diventerà aggressivo (per paura in seguito al condizionamento della Mano Diabolicus o per rabbia, qualora il suo vero carattere sia quello di un maniaco omicida, come presentato nell'appendice sui PNG), arrivando anche a minacciarli.

L'autore della storia di copertura, Robert Schweiz, potrà essere interrogato come gli altri membri della servitù, ma se fosse preoccupato a causa dell'appartenenza dei PG che lo interrogano agli organi del regime la difficoltà del Check in *Socievolezza* per capire che sta mentendo sarebbe ridotta a Media a causa del suo nervosismo, mentre quella per l'abilità di *Interrogare*, quale che sia la caratteristica di riferimento, aumenterebbe a Assurda. Nel caso in cui quest'ultima azione avesse successo, l'uomo crollerà, confessando quasi in lacrime la verità riguardo la scomparsa di Jolàn.

In compenso la tensione provocata dalla presenza di rappresentanti del Reich, l'ansia per la sparizione della ragazza e lo sfinito dovuto all'interrogatorio provocheranno la slatentizzazione della Paranoia sulle proprie origini ebraiche (vedi le sue caratteristiche nell'appendice sui PNG).

Da questo momento fino al termine dell'avventura (o alla sua morte), Robert Schweiz sarà letteralmente ossessionato dai PG, che per lui sono diventati tutti delle SS in incognito giunte sul

posto per arrestarlo e ucciderlo. L'uomo non parlerà mai delle proprie origini, ma sarà evidente dal suo comportamento che qualcosa in lui si è spezzato.

Potrebbe anche arrivare a fuggire o nascondersi nella zona disabitata del castello, oppure, nel caso in cui la sua paranoja gli suggerisse che Rose è in pericolo (ad esempio perché imparentata con lui, come suggerisce una delle sue opzioni), potrebbe anche arrivare a suicidarsi per proteggerla.

Sarà possibile anche parlare con la signorina Engl, nonostante lei stessa cerchi di evitare i contatti

non indispensabili. A causa della sua fragilità interna (ricordiamo anche che lei e Jolàn erano molto unite), il Check su *Socievolezza* per scoprire la menzogna avrà una difficoltà Media, ma quello per *Interrogarla* avrà una difficoltà Assurda, grazie alla caparbietà e testardaggine della ragazza. Nel caso venisse messa alle strette (per esempio venisse portata nella stanza vuota della ragazza

ungherese), si trincererà dietro una ferrea volontà di non collaborare, limitandosi a ribadire che ciò che accade alla servitù di Castel Wagram non sono affari dei Personaggi o di alcuno degli ospiti. Se

i PG insisteranno ulteriormente verranno considerati ospiti non più graditi e invitati in maniera cortese ma ferma a lasciare il castello (cosa che comunque non potranno fare per l'aggravarsi delle condizioni meteorologiche).

A prescindere da ciò che i Personaggi scopriranno, l'asta proseguirà secondo programma in maniera simile a come è stata presentata nella descrizione della seconda giornata.

IL DIARIO DI WALBERT

Castel Wagram, 8 Giugno 1935

In questa giornata primaverile un soffio di speranza spira per le sale di questo vetusto castello. Si chiama Rose, mia figlia, è nata ieri. Non dimenticherò mai lo sguardo di Trina quando la moglie del dottor Breger le ha dato in braccio la bambina: in questi giorni cupi è stato come se il sole fosse ritornato a splendere dopo il Fimbulwinter nazista. Anche se quei cani prenderanno il potere qui, ora che Rose brilla tra le braccia della mia amata Trina sento che non potrà capitarcì nulla di male.

14 Novembre 1939

Oggi sono passati gli ispettori della Gestapo per ispezionare il castello, dato che pare che a Bischofshofen siano scappati dei criminali. Non mi è piaciuto il modo in cui hanno guardato i nostri arredi, i nostri mobili, ma mi rassicura il fatto che nemmeno questi porci nazionalisti siano immuni al fascino del denaro. Fortunatamente la famiglia di mia moglie ha accumulato notevoli ricchezze; dovrebbero bastare a tenerci fuori dalla tempesta che sta per imperversare.

7 Agosto 1942

Ho sentito che la fabbrica di armi di Bischofshofen è stata bombardata. Ci sono stati numerosi morti tra gli operai. Prego Dio che i bombardieri inglesi non sbagliino. Non so dire quali siano peggiori, tra i porci nazisti e quelli anglosassoni...

12 Novembre 1942

Il sole è tramontato per sempre sulla mia vita. Ieri Trina è morta. Dicono che un bombardiere inglese ha superato le linee difensive e ha gettato il suo carico di morte su Wagram. Non si sa se ha sbagliato il suo bersaglio o se la distruzione della mia vita era premeditata, tuttavia ora nulla importa più. Trina è morta. Che vadano al diavolo Hitler, Churchill e Mussolini. Trina è morta.

15 Febbraio 1945

L'orrore sembra non finire mai. Prima i nazisti, poi i bombardieri, ora i Morti che tornano in vita a portare la vendetta di Dio su di noi. Fortunatamente, se mi è ancora permesso di parlare di fortuna, la zona di Wagram è abbastanza sicura anche se i nazisti si stanno riorganizzando lontano da qui. Solo la speranza che tutto

Potranno essere presentati oggetti simili o anche gli stessi rimasti invenduti, e sarà possibile anche portare avanti alcune delle sottotrame presentate in quella circostanza. In particolare, se il quadro cui Thiade Peters è interessato fosse stato venduto, il ladro tenterà in questa giornata di appropriarsene e, se possibile, di fuggire; inoltre, Ingrid Krämer si sarà ormai accorta di aver perso il suo rosario e passerà la giornata cercandolo angosciata per tutta la parte abitata del castello, senza preoccuparsi di nascondere il suo stato di ansia.

Inoltre, Robert Schweiz (qualora non sia in preda alla sua paranoja) si incaricherà di preparare dei gruppi composti dai membri della servitù in riposo, che setacceranno le zone meno pericolanti delle aree disabitate del castello e una parte dei territori circostanti alla ricerca della cameriera.

Se i Personaggi avranno scoperto che Jolàn è sparita e si saranno dimostrati sinceramente preoccupati per la sua sorte, potranno essere a loro volta coinvolti nelle ricerche, sebbene verrà loro richiesto di mantenere il più stretto riserbo con gli altri ospiti del castello.

I PG potranno quindi esplorare in maniera "legittima" per la prima volta le zone disabitate, il "territorio" della Mano Diabolicus. In ogni caso, per il momento si raccomanda di non far trovare Jolàn o la Mano. Saranno invece reperibili alcune tracce inequivocabili di attività inattese: impronte distinte nella polvere (anche se potrebbero appartenere a Dalila e Hinrich, gli innamorati che potrebbero essersi recati la giornata precedente nell'Ala Est per amoreggiare), carte e strumenti da scrittura rimessi in

questo finisce e che la mia piccola Rose possa crescere in un mondo migliore mi impedisce di raggiungere Trina nella tomba. A volte mi sembra di sentirla, di notte, quando sono da solo con il mio organo: sento le sue grida disperate. Avrà fame anche lei, come tutti gli altri. Forse quando Rose sarà grande abbastanza da badare a se stessa... Forse allora potrà soddisfare la sua fame...

20 Aprile 1947

Oggi è passato un visitatore, il primo da anni che non porti con sé documenti da verificare o tasche corrotte da riempire. Era un italiano, forse sta fuggendo dal suo paese: ho sentito che laggiù forse si sta ancora peggio che qui. Lo abbiamo nascosto dai nazisti. Mi ha detto delle cose. Cose che non credevo possibili... Ci sono persone nel mondo che credono ancora alle antiche verità, quelle che il populismo e la scienza non sono riuscite a spazzare via. Mi ha mostrato un libro, un libro in latino che dice venire da una biblioteca data alle fiamme in Italia. E' dovuto andare via prima che potessi anche solo comprendere di cosa parlasse, ma mi ha promesso di tenermi informato. Non so per quale motivo quell'uomo abbia attirato la mia attenzione, ma c'era qualcosa di magnetico in lui. Nel suo sguardo e nel tono della sua voce quando mi parlava...

13 Maggio 1951

Di ritorno da Praga. Ho incontrato uno degli ultimi rabbini viventi. Ho rischiato molto, ma finalmente sembra che qualcosa si muova. Bar Hari mi ha mostrato alcuni antichi documenti in cui si parlava delle altre dimensioni che compongono il nostro universo e dei loro abitanti. Assieme al testo di Prinn e al Kulten, queste pergamene sono attualmente il materiale più prezioso a mia disposizione. Forse con il loro aiuto potrò far sì che la maledizione di questi tempi si riveli una benedizione. La benedizione più grande che la mia anima tormentata e dannata possa desiderare.

22 Ottobre 1955

Gli antichi dei dimenticati hanno posato il loro sguardo su di me. Vincenzo mi ha contattato tre giorni fa, informandomi che ha trovato il manoscritto. Me l'ha mandato tramite un uomo fidato. Ora si trova di fronte a me, aperto sulla scrivania sulla quale sto scrivendo. Lo spartito è di una complessità incredibile, ma io vedo che non è impossibile, nonostante ciò che in passato hanno

ordine visibilmente dopo il crollo all'interno di quello che era stato lo studio di Walbert (il che potrebbe far pensare a qualcuno che, in passato, ha frugato la stanza alla ricerca di documenti importanti), in qui è possibile rinvenire, all'interno di un cassetto non chiuso a chiave, il diario di Walbert. In alcune aree, per terra o sui mobili, sono evidenti piccole tracce di forma circolare che verranno rapidamente liquidate dai membri della servitù come impronte di topi (sono in realtà le "impronte" della Mano Diabolicus, ma tutti i servitori saranno condizionati a non considerarle o a trattarle in maniera più mondana quasi senza pensarci), un grammofono perfettamente funzionante e con la manovella caricata nell'ex camera da letto padronale, uno splendido e antico organo pulito e ben tenuto (tutti gestiti dai servi inconsapevoli della Mano), un bacile in argento perfettamente pulito e splendente, appoggiato su uno dei comodini ai lati del letto padronale (questo nel caso si opti per i "bagni" necessari alla Mano per nutrirsi).

detto illustri incapaci dell'arte della musica. Stando alla prefazione, quest'opera dovrebbe aprirmi le porte che conducono all'impossibile e permettermi di far ritornare Trina. Dovrò allenarmi molto, però, queste note sono state scritte in questo modo anche per scoraggiare chi non è preparato a mettere a repentaglio la propria stessa vita. La propria stessa anima. Leggere la prefazione allo spartito mi getta nel più cupo terrore, ma la sola speranza di poter riabbracciare Trina, di porre fine all'orrendo limbo che ormai da tredici anni ha inghiottito la mia vita mi conferisce il coraggio di oltrepassare i limiti dell'esperienza umana.

4 Marzo 1956

Tutto è pronto. La mia mente è nelle condizioni giuste per parlare con loro. Le mie mani hanno raggiunto la destrezza giusta per compiere l'opera che finora solo una volta è stata portata a termine e i cui risultati sono solo adombrati nelle tele di Bosch. Sarà questa notte. Da domani rinacerò, e finalmente la mia Rose potrà riabbracciare sua madre.

*Entrambi questi testi sono stati inventati da autori del "Circolo Lovecraft". Il testo di Prinn (*De Vermiis Mysteriis*) è stato creato da Robert Bloch; il Kulten (*Unaussprechlichen Kulten*) è stato creato da Robert Howard.*

Nessuno di coloro che partecipano alla ricerca sanno spiegarsi queste particolarità, e nessun Check potrà superare il condizionamento della Mano Diabolicus. In compenso, questi ritrovamenti alimenteranno un clima di sospetto reciproco e accuse immotivate (ad esempio, una volta che Peters sarà stato smascherato le tracce e lo strano ordine all'interno del vecchio studio di Walbert potrebbero essere imputati a lui).

Inoltre, questa è una buona occasione per i Personaggi per assistere a qualche comportamento strano da parte di Otto, il gatto di casa, che sembrerà sempre precederli ovunque vadano e spesso soffierà e si dimostrerà protettivo nei confronti del "suo" territorio. Si rimanda alla sezione dei PNG per le diverse opzioni sul carattere dell'animale.

Se invece Jolàn, al mattino del terzo giorno, si toglierà la vita in maniera spettacolare, ovviamente le cose andranno in maniera molto diversa.

Una volta eliminato il cadavere (che potrà essere cremato all'interno del forno della cucina o rinchiuso in una stanza), Rose Engl sarà del tutto incapace di smettere di piangere o di fare qualsivoglia discorso, e non si allontanerà mai dal fianco di Robert Schweiz.

Quest'ultimo, visibilmente scosso, ma ancora capace di controllarsi, si dichiarerà mortificato per gli eventi e dichiarerà sospesa l'asta; tutti coloro che avranno acquistato qualcosa potranno tenere i propri beni ma in ogni caso verrà suggerito a tutti di lasciare il castello al suo dolore e verrà detto che gli ospiti saranno ricontattati qualora si decidesse di riprendere l'asta (Peters potrebbe quindi essere messo alle strette e costretto a sbrigarsi a rubare il quadro).

In ogni caso, a causa della bufera di neve che infuria all'esterno, sarà impossibile raggiungere il Borgo di Wagrain e tornare a casa: tutti gli ospiti saranno quindi ospitati presso il castello fino a che la tempesta non si sarà calmata (e non si calmerà fino alla fine dell'avventura, dunque...).

Allo stesso modo, la Feuerbrigade di Wagrain, chiamata per indagare sugli eventi, disporre del cadavere di Jolàn o semplicemente prendere atto di ciò che è successo, non potrà muoversi dal Borgo, dando quindi ai Personaggi abbastanza libertà di movimento per questa prima parte dell'avventura.

Senza l'asta in corso ci sarà ben poco da fare se non fare conoscenza degli altri ospiti e dei membri della servitù; il maggiordomo si opporrà risolutamente a qualsiasi tentativo di parlare con la Contessa, che passata la crisi di pianto continuerà a stare con Robert in silenzio, limitandosi ad asciugarsi gli occhi arrossati ogni tanto.

Sia che Jolàn sia morta davanti a tutti o solo sparita, la notte tra la terza e la quarta giornata accadrà qualcosa di inquietante: la Mano Diabolicus farà visita a Dalila Krämer.

Quest'ultima, dormirà profondamente nella stanza che condivide con sua madre quando un servitore sotto controllo mentale aprirà la porta e la Mano vi sguscerà all'interno. I motivi di questa visita (nutrimento, sadismo o mera curiosità) dipenderanno da come la protagonista dell'avventura sarà caratterizzata dal Cartomante: per le possibilità principali si rimanda al paragrafo apposito. In ogni caso la Mano si arrampicherà agevolmente sul letto della ragazza o sul mobile vicino, soffermandosi a lungo accanto al suo viso e utilizzando i suoi poteri su di lei.

In seguito a questo Dalila comincia ad avere incubi indefiniti in cui viene toccata da tutte le parti (in realtà viene effettivamente toccata, sebbene a livello mentale) e a gemere per il disagio. Il processo va avanti per molte ore, arrivando a influenzare anche il sonno della madre.

A discrezione, la Mano potrebbe effettivamente gironzolare sul corpo della giovane, rendendo più corporee le sensazioni che prova nel sonno (e più precisa la successiva descrizione).

A discrezione del Cartomante la ragazza potrebbe effettivamente svegliarsi e vedere inorridita su di sé la Mano, con la sua pelle biancastra, a pochi centimetri dal suo volto, mentre fugge a rotta di collo verso la porta. Che questo accada oppure che la Mano abbia il tempo di andarsene indisturbata, Dalila urlerà di orrore, svegliando la madre e metà castello, raccontando a coloro che accorreranno (e successivamente a Hinrich quando si rivedranno in segreto) di essersi sentita toccare per un tempo indefinito e di aver visto una cosa simile a una mano in procinto di accarezzarla il volto (quest'ultima descrizione non è fedele ai fatti, ma è l'effetto della razionalizzazione dell'esperienza subita).

La madre griderà subito alla tentata violenza sessuale e questo avrà ripercussioni nel corso della quarta giornata, soprattutto per quanto riguarda Elmira Richter, l'ospite omosessuale, nel caso in cui le sue tendenze e le sue motivazioni siano emerse almeno in minima parte (probabilmente avrà tentato di attaccare discorso con qualche PG o PNG donna), e per quanto riguarda Hinrich, che la donna vede come un poco di buono.

Nel caso in cui Jolàn si sia suicidata e sia quindi emerso il sospetto di abusi sessuali sulla giovane, è possibile che i due eventi vengano collegati, seppure il denominatore comune sia quello sbagliato.

QUARTA GIORNATA:

La quarta giornata a Castel Wagrain inizierà chiaramente all'insegna di ciò che è successo a Dalila Krämer: se nascondere la sparizione di un membro della servitù è stato relativamente facile, mettere a tacere un sospetto abuso sessuale subito da un'ospite di riguardo lo è molto meno, perciò la notizia si diffonderà rapidamente ed entro metà mattina tutti sapranno, almeno a grandi linee, che qualcosa è successo nella stanza delle signore Krämer.

A questo punto, se non è già stato fatto, verrà chiamata la Gestapo (nella figura della Squadra d'Ordine, l'unica presente a Wagrain), che a causa del maltempo riuscirà ad arrivare solo al mattino successivo. Date le precarie condizioni psico-emotive di Rose Engl, sia che Jolàn sia morta o solo sparita (la giovane soffre di una fobia per i rumori improvvisi, e l'urlo di Dalila è sicuramente un esempio di questa categoria), Robert insisterà per chiedere al medico di famiglia, il dottor Max Berger, di venire al castello per prendersi cura della Contessa. L'uomo interverrà prontamente, giungendo al seguito della Feuerbrigade.

Nel frattempo, comunque, l'asta verrà sospesa (se ancora in corso) finché non verrà fatta chiarezza sugli eventi della notte precedente.

Dalila verrà tenuta praticamente sottochiave nella sua stanza da sua madre, che impedirà a chiunque non si sia guadagnato la sua fiducia nei giorni precedenti (ad esempio riportandole il suo rosario senza denunciarla) di entrare, fatto salvo per la padrona di casa e per il maggiordomo.

Dal canto suo, la ragazza è insofferente di fronte a tanta ansia materna, e sarà possibile sentire le due donne litigare più volte nel corso della giornata. Persino i pasti per loro verranno serviti da Robert direttamente in camera.

La situazione dovrebbe quindi essere una sorta di stallo nervoso, in cui non c'è niente da fare e non c'è ancora la possibilità di lasciare il castello a causa della tormenta di neve.

Hinrich Kortig tenterà di entrare con la forza nella stanza delle donne Krämer, preoccupato per la salute della fidanzata, ma la madre di quest'ultima griderà al tentato stupro non appena il giovane tenterà di entrare nella stanza, attirando l'attenzione di tutti i presenti (ha una voce molto rumorosa...).

Se i Personaggi hanno fatto amicizia con lui, Hinrich li pregherà di intercedere presso Ingrid Krämer per lui, giurando di essere innocente e di avere a cuore solo il bene di Dalila. La donna, specialmente se i Personaggi si sono guadagnati la sua fiducia, potrebbe essere persuasa a lasciare che i due giovani si vedano, ovviamente in sua presenza e per pochi minuti, ma in nessun caso potrà essere persuasa che la loro relazione sia qualcosa di positivo per la figlia. Se le inclinazioni sessuali di Elmira Richter dovessero divenire sospette o note, tuttavia, la donna non esiterà un attimo ad accusare la "maledetta gomorrea", ovvero lesbica, di aver tentato di violentare la figlia, e nessuna spiegazione o dimostrazione di innocenza, neppure l'evidenza dei fatti, potrà farle cambiare idea.

Se Jolàn è morta e le attività del cuoco hanno quantomeno suscitato qualche sospetto (sia che si sia fatto trovare sporco di sangue poco dopo la scomparsa della cameriera, sia che si sappia che ha nascosto qualcuno nelle cantine per conto dei Cavalieri Teutonici), allora anche quest'ultimo potrebbe essere considerato un sospetto, ma in questa fase dell'avventura non sarà possibile trarre conclusioni certe. Oltre agli eventi che gravitano attorno a Dalila Krämer, sarà possibile portare a compimento alcune delle sottotrame iniziate precedentemente, come quella che coinvolge Thiade

Peters e il banditore d'asta, in modo da togliere un po' di carne dal fuoco in vista delle indagini concernenti la Mano Diabolicus e tutto ciò che la circonda che caratterizzeranno la fase finale dell'avventura.

Nel pomeriggio, se Jolàn è sparita, sarà possibile organizzare un'altra sessione di ricerca nelle aree diroccate del castello.

A discrezione del Cartomante, sarà possibile trovarne il cadavere Simplex in una delle camere al pianterreno dell'Ala Est del castello, oppure ritardare ancora la scoperta della sua sorte fino alla fase finale, in cui il ritorno improvviso di Jolàn Morta potrebbe accentuare il senso di orrore di tutta la vicenda. Potrebbe anche essere possibile trovare il diario di Walbert Engl, il padre di Rose, in cui si parla del dolore atroce portato dalla morte di Trina, sua moglie, e del fatto che potrebbe aver trovato un modo di riportarla in vita.

Interrogata in proposito, Rose affermerà di non sapere nulla e si ritirerà in un ostinato mutismo dovuto al dolore per il ricordo di queste vicende. Tutti i membri della servitù, se i Personaggi non si sono resi invisi con il loro comportamento, potranno riferire le informazioni che dovrebbero già essere conosciute: Trina Engl è morta in seguito ad un bombardamento, lo stesso che ha semidistrutto l'Ala Est del castello, ed è stata seppellita nella cripta di famiglia, all'interno della tenuta, mentre Walbert si è chiuso in uno stato di profonda disperazione, trascurando la figlia e passando nottate intere a suonare il suo vetusto organo nella sala da musica, finché una notte non si è suicidato nella camera della figlia, provocandole un profondo shock (gli eventi veri sono quelli citati nel Prologo).

I dettagli della morte di Walbert tuttavia sono sconosciuti a tutti (potranno essere scoperti solo interrogando l'Ispettore d'Ordine Winfried Schlöss e il dottor Berger quando arriveranno).

Sarà comunque possibile, volendo, effettuare una breve escursione nel cimitero della famiglia Engl, da cui nessuno, dopo il Giorno del Giudizio, si è premurato di rimuovere i cadaveri. Il maggiordomo si opporrà a questa decisione, però, adducendo come scusa il rispetto dei morti che non hanno mai creato problemi e il pericolo di uscire durante la tormenta: se si decide che Robert sia il vero padre di Rose, tra le sue motivazioni potrebbe esserci il desiderio di non disturbare il cadavere dell'amata Trina, e a discrezione del Cartomante ciò potrebbe essere intuito dalle sue parole.

In ogni caso l'escursione nel cimitero di famiglia è un buco nell'acqua: è possibile far fare qualche check a caso ai giocatori per tenerli sulle spine, ma non c'è nessun vero pericolo. Le luci delle finestre del castello resteranno ben visibili durante la tormenta, scongiurando quindi il rischio di perdersi, e, come è scritto nella descrizione del castello, all'interno della cripta l'unico Morto ancora in grado di muoversi è proprio Trina, ma le sue condizioni sono tali da non costituire un pericolo per i Personaggi.

La notte tra il quarto e il quinto giorno è il punto di svolta dell'intera avventura. Si consiglia al Cartomante desideroso di accelerare il ritmo di sacrificare eventualmente altri fatti e di far giocare in dettaglio questa nottata. I fatti che andiamo a descrivere saranno particolarmente significativi se i Personaggi avranno rinvenuto il diario di Walbert nell'Ala Est del castello, o avranno chiesto informazioni sulla sua sorte alla servitù, apprendo ancora una volta le porte ad una pista falsa ma suggestiva, che suggerisce una classica storia di fantasmi.

Nella notte infatti i personaggi udiranno una melodia diffondersi nel castello: si tratta della Fantasia in sol minore "Grande" di Johann Sebastian Bach, nota a qualunque Personaggio abbia buone conoscenze di musica classica. Leggere le informazioni a riguardo nella sezione apposita, "Annotazioni Varie".

Lo strumento utilizzato, riconoscibile invece a chiunque, è un organo, forse lo stesso che i Personaggi possono aver rinvenuto pulito e funzionante nell'ala abbandonata del castello durante le ricerche di Jolàn.

Per quanto sia suggestivo per il Cartomante pensare che sia la Mano Diabolicus a suonare questo brano (l'abominevole dottor Phibes insegna), ricordiamo che si tratta di un brano molto complesso, per suonare il quale sono necessarie entrambe le mani e entrambi i piedi: il Cartomante può comunque ovviare a questo problema ammettendo che a suonare sia un membro della servitù in trance, opportunamente manipolato dalla Mano Diabolicus (che quest'ultima lo faccia per un motivo preciso o per piacere personale, così come se la conoscenza della musica sia qualcosa maturato nel corso di quest'anno oppure un'eredità di Walbert è lasciato alla fantasia del Cartomante, sebbene alcuni suggerimenti verranno forniti nel paragrafo apposito di quest'avventura).

Nel caso in cui la Mano non abbia usato nessuno per suonare questo brano, esso viene da un disco caricato sul grammofono presente nella camera da letto padronale al secondo piano, anch'esso forse rinvenuto pulito e funzionante durante le ricerche della cameriera scomparsa.

Il suono viene però ampliato e in parte distorto dal sistema di tubi comunicanti inserito nei muri del castello (vedi la descrizione, nell'apposita appendice). Questo fa sì che non sia possibile rintracciare utilizzando il mero udito la fonte della musica. Un tentativo in questo senso può al massimo portare in una qualsiasi stanza del castello a discrezione del Cartomante, nella quale il suono sarà particolarmente intenso senza apparente causa (nessuno all'interno del castello è a conoscenza del sistema di tubi comunicanti), il che potrebbe avvalorare l'ipotesi di una presenza spiritica...

Se i Personaggi tenteranno risolutamente di raggiungere le due possibili fonti della musica, ovvero l'organo e il grammofono, troveranno le porte d'accesso all'Ala Est e al secondo piano chiuse a chiave, ma questa volta anche se Robert o altri membri della servitù saranno presenti nessuno si opporrà alla loro decisione di forzare le serrature. In ogni caso, la musica si interromperà prima che i Personaggi arrivino a destinazione, e non sarà possibile rinvenire alcuna traccia che permetta di stabilire se qualcuno ha di recente utilizzato uno dei due strumenti: la Mano Diabolicus è un essere molto scaltro e astuto, difficilmente si farà scoprire in questo modo, a meno che il Cartomante non abbia qualcosa da ridire; la manovella del grammofono potrebbe essere stata lasciata scarica dalla Mano in fuga, oppure potrebbe essere possibile ricaricarlo e notare che il disco in uso è proprio quello della Fuga "Grande" di Bach (ascoltarlo è l'unico modo di riconoscere la musica, non essendo presente l'etichetta); oppure vicino all'organo può essere rinvenuto qualche segno di attività "umana" recente, come delle impronte nella polvere che prima non erano state individuate. Se il Cartomante vorrà mantenere alta la tensione e dare adito alla falsa pista dell'organista fantasma tuttavia lo incoraggiamo a non far trovare nessun segno indice di ciò che è realmente successo.

I Personaggi tuttavia non saranno gli unici a muoversi all'interno del castello.

Robert Schweiz, Elmira Richter, Thiade Peters e Hinrich Körtig vagheranno a loro volta per i corridoi e le stanze immerse nell'oscurità.

Il primo, armato di un manico di scopa e di una candela, cercherà di scoprire la fonte della musica misteriosa, che lui conosce bene in quanto uno dei brani suonati spesso da Walbert.

Tuttavia, in ogni stanza in cui entra credendo di trovare la fonte della musica non troverà nulla, se non persone rannicchiate nel letto spaventate o irritate per quell'interruzione del sonno e per l'intrusione nelle proprie camere. Le azioni del maggiordomo saranno pesantemente influenzate dal suo stato psichico attuale (vedi le sezioni precedenti): nel caso sia ancora pienamente padrone di sé, Robert si agirerà coraggiosamente nell'oscurità, desideroso di scoprire e punire chi si sta

prendendo gioco della memoria di Walbert; se invece è già sceso nei meandri della paranoia, si scaglierà contro chiunque incontri, accusandolo in preda ad una crisi isterica di essere una SS in incognito che ha fatto partire quella musica per farlo impazzire e costringerlo a rivelare le sue origini ebraiche (cosa quest'ultima che ovviamente si ostinerà a negare in tutti i modi).

Se i Personaggi non saranno usciti a loro volta, ad un certo punto sentiranno dei passi sommessi di fronte alla propria stanza: si tratta di Elmira Richter, che se interrogata affermerà di essere alla ricerca di qualcuno della servitù che sia in grado di spiegarle cosa sta succedendo. Se però i sospetti riguardo il presunto abuso subito da Dalila la notte precedente si saranno già focalizzati su di lei, trovarla a vagare nella notte potrebbe renderla ancora più sospetta e sospettosa.

Se la sottotrama di Thiade Peters, il ladro, non è ancora stata risolta anche lui potrà essere trovato ad aggirarsi nel castello. Con una mentalità tipicamente pragmatica, egli ha deciso di tentare il tutto per tutto questa notte, sperando che la musica di Bach attiri l'attenzione dei nottambuli curiosi. Se il quadro non è stato ancora venduto, allora sarà possibile incontrare Peters, vestito di tutto punto, mentre scende furtivamente le scale con la sua grossa valigia, deciso a sfidare la bufera di neve pur di fuggire col proprio bottino. Se messo alle strette sarà anche pronto a gettare la maschera e a combattere, pur tenendo al riparo la preziosa tela. Se per qualche motivo verrà sorpreso ma non verrà accusato di furto, ma solo di comportamento sospetto, egli cercherà di buttarla sul ridere riguardo le sue tendenze al sonnambulismo, che lo costringono a vagabondare perfettamente vestito in piena notte, quindi cercherà di sviare l'attenzione dei Personaggi sulla musica.

Se verrà lasciato andare scoprirà che la propria automobile non funziona a causa del freddo intenso, quindi dovrà tornare nel castello, non prima però di aver nascosto il quadro in un posto sicuro (a discrezione del Cartomante), con l'idea di cogliere la prima occasione per fuggire, ora che gran parte del colpo è stata effettuata. Altre possibilità saranno indicate nel paragrafo a lui dedicato (nell'appendice dedicato ai PNG).

Il giovane Körtig tenterà invece di intrufolarsi nella camera (chiusa a chiave) della sua amata, preoccupato per la sua sorte e reso inquieto dall'atmosfera generata dalla musica misteriosa. Se incontrato, specialmente se i Personaggi sono suoi amici, sarà questa la spiegazione che fornisce: dopotutto è solo un giovane innamorato, nonostante le accuse mosse dalla madre di Dalila, e non ha nulla da nascondere. In ogni caso, per quanto ci si sforzi di scassinare la porta della camera delle due donne in silenzio, o bussare per farsi aprire, nessun suono giungerà dall'altra parte: apparentemente Ingrid e sua figlia stanno dormendo profondamente, le uniche due persone non disturbate dalla musica. Hinrich allora affermerà di voler fare la guardia alla stanza dell'amata, mosso da un cattivo presentimento, e incoraggerà i Personaggi a esplorare il resto del castello alla ricerca della fonte della musica.

Dopo un'ora all'interno del gioco (o meno, se i Personaggi si saranno recati presso l'organo o il grammofono o se il Cartomante ritiene diversamente) la musica cesserà, facendo ripiombare il castello nel silenzio: apparentemente il fantasma si è stancato.

A questo punto, se i Personaggi stanno ancora facendo la guardia alla camera di Dalila, è opportuno far incontrare uno degli altri "nottambuli", in modo da distrarli; la stessa cosa succederà a Hinrich se verrà lasciato solo.

Quale che sia la mossa del Cartomante, al loro ritorno presso la camera di Dalila e della madre troveranno la porta socchiusa. Chiunque non si trovi nei paraggi (Personaggi compresi se hanno deciso di lasciare Hinrich da solo o se non l'hanno incontrato), sentirà un urlo atroce.

Dalila infatti è morta: il volto è contratto in un'espressione di intenso orrore, la bocca e gli occhi spalancati in un urlo muto e cieco, le mani avvinghiate alle lenzuola. A seconda delle preferenze del

Cartomante riguardo il carattere le motivazioni della Mano, la ragazza potrebbe essere stata in parte spogliata e potrebbero essere presenti attorno al collo i lividi tipici dello strangolamento.

La Mano Diabolicus infatti ha deciso di uccidere la giovane: il perché e il come (se tramite strangolamento o tramite uso di poteri mentali o risucchio vitale) sono come al solito lasciati alla decisione del Cartomante, che potrà fare affidamento sulle varie possibilità descritte nell'appendice appositamente dedicata alla Mano.

La madre di Dalila, svegliata dall'urlo di Hinrich, dapprima si lancerà sul cadavere della figlia urlando disperata e tentando di rianimarla (non è previsto che la ragazza si Risvegli in tempi brevi, ma il Cartomante può decidere diversamente se preferisci impatti più “gore” per questa parte dell'avventura), per poi lanciarsi sul giovane ancora sotto shock e tentare di ucciderlo strangolandolo.

Il giovane, sebbene possa con poca difficoltà liberarsi dalla presa di Ingrid, è troppo sconvolto per opporsi. Se nessuno fa niente ben presto ci saranno due cadaveri da gestire.

A questo punto nessuno potrà convincere Ingrid dell'innocenza del giovane in lacrime e se la donna ne avrà la possibilità lo denuncerà risolutamente alla Gestapo quando arriverà. Il suo tracollo ormai è completo; dopo la morte del marito e della figlia, ormai non ha più motivo per continuare a vivere.

Senza più timore di essere arrestata e deportata, d'ora in poi passerà tutto il tempo che non impiega aggredendo Hinrich o Elmira (che è la sua seconda sospettata, anzi forse l'amante bisessuale del giovane Körtig che ha tramato con lui per violentare e uccidere Dalila) a pregare Dio secondo le modalità cattoliche, rifiutandosi anche di mangiare.

Nel proseguimento dell'avventura, dal momento che l'attenzione dei PNG sarà attirata da ben altri avvenimenti, se i PG non la tengono d'occhio è probabile che tenti nuovamente di uccidere Hinrich e poi di suicidarsi.

Se sopravviverà all'avventura, a meno che un PG influente non la prenda sotto la propria custodia, verrà arrestata e deportata in un Campo di Rieducazione, da cui ovviamente non farà più ritorno.

Al momento del rinvenimento della povera Dalila manca un'ora all'alba. La tempesta si è placata (ma l'auto di Peters è ancora in panne). Tra poco arriveranno la Feuerbrigade e il dottor Berger. La giovane promessa della Bun Deutscher Mädel non si sarà ancora Risvegliata quando gli Agenti la prenderanno in custodia.

Sebbene la tempesta sia finita, inoltre, l'intero castello verrà posto sotto sequestro e nessuno potrà lasciare la tenuta finché l'Ispettore d'Ordine Schlöss non avrà fatto luce sugli avvenimenti di Castel Wagrain.

ALTRE GIORNATE:

Con l'arrivo della Feuerbrigade termina la prima, lunga parte dell'avventura, dedicata a familiarizzare con l'ambiente e gli altri ospiti di Castel Wagrain, nonché a seminare i primi dubbi e le prime congetture sul mistero che avvolge il castello.

Inizia quindi la parte finale dell'avventura, in cui le carte verranno gettate in tavola.

L'arrivo di Max Breger e di Winfried Schlöss, l'uno medico della famiglia Engl e l'altro Ispettore d'Ordine della squadra della Feuerbrigade, permetterà finalmente di avere notizie e indizi consistenti riguardo ciò che è successo durante il Prologo e che sta avendo conseguenze mostruose al momento attuale (si vedano i rispettivi paragrafi per sapere cosa sanno i due PNG in questione).

E' questo il momento in cui il Cartomante dovrà personalizzare maggiormente la trama, finora percorsa in maniera più o meno lineare: gli eventi che seguono l'arrivo della Feuerbrigade infatti dipendono troppo dalle caratteristiche della Mano Diabolicus e degli altri abitanti di Castel Wagrain per essere descritti in maniera univoca. Ci limiteremo quindi a fornire alcuni modelli di sequenze di avvenimenti e alcuni esempi di questi ultimi, in modo che il Cartomante non sia lasciato solo ad affrontare il finale dell'avventura, con l'avvertenza però che egli è incoraggiato a prendere solo ispirazione da ciò che stiamo per scrivere e di creare i propri eventi in maniera autonoma, in base alle emozioni che vuole trasmettere e ai temi che vuole affrontare.

Ecco alcuni modelli di sequenze, basati soprattutto su alcune delle opzioni sul comportamento e il carattere della Mano Diabolicus che verranno discusse in un paragrafo apposito. Sottolineiamo infine che tutti questi modelli e questi esempi possono essere variamente combinati fra loro.

Escalation di sangue e follia...

Per qualche motivo le uccisioni perpetrate dalla Mano Diabolicus o per suo conto aumentano in quantità esponenziale dopo la morte di Dalila.

Che sia per un improvviso aumento del desiderio o del bisogno di uccidere, per un semplice desiderio di seminare il panico e vedere cosa succede o per accelerare i suoi piani, già nella quinta notte vi sarà un'altra uccisione, sempre preceduta dal suono d'organo. Ben presto le cose sfuggiranno di mano alla stessa Feuerbrigade e anche di giorno le persone che vengono lasciate sole saranno trovate morte, a seconda delle scelte del Cartomante in maniera inspiegabile o con evidenti segni di strangolamento, e sarà evidente che il colpevole è qualcosa di molto più sinistro di un maniaco omicida o di un amante ossessionato. A piacere del Cartomante, alcune persone potrebbero essere indotte tramite i poteri della Mano al suicidio, in maniera ben più diretta che nel caso di Jolàn, oppure potrebbero essere assassinate da altri personaggi che in seguito affermeranno di aver sentito il bisogno irresistibile di uccidere, come se fossero spinti da una volontà aliena.

Se si opta per i "bagni di viscere" necessari alla Mano per nutrirsi, è possibile che sia il cuoco, coscientemente o meno, a far sparire delle persone, macellarle e "servirle" nel bacile d'argento che i PG forse hanno già rinvenuto nell'Ala Est. Ben presto comunque l'uomo sarà smascherato e il Cartomante potrà decidere la sua sorte (e le informazioni che può e vuole rivelare).

Nota: I giocatori non sentiranno su di se la tensione se non sono i loro stessi PG a rischiare di lasciarci le penne. Se dopo un paio di notti i giocatori ancora non sanno che pesci pigliare, si consiglia di prendere un giocatore a caso, e fargli passare una gran brutta esperienza. E magari anche presentargli una bella scheda nuova di zecca da compilare.

Il rituale...

Nel caso in cui la Mano Diabolicus si sia originata in seguito al fallimento del rituale perpetrato in parte da Walbert Engl nel Prologo, essa potrebbe volersi sbrigare a completarlo e tornare nella propria dimensione originale/completare la trasformazione/integrarsi definitivamente in un nuovo corpo (per le varie opzioni riguardanti il rituale si veda l'appendice ad esso dedicato). In questo caso la Mano tenderà a mantenere un profilo più basso rispetto all'escalation di violenza evidenziata in precedenza, sebbene alcuni episodi violenti possono comunque verificarsi come effetti collaterali del modo di nutrirsi o di dominare la mente della Mano. Secondo questo modello, la Mano Diabolicus tenterà di trovare qualcuno con entrambe le mani e i piedi che sia in grado di suonare la Messa da Requiem (si veda il paragrafo relativo al rituale per informazioni più approfondite a riguardo), pertanto passerà la maggior parte del tempo a dominare la mente delle persone ritenute più idonee, a far loro suonare brani d'organo a difficoltà crescente per poi selezionare il migliore, cui far suonare la Messa da Requiem.

I personaggi in questione (anche quelli giocanti) spariranno con circospezione e si recheranno nella sala della musica al primo piano del castello, nell'Ala Est. Al loro ritorno avranno vaghi ricordi di ciò che è successo, raccontati però come se si trattasse di un vivido sogno bizzarro. Se in seguito a questo i Personaggi dovessero preparare degli appostamenti nella sala della musica, anche solo per vedere di persona che cosa vi succede, la Mano (se se ne accorge, beninteso, e la cosa può avvenire a discrezione del Master oppure dopo una prova contrapposta di *Intrufolarsi* dei PG contro *Osservare* della Mano. No, meglio non chiedere come faccia a vedere: certo è che ha una perfetta percezione del mondo che la circonda) farà in modo da provocare un diversivo in qualche altra parte del castello sfruttando altre persone sotto il proprio dominio.

Che cosa succeda in seguito allo svolgimento del rituale (che fallisca o che riesca) è lasciato alla fantasia del Cartomante, sebbene alcune opzioni verranno presentate in seguito.

Un inaspettato alleato...

Il gatto Otto è un'incognita per la Mano Diabolicus, poiché la conosce ma non è sotto il suo controllo e spesso agisce di testa sua. Per qualche motivo lasciato alla fantasia del Cartomante, però, la Mano preferisce non privarsi della compagnia del grosso felino, che quindi può vagare come vuole all'interno del castello.

Vi sono tre grandi possibilità che riguardano il gatto, approfondite meglio nel paragrafo a lui relativo: in un caso egli è del tutto indifferente a ciò che accade nel castello, si limita a svolgere la propria vita "da gatto" reclamando coccole, nascondendosi nei momenti che gli paiono più pericolosi (in risposta a urla o a episodi di violenza ad esempio) o chiedendo cibo in cucina. Il fatto però che gradisca comunque la compagnia della Mano Diabolicus e non si curi del fatto di essere seguito potrebbe condurre i Personaggi più intuitivi al nascondiglio della creatura, smascherando quindi la sua presenza e, forse, i suoi obiettivi.

In alternativa il gatto potrebbe aver sviluppato una avversione per la vera padrona di Castel Wagrain, giungendo a comprendere, nella sua maniera, che si tratta di un essere pericoloso per sé e per i suoi "umani domestici". Potrebbe quindi decidere di propria iniziativa di condurre i Personaggi e i loro alleati nel "dominio" della Mano, nella speranza che gli umani possano distruggerla e riportare l'amata pace sonnacchiosa sul vecchio castello.

Infine, Otto potrebbe aver sviluppato una personalità malvagia in seguito alla frequentazione della Mano; in questo caso sarà possibile che lui la protegga, anche attirando su di sé l'attenzione nei momenti meno opportuni o attaccando arbitrariamente i Personaggi. Egli, tuttavia, è pur sempre un gatto e, sebbene sia difficile, ma non impossibile, conquistarlo alla propria causa offrendo cibo prelibato e morbide carezze, è possibile ingannarlo in modo che tradisca con il suo comportamento la Mano e contribuisca suo malgrado a gettare luce sul mistero.

Fuga da Castel Wagrain...

In questo modello si suppone che la motivazione principale della Mano Diabolicus, ora che è arrivata la Feuerbrigade, sia sopravvivere agli eventi che la sua avventatezza ha provocato e continuare a fare ciò che ha fatto nell'ultimo anno: godersi la musica che ama tanto, uccidere qualche persona, dominare gli altri in modo da essere lasciata in pace.

Oppure, si può supporre che la sua motivazione principale sia ora fuggire dal castello, ormai pieno di persone troppo sospettose perché la lascino in pace. In questo caso potrebbe sfruttare le diverse particolarità e i segreti degli abitanti del castello (come li conosce è lasciato al Cartomante) per inscenare una serie di false piste che portino alla cattura di un capro espiatorio e soddisfino i dubbi di Feuerbrigade e Personaggi vari.

E' addirittura possibile, se i Personaggi non riescono a superare l'intrico di inganni creato ad arte, che la Mano stessa non compaia mai durante l'avventura, o compaia solamente nel finale. Essa potrebbe sfruttare la sottotrama di Thiade Peters il ladro, l'unica persona la cui motivazione principale è fuggire a gambe levate dal castello, "convincendolo" a portarla con sé insieme o in alternativa al quadro, per poi rifarsi una "vita" altrove, oppure potrebbe concentrare i sospetti su alcuni PNG (i più probabili, a causa dei segreti che si portano dietro, sono il cuoco, il maggiordomo, Elmira Richter, i membri della famiglia Körtig) o addirittura sui PG, che così dovranno passare buona parte di questo "secondo tempo" a scagionarsi. Come reagirà la Feuerbrigade a queste false accuse (supportate da prove schiaccianti create grazie ai poteri di dominio mentale) è lasciato alla fantasia del Cartomante.

Di seguito verranno presentati alcuni esempi di avvenimenti particolarmente rilevanti, importanti ai fini della trama o semplicemente divertenti da giocare.

Applausi...

Durante l'esplorazione delle zone abbandonate del castello i Personaggi scoprono il destino delle mani asportate dal cuoco nella preparazione del bagno di visceri per la Mano Diabolicus...

A scelta del Cartomante le mani, Risvegliatesi tutte come Simplices, possono essere delle valide "controfigure" di quella Diabolicus, nel senso che quest'ultima avrebbe gioco facile a confondersi insieme a quelle meno intelligenti, che si limitano a contorcere scompostamente e ad afferrare gli arti che vengono loro avvicinati.

Si possono trovare ad esempio sul letto padronale al secondo piano, una coperta vibrante di membra cianotiche tra le quali si nasconde la Mano Diabolicus; possono essere disseminate nell'intero castello ad opera degli schiavi dominati per creare il panico; se il Cartomante vuole che la Mano possa dominare in qualche misura anche i Morti, pure essi potrebbero correre in giro per il castello come grossi ragni bianchi, sempre per creare il panico o qualche diversivo adatto ai suoi scopi. A seconda del clima che il Cartomante vuole creare, le mani possono anche essere appese al soffitto di qualche stanza o corridoio abbandonato e buio, in modo che i Personaggi si sentano accarezzare sul volto per poi scoprire con orrore di essere incappati in una specie di selva di dita brancolanti che pende dal soffitto, oppure trovarsi tutte nella sala della musica, adagiate a coppie sulle vecchie poltrone, mentre un servo della Mano suona un brano all'organo o addirittura la Messa da Requiem: il senso del grottesco di un gruppo di mani amputate che simulano un applauso debole e soffocato potrebbe suscitare più disgusto di qualsiasi scena splatter.

Reintegrazione...

Dopo aver effettuato numerose prove, la Mano Diabolicus è abbastanza sicura di aver trovato qualcuno abbastanza abile da suonare senza errori la Messa da Requiem. Potrebbe essere Robert Schweiz, uno qualsiasi degli ospiti o addirittura uno dei Personaggi, se questi è un abile musicista

ed il giocatore è d'accordo a fargli fare una brutta fine (potrebbe anche non esserlo, secondo certi punti di vista).

Nottetempo la Mano prenderà per l'ultima volta il controllo della mente della sua vittima e la farà andare in cucina, dove saranno presenti, in trance, anche il cuoco e il medico di famiglia. Il primo amputerà la mano destra della vittima designata, mentre il secondo cucirà al posto di quest'ultima la Mano Diabolicus stessa.

Raggiunta di nuovo l'integrità, essa non allenterà più il controllo mentale sul suo ospite, ora che è diventata parte del suo corpo.

Dopo un po' di tempo durante il quale saggerà la portata del suo controllo (PG e PNG potranno notare che il soggetto dell'esperimento è particolarmente pallido e porta sempre le maniche molto basse, in modo da nascondere la cucitura, mentre le sue mani hanno qualcosa di asimmetrico), la Mano tenterà di suonare la Messa da Requiem con il suo nuovo corpo. Nel paragrafo relativo al rituale sono indicate alcune possibili conseguenze della riuscita o del fallimento, ma che il rituale stesso riesca o fallisca e quali siano le conseguenze precise del fatto che l'attore è un Morto o un'entità aliena sono lasciate al Cartomante. Esiste anche la possibilità che il corpo ospite muoia prima che il rituale abbia inizio, in tal caso il Cartomante dovrà decidere se la Mano potrà tenere sotto controllo il Morto, diventando di fatto un Homo Mortuus Diabolicus, oppure se il Morto sarà fuori controllo, e in questo caso i piani della Mano subiranno un cambiamento drastico: nella migliore delle ipotesi dovrà riuscire a staccarsi dal cadavere e ricominciare tutto da capo, con il problema che probabilmente ormai la sua esistenza è nota. Questo evento può accadere anche se la motivazione principale della Mano non è portare a termine il rituale: potrebbe sostituirsi alla mano destra di Thiade Peters per fuggire dal castello, o a quella di Robert Schweiz e cercare di mantenere l'animato abbastanza a lungo da far perdere interesse alla Gestapo. In ogni caso, se tutto va secondo i suoi piani, la Mano diventerà di fatto un vero e proprio Homo Mortuus Diabolicus, con enormi poteri e una mentalità priva del minimo ricordo di com'era essere vivi.

L'anima gemella...

Una delle possibili motivazioni della Mano Diabolicus è quella di cercare una compagna, un'altra Mano Diabolicus, con cui passare il resto della sua esistenza immortale. Dopo più di un anno, e dopo aver "suggerito" a Rose Engl di indire un'asta per saggiare diverse possibilità, ha finalmente trovato qualcuno che potrebbe essere un suo simile. I criteri della Mano Diabolicus sono sconosciuti: potrebbe essere attratta da qualcuno che ama la musica classica, che nel suo intimo è una creatura perversa e desiderosa di potere, o al contrario che trasmette purezza incontaminata, in modo che la sua trasformazione in Diabolicus sia ancor più orrendamente sublime. Si raccomanda di scegliere un PNG (o un PG, se proprio il Cartomante odia i suoi giocatori) ben caratterizzato, che abbia favorevolmente colpito i giocatori, nel bene o nel male. L'ideale è che si tratti di una donna, forse addirittura della stessa Rose Engl, in modo da sottolineare la blasfemia di questo evento, che si caratterizza quasi come un'unione sacra.

Al culmine dell'avventura la Mano utilizzerà tutte le proprie risorse sovrannaturali per garantire che la "nascita" della sua gemella avvenga senza interruzioni: tutti i servitori e Rose Engl saranno sotto il dominio mentale della Mano (dal momento che sono stati a contatto con lei per quasi un anno sono più vulnerabili ai suoi poteri) e a chiunque altro apparirà ovvio che sono in campo forze sovrannaturali ben diverse rispetto a quello che si pensava al momento della scoperta del cadavere di Dalila.

Nella sala della musica verrà suonata una versione modificata della Messa da Requiem, che verrà sbagliata appositamente per provocare effetti collaterali simili a quelli che hanno portato alla nascita della Mano Diabolicus.

Al culmine del rituale, mentre le forze cosmiche evocate si stanno per riversare nel mondo, la mano sinistra della vittima verrà amputata. Volendo, orrore degli orrori, quest'ultima potrebbe all'ultimo momento essere liberata dal controllo mentale, rendersi conto di ciò che sta accadendo e lanciare un

urlo. Terminato il rituale, la Mano aspetterà spasmodicamente il Risveglio della sua gemella, considerando qualsiasi altra cosa come secondaria. A seconda che si Risvegli davvero Diabolicus, che si Risvegli in maniera diversa o che non si Risvegli affatto, le conseguenze possono essere enormemente variabili: spinta dall'ira e dalla sofferenza la Mano potrebbe ordinare ai suoi servi di uccidere tutti i presenti nel castello e poi togliersi la vita in un'orgia di sangue in cui annegare il suo dolore, oppure la nuova Mano Diabolicus potrebbe non essere affatto d'accordo a collaborare con la prima e quindi potrebbe usare i suoi considerevoli poteri per distruggerla. Il finale, mai come in questo caso, deve essere deciso dal Cartomante sulla scorta di quanto è accaduto finora e sul senso estetico proprio e dei suoi giocatori.

La Feuerbrigade

Il ruolo previsto per la squadra della Feuerbrigade capitanata da Winfried Schlöss è quello di impedire che i Personaggi fuggano anzitempo dalla tenuta della famiglia Engl. Per il resto il comportamento degli agenti (tutti nuovi acquisti che ignorano il passato del castello tranne l'Ispettore) è lasciato a discrezione del Cartomante; potrebbero essere un ulteriore elemento orrorifico dell'avventura, trasformando con il loro arrivo il castello in una specie di galleria degli orrori degna dei film di Deodato, trattando tutti i presenti come criminali arrestati e interrogando e torturando ciascuno riguardo i fatti relativi alla morte di Dalila e la sparizione/morte di Jolàn, il tutto mentre la Mano compie indisturbata i passi necessari ai propri obiettivi; oppure potrebbero essere una risorsa e collaborare con i Personaggi alle indagini sul mistero di Castel Wagrain. Il paragrafo relativo all'Ispettore d'Ordine Schlöss e al resto della sua squadra può dare alcune informazioni utili alla gestione della squadra secondo questa prospettiva, ricordando però che, per quanto disponibili e ben poco nazisti, si tratta pur sempre di agenti della Gestapo, che si comporteranno come tali quando si imbatteranno in evidenti violazioni delle leggi naziste (soprattutto nel caso in cui vengano scoperte le origini ebraiche del maggiordomo, l'omosessualità di Elmira Richter, il passato del cuoco o, in misura minore, la fede cattolica di Ingrid Krämer). In questi casi è probabile che per i soggetti delle loro attenzioni, ammesso che sopravvivano all'avventura, si apriranno le porte del più vicino Campo di Rieducazione. Quanto all'atteggiamento della Mano nei confronti della Feuerbrigade, è probabile che li consideri unicamente una seccatura in più cui badare.

Un finale... aperto.

Quali che siano le decisioni prese dal Cartomante, l'avventura prima o poi giungerà alla fine. Il castello verrà inglobato nella dimensione di provenienza dell'entità richiamata da Walbert; la colpa di tutti gli avvenimenti sarà attribuita all'ebreo Robert Schwartz, in grado con la sua stregoneria ebraica di controllare la mente e il corpo di tutti i presenti; i Personaggi sopravvissuti scapperanno nella neve dal bagno di sangue in cui si è trasformata quella che doveva essere una tranquilla asta per nobiluomini annoiati; la Mano Diabolicus, dopo aver completato con successo il rituale, si disincarnerà diventando qualcosa di più simile ad un dio che ad un Morto, per quanto potente, oppure si limiterà a fuggire, magari insieme alla sua nuova compagna, nel tascapane di uno dei Personaggi, opportunamente manovrato.

Se il Cartomante sarà stato attento alle proprie scelte e avrà fatto propria quest'avventura, il finale, apocalittico o subdolo, sarà il giusto coronamento dei suoi sforzi.

E forse potrà pensare ad una *Mano Diabolicus parte II*.

APPENDICE I: PG

Vengono di seguito presentati i cinque PG che dovranno essere distribuiti ai giocatori durante il Prologo. Sono in totale cinque. L'avventura qui presente è stata pensata per un gruppo "standard", composto da circa 4-5 giocatori con Cartomante escluso. Laddove si rivelò necessario, per presenza di qualche giocatore in più del previsto, di creare nuovi PG per il prologo, si consiglia di creare personaggi appartenenti alla stessa "classe sociale" degli altri, vale a dire membri della servitù o della sicurezza più che ospiti, dato che saranno coinvolti in vicende piuttosto tete in cui potrebbe risultare complicato introdurre anche il resto degli ospiti del castello. Seguono ora descrizioni e schede dei vari PG.

Gustaf Baurmann

Storia e Vita del Personaggio:

È colui che lavora come sguattero da più tempo, al servizio della famiglia Engl. Le rughe sono tante e profonde, e come se ciò non bastasse ha perso anche la gamba sinistra alcuni anni fa, quando gli cadde addosso una mastodontica armatura decorativa che stava ripulendo, e la gamba venne schiacciata.

La sua lunga vita passata al castello e tutte le sventure che gli sono capitate, hanno fatto nascere in lui una sorta di sesto senso, e quando "qualcosa non va" comincia ad essere ansioso, e la cosa gli dà problemi a dormire. A volte è cosciente di questo suo stato d'animo, altre volte finisce invece per non farci caso, dando la colpa della sua agitazione ad una eventuale tazza di caffè bevuta ad un orario differente dal solito.

Aspetto Fisico:

Magrolino, capelli bianchi e barba relativamente lunga, per lo standard tedesco. Dà sempre l'aria di stare per tirare e cuoia da un momento all'altro, perchè porta ogni possibile segno della vecchiaia che avanza, su di se. Al posto della gamba sinistra, persa come descritto poco fa, porta una gamba di legno, decisamente fuorimoda, ma che forse proprio per questo gli piace (probabilmente era il massimo che la biologia applicata alle protesi poteva garantire, quando era giovane lui).

Essendo da molti anni al servizio degli Engl, è probabilmente proprio la sua amicizia con Walbert ad avere fatto sì che non fosse licenziato, nonostante il pesante infortunio subito.

Dai colleghi, per la sua età e la sua esperienza (lavora come sguattero praticamente fin da quando è nato), è visto praticamente come il capo, ed è un punto di riferimento.

Carattere:

Bonario e rispettoso, è anche abbastanza simpatico, nonostante senza ombra di dubbio sia rimasto scioccato per sempre da quando gli è caduta addosso l'armatura. È un episodio della sua vita del quale non adora parlare, ma non rifiuterà di raccontare come ha perso la gamba con chi comincerà a conoscere meglio.

Dieter Bech

Storia e Vita del Personaggio:

Dieter è nato in una povera famiglia austriaca, quarto di sette figli. Sopravvissuto ai primi difficili anni dopo il Giorno del Giudizio, ancora bambino viene colpito da una grave malattia cerebrale, che lo lascia menomato. Secondo le leggi del Reich avrebbe dovuto essere portato all'ospedale più vicino per l'eutanasia, ma la tenacia dei genitori e la corruzione (o la pietà) diffuse in questo remoto angolo della Germania nazista fanno sì che il bambino venga tenuto nascosto alle autorità e cresca come tuttofare. A sedici anni viene assunto presso la famiglia Engl come uomo di fatica.

Aspetto Fisico:

Alto un metro e ottanta, Dieter porta i capelli neri sempre rigorosamente impomatati all'indietro e la sua divisa è sempre perfettamente pulita e stirata, a volte fin troppo inamidata. Purtroppo, nessuno si è mai curato di informarlo che questa disciplina andrebbe applicata anche nell'igiene personale. Gli occhi grigi trasmettono uno sguardo assente, quasi vitreo, che solo a volte sembra riflettere emozioni slegate dal contesto, in realtà collegate alle sue allucinazioni. Il volto sottile e il fisico muscoloso lo renderebbero un bel ragazzo se non fosse per l'odore che emana e per la postura talvolta bizzarra.

Carattere:

Dieter è sostanzialmente un sempliciotto, fa tutto ciò che gli si dice senza obiettare poiché sa che chiunque altro è più intelligente di lui e sa cosa è bene e cosa è male fare. Non immagina cosa ha rischiato o cosa succede nel resto del mondo, il suo mondo si limita a Castel Wagrain e al vicino paese. E' segretamente innamorato di Rose, ma nulla al mondo gli farebbe confessare a lei questo sentimento. Solo Gustaf Baurmann è a conoscenza di questo suo segreto, perché da quando si è trasferito al castello per Dieter il vecchio sguattero è diventato come un padre e un confessore. Non si è mai trovato nelle condizioni di dover far del male a qualcuno, ma in questo caso probabilmente ci penserebbe due volte.

All'insaputa di tutti, da qualche tempo Dieter ha cominciato a soffrire di allucinazioni visive, olfattive e uditive, causate da un tumore cerebrale, triste eredità della sua malattia giovanile. Spesso capita che veda le persone che lo circondano con uno strano colorito, oppure che avverte odore di putrefazione nelle vicinanze. Inoltre, sempre più spesso, gli sembra che una voce gli ripeta all'orecchio i suoi stessi pensieri. Il volume e l'insistenza di questa voce si stanno facendo sempre più intensi, tanto che lui stesso a volte non sa più se si tratta della propria immaginazione o di una presenza reale.

Jolàn Duchy

Storia e Vita del Personaggio:

Quinta figlia di un agiato commerciante ungherese, Jolàn ha passato i primi anni della sua vita nel lusso. Con la Seconda Guerra Mondiale suo padre comincia a sostenere pubblicamente il partito delle Croci Frecciate, la versione ungherese e collaborazionista del partito nazista, finché non riesce a ottenere, grazie al denaro e all'appoggio da parte di alcuni "uomini forti" ungheresi, il privilegio di trasferirsi nel Reich. Qui egli e gran parte della sua famiglia muore nei disordini seguenti il Giorno del Giudizio. Jolàn e i due fratelli maggiori riescono a sopravvivere ai primi anni del nuovo regime, ma dopo la deportazione nei Campi di Rieducazione dei due uomini, entrambi sospettati di non meglio precise attività sovversive, la giovane fugge verso il confine meridionale del Reich, con l'idea di riparare nel Sanctum Imperium, essendo lei di convinta religione cattolica. Giunta nei pressi di Wagrain, avendo speso tutto il patrimonio che le rimaneva per rimanere nascosta, entra in servizio presso la famiglia Engl, dove decide di rimanere. Qui, essendo di poco più grande della contessina Rose, le viene concesso di lavorare come dama di compagnia e cameriera personale della giovane, in parziale violazione delle Leggi del Reich che le vieterebbero qualsiasi rapporto non schiettamente servile con un membro della razza ariana.

Aspetto Fisico:

Una giovane sui venticinque anni, che potrebbe essere singolarmente bella se potesse curare il suo aspetto tanto quanto contribuisce a curare quello di Rose. Gli occhi scuri, i capelli castani e la pelle non sufficiente pallida evidenziano la sua appartenenza ad una "razza inferiore". In virtù di questo fa molto poco per mettersi in risalto, pettinandosi e indossando divise pulite e ben stirate solo quando il contrario potrebbe risultare disdicevole per i propri padroni. Ha l'abitudine di parlare sottovoce (anche per non far sentire il suo forte accento ungherese) e tenere gli occhi bassi.

Carattere:

La sua storia ha reso il carattere di Jolàn più flemmatico e crepuscolare di quanto non sarebbe stato se avesse continuato a vivere come figlia viziata di un ricco commerciante ungherese. Il fatto che non sia di razza ariana, e quindi non abbia alcun diritto previsto dalla cittadinanza del Reich, la spinge a mantenere un basso profilo in ogni occasione e a parlare raramente di sé. L'unica persona con la quale si confida, seppure in maniera limitata, è la contessina. Non ha fatto amicizia con gli altri membri della servitù. In realtà è gentile e disposta ad aiutare gli altri anche senza ottenere nulla in cambio.



Isbert Scholz

Storia e Vita del Personaggio:

Un criminale molto promettente. genitori sconosciuti ed un'infanzia passata assieme alla criminalità meglio organizzata hanno fatto sì che nel giro di poco più di vent'anni egli fosse una promettente prospettiva per il suo gruppo di mafiosi.

Ed ora, ha ricevuto l'opportunità di dimostrare quanto vale, e la ricompensa è piuttosto alta: diventare il braccio destro del suo boss mafioso.

Una ricca famiglia locale, la famiglia Engl, è proprietaria di un castello in zona. Frequenti sono i momenti in cui questo castello ospita della gente, e il caso vuole che, stando alle informazioni in possesso della mafia, di lì a tre mesi venga ospitato al maniero un ispettore della Gestapo che si era reso responsabile dell'incarceramento a vita di uno dei compagni malavitosi di Isbert, diversi anni prima.

Le sue direttive sono semplici. Infiltrarsi come sguattero al servizio degli Engl, e restarci fino all'arrivo, dopo qualche mese, dell'ispettore della Gestapo. Indi, ucciderlo a sangue freddo, nottetempo, e scappare dal luogo del delitto lasciando meno tracce possibili.

Tiene un revolver con sé, da usare per uccidere l'ispettore della Gestapo quando ne avrà la possibilità, e lo tiene nascosto nella sua sacca, tenuta di fianco al suo letto, nella stanza della servitù.

Aspetto Fisico:

Mediamente alto, biondo e pallido. Veste normalmente in modo abbastanza elegante, indossando la divisa degli altri membri della servitù, occhi verdi e abbastanza chiari.

Appare in un certo senso un comune cittadino del IV Reich.

Carattere:

Umore stabile e calma ben calibrata fanno sì che lui possa restare "inosservato" tra tutti gli altri. Per anni è stato addestrato a infiltrarsi tra le altre persone, e il risultato è stato proprio riuscire ad avere un carattere che facesse di lui un uomo con un basso profilo.

Kaspar Zimmermann

Storia e Vita del Personaggio:

È una normale guardia del IV Reich. Ha ricevuto il suo addestramento ed ora è al servizio di Walbert Engl. È colui che assieme a qualche altro collega si occupa della ronda notturna. Nonostante il suo addestramento abbia previsto anche una sorta di "allenamento mentale" per non lasciarsi condizionare e fregare dalla gente che eventualmente dovrebbe interrogare, comunque la sua giovane età è causa di una certa debolezza, e non è in grado di resistere a lunghi interrogatori verso criminali interrogati. (nota: sarà infatti più facilmente condizionabile dalla mano).

Lavora al castello da circa tre mesi, e anche se è più specificatamente indirizzato al perimetro esterno, comunque conosce a dovere l'interno del castello.

Aspetto Fisico:

Giovane Ariano, alto un metro e settanta, con capelli castani molto chiari tenuti a spazzola. Sia quando è in servizio che quando non lo è è solito indossare la divisa, andando infatti parecchio fiero del suo status di guardiano notturno, ottenuto dopo anni di addestramento.

Carattere:

È al castello da pochi mesi, e la coscienza che in giro per le terre vicine al castello ci siano molto probabilmente dei morti vaganti non è per lui assolutamente rassicurante, considerato peraltro che ne ha visti pochi e non ha dovuto mai combattere contro di loro. Questo è dunque causa per lui di una certa ansia e agitazione che si spera finisce per passare nei prossimi mesi.

Equipaggiamento

Note e Appunti

ASpetto fisico

MAGROLINO, CAPEI BIANCHI E BARBA RELATIVAMENTE LUNGLI PER LO STANDARD TESESCO. DA SEMPRE CARICA DI STARE PER TIRARE LA COTTA DI UN MOMENTO ALL'ALTRO, PERCHE' PORTA OGNI POSSIBILE SEGNO DELLA VECCHIAIA SU DI SE. AL POSTO DELLA GAMBA SINISTRA, PENSA COME DESCRITTO DI SEGUITO, PORTA UNA GAMBA DI LEGNO, DECORATIVA FOURRIMODA, MA, FORSE PIOPPIO PER QUESTO, CHE GU PIADE PIU DI MODELLI "PIU MODERNI" ATTUALMENTE IN COMMERCIO.

ESSENDO DA MOLTI ANNI AL SERVIZIO DEGLI ENGL, E PROBABILMENTE PROPRIO DA SUA AMICIZIA CON WILHELM ENGL AN, PUÒ ESSERE FATTO CHE NON POSSA "LICENZIATO", NONOSTANTE IL PESANTE INFORTUNIO SUBITO.

DAI COLLEGHI, PER LA SUA ETÀ E LA SUA ESPERIENZA (AVORI COME SERVO FIN RACIA GIURANE ETÀ) È VISTO PRATICAMENTE COME IL LORO CAPO.

Storia e Vita del Personaggio

È COLUI CHE CAUSA COME SGUATTERO DI PIÙ TEMPO AL SERVIZIO DELLA FAMIGLIA ENGL. GLI ANNI SI CONTANO TUTTI, UNO AL VIVO, SULLA PELLE DI QUESTO POVERO SERVO. LE RUGGE SONO TANTE E PROFONDE, E COME SE NON BASTASSE HA PERSO ANCHE LA GAMBA SINISTRA ALCUNI ANNI FA, QUANDO GLI CADDE ADDOSSO UNA MAGNIFICA ARMATURA DECORATIVA CHE STAVA RULENDO, E LA GAMBA FU SUMMERCIATA.

LA SUA LUNGA VITA PASSATA AL CASTELLO È TUTTE LE SVENTURE CHE GU SONO CAPITATE, HANNO FATTO NASCERE IN LUI UNA SOLA DI SESTO SENSO, E QUANDO "QUALCOSA NON VA", COMINCIA A ESSERE ANSIOSO, MUENDO PROBLEMI A DOMINARE. A VOLTE È COSTANTE DI QUESTO SUO STATO D'ANIMO. ALTRE VOLTE FINISCE INVECE PER NON FARCI CASO, CAMBI LA COGL DELLA SUA AGITAZIONE DA UN'EVENTUALE TAZZA DI CAFFÈ BEVUTA AD UN OPRIO DI FERENTE DAL SOLITO.

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



TAROCCHI PASSATO
Tarocco Dominante

IC BABA
IC MATTO

Name Personaggio

DIETER Beck

Professione

SQUATERO

五

P r e s i e D i f e t t i

ALLEGATO (PELLO DI GATTO) (+2)
PUZZOLI-NTE (+2)



Intuito 2
Memoria 9
Percezione 5
Volontà 4

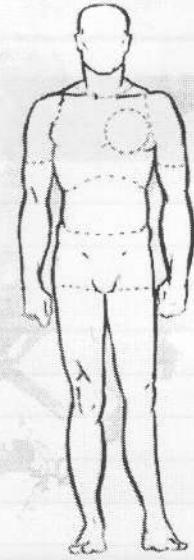
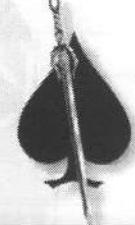


Aspetto -----
Comando -----
attività -----
volezza -----

- * Coordinazione _____ 9
- * Destrezza Manuale _____ 6
- Forza Fisica _____ 8
- Mira _____ 9



Affinità Occulta 3 ()
Distanza dalla Morte 17
Equilibrio Mentale 1
Karma 8 ()



Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1,2	+	-1
3	+-	-2
4,5	++	-3
6	*+	-6
7	**	-9

VITALITA Max

Vitalità attuale				
(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1
-1	-2	-3	-4	-5
-6	-7	-8	-9	-10

Mod. Armatura

Disturbi Mentali

Lieve (Eq. Men. 3)	ALTERAZIONE D'INTESA	□
Lieve (Eq. Men. 2)	ALTERAZIONE CROMATICA	□
Grave (Eq. Men. 1)	COLOR GRAVE VOL. INDEFIN.	□

1000

Punti avanzamento

Equipaggiamento

Note e Appunti

APETO FISICO

MEDIANTE ACTO, BIONDO E PACIOLI. VESTE NONUNTERSE IN MODO APPRESTA
ELEGANTE, OCCHI VERI APPARISMA OVALI.

Per uccidere l'ispettore della Gestapo si è dovuto infiltrare al castello come membro della servitù, e dovrà restarci per tre mesi, fino a che l'ispettore non annovera al castello ex egli potrà liberarsene nottetempo.

IL SO NUOVOLEN É NAUOCO NEKA SUA SACCA, SI FIANCO AL LETTO

Storia e Vita del Personaggio

UN CRIMINALE MOLTO PROFETANTE, GENITORI SCONOSCIUTI E UN'INFANZIA PASSATA ASSIEME ALLA CRIMINALITÀ NELL'ORGANIZZATA HANNO FATTO SI CHE NEL GIRO DI POCO PIÙ DI VENT'ANNI EGLI FOGLSE UNA PROFETANTE PROSPETTIVA PER IL SUO GRUPPO DI MAFIOSI.

«E ora, via! Ricatto l'opportunità di diventare il braccio destro del suo boss, dimostrando quanto vale».

UNA RICCA FAMIGLIA LOCALE, GLI ZOGG, È PROPRIETARIA DI UN CASTELLO IN ZONA. FREQUENTI SONO I MOMENTI IN CUI QUESTO CASTELLO OSPITA DELLA GENTE, E IL CASO VUOLE CHE, STRANZO ALLE INFORMAZIONI DELLA MAFIA, DI CÌ A TRE MESI VERRÀ OSPITATO AC

MANIERO UN ISPETTORE DELL'AUTORITÀ CHE SI ERA RESO RESPONSABILE
A VITA DI UNO DEI MACCHIATOSI COMPAGNI DI LIBERTÀ SCHOLZ, ANNI PRIMA.

LE SUE DIRETTIVE SONO SEMPRESTATE OCCUPARSI DELLO STESSO DEBITO MONTE DELL' INVESTIGATORE,
E CON QUESTO AURA' COME RICOMPENSA L'ACCESSO AL UNA BREVE PIU' ACTE CRIMINALE DELLA
CRIMINALITA' ORGANIZZATA.

Fotografia del Personaggio

Sine Requie

TAROCCHI DEL PASSATO: IL CARRO

Tarocco Dominante

Name Personaggio KASPAR ZIMMERMANN

Prese e Difetti

professione GUARDIANO

corallioso (-o)

Està

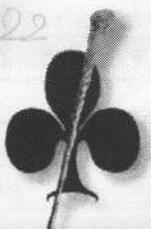


- * Intuito 4 ()
- Memoria 5
- Percezione 5
- * Volontà 9



Aspetto _____
Comando _____
reatività _____
evolezza _____

Coordinazione 4
Destrezza Manuale 5-1=6
Forza Fisica 6+1(5)

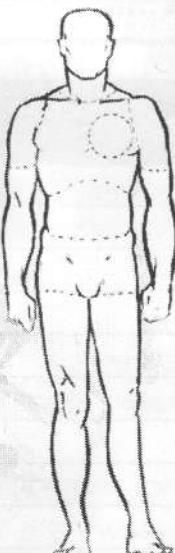


Affinità Occulta 4 ()
 Distanza dalla Morte 5
 Equilibrio Mentale 5
 Karma 5 + 2 = 7



Arma	Abilità	Azioni	Requisito	Test	Danno	Cittata	N.Colpi	Incepp.	Ricarica
MAUSER KAR98K	FUCILE	1	7	9	P+2	150	5	LIEVE	VEDI
REVOLVER CAL.38	PISTOLA	1	7	8	P+1	35	6	NO	1 & COLPO

disoluzione (Fer+Val+Gaa+Kar)



Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1..2	+	-1
3	+-	-2
4..5	++	-3
6	*+	-6
7	**	-10

VITALITÄT Max

Vitalità attuale	(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1	0
-1	-2	-3	-4	-5	
-6	-7	-8	-9	-10	

Mod. armatura

Disturbo Mental	
Lieve (Eq. Men.3)	<input type="checkbox"/>
Lieve (Eq. Men.2)	<input type="checkbox"/>
Grave (Eq. Men.1)	<input type="checkbox"/>
Doni	

Punti avanzamento

Equipaggiamento

Note e Appunti

GIUSEPPE ARIANO, ALTO UN METRO E SETTANTA, CON CAPELLI CASTANI MOLTO CHIARI TENUTI A SPAZZOLA. DA QUANNO È IN SERVIZIO CHE QUANDO NON LO È È SOLITO INDOSSARE LA GIULIA, ANIVANDO INFATTI PARECCHIO FIERO DEL SUO STATUS DI GUARIGIANO NOTTURNO, OTTENUTO CON ANNI DI ADDESTRAMENTO.

LAVORA AL CASTELLO GIÀ DA CIRCA TRE MESI, E ANCHE SE È PIÙ SPECIFICAMENTE INDIRIZZATO AL PERIMETRO ESTERNO, COMUNQUE CONOSCE A DOVÈNE ANCHE L'INTERNO DEL CASTELLO.

Storia e Vita del Personaggio

È UNA NORMALE GUARDIA DEL II REICH. HA RILEVATO IL SUO ADDESTRAMENTO ED ORA È AL SERVIZIO DI SOCCORSO ENGL.

E VOGLI CHE ASSIENE A QUACQUIS ALTRO COLLEGA SI OCCUPI DELLA RONDA NOTTURNA.

NONOSTANTE IL SUO ADDESTRAMENTO AFRICA PRUISO ANCHE
UNA SORTA DI "ACCENNAUTO MENTALE", PER NON LASCIARSI
FREGARE DA UNA GENTE EVENTUALMENTE INTERROGATA; COMUNQUE
LA SUA GIOVANE ETÀ È QUA N'UNA CERTA DEBOLEZZA, E NON È IN
GRADO DI RESISTERE A LUNGHI INTERROGATORI VERSO CRIMINALI INTERROGATI.

Fotografia del Personaggio

APPENDICE II: PNG

Vengono di seguito riportati i PNG presenti nell'avventura. Nell'indice a capo dell'avventura abbiamo riportato l'elenco e la pagina di ognuno di essi in modo da poterli trovare facilmente tra le prossime pagine, e renderne più agevole la ricerca in caso di necessità, dato che sono un numero non indifferente.

Nota: Jolàn Duchy, nonostante la si trovi all'interno dell'avventura anche come PNG, non è presente nelle prossime pagine dato che è stata già trattata nella sezione dei PG. Sarà "diversa" soprattutto dal punto di vista dello stato mentale, ma tutto quanto è necessario per la sua corretta interpretazione è stato trascritto nel plot dell'avventura.

Rose Engl, la contessa di Castel Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

Nata nel 1935, il suo status aristocratico ed il relativo isolamento in cui vive la sua famiglia le permettono di subire solo in parte la tempesta nazista che di lì a poco ha cominciato a spirare in Europa. Non viene mai iscritta ad alcuna scuola, ma viene istruita a dovere da insegnanti privati. La morte della madre e il corrispondente bombardamento la scuotono profondamente, situazione aggravata ulteriormente dal progressivo ritiro affettivo da parte del padre. Alla morte di quest'ultimo, nel 1956, la ragazza è ancora minorenne, seppur di poco e gli affari di famiglia vengono gestiti per breve tempo da Robert Schweiz, l'anziano factotum e maggiordomo del padre. Rose però sembra riprendersi molto in fretta dal trauma e, poco dopo il compimento del suo ventunesimo anno d'età, assume direttamente la gestione del patrimonio di famiglia. Tuttavia i disastri che hanno colpito la tenuta, unitamente alle tangenti versate ai rappresentanti del IV Reich per evitare "interessi molesti" hanno spinto la ragazza a vendere parte del mobilio recuperato durante la ristrutturazione del castello in modo da rimpinguare le casse di famiglia.

Aspetto Fisico:

Rose Engl è una ragazza di ventidue anni molto attraente, seppure notevolmente pallida. Porta lunghi capelli biondi mossi, spesso acconciati in maniera elaborata sulla testa. L'esasperata sobrietà nazista non è penetrata nel suo stile (grazie alle tangenti e alla posizione sociale defilata della famiglia non è mai entrata nella divisione femminile della Hitlerjugend), caratterizzato da vestiti e trucco ricercati ma non eccessivi.

Carattere:

Sin dalla morte della madre Rose è stata una ragazza molto chiusa in se stessa: non familiarizzava con le rare visite di sue coetanee e non aveva interessi particolari al di fuori dello studio. Questo l'ha resa molto timida, anche se decisamente versata nella conoscenza di molte materie normalmente non insegnate alle donne in questo periodo (in ogni caso nulla di occulto, poiché Walbert si è sempre guardato dal coinvolgerla nelle sue attività). Dopo la morte del padre tuttavia la ragazza sembra aver cambiato carattere, essendo diventata più decisa e più capace nell'amministrare il patrimonio. In realtà sotto questa scorza la timidezza si è fatta terrore e angoscia: quando è da sola sobbalza ad ogni piccolo rumore, la notte è tormentata dagli incubi, a volte pensa che il suicidio sarebbe la via migliore per non avere più paura.

OPZIONE 1: Quando ha visto il cadavere del padre nella propria stanza ha subito notato che c'era qualcosa di terribilmente sbagliato nella scena, cosa subito rimossa dalla sua coscienza. Da allora però la scena continua a comparirle in sogno, ma il particolare che non ricorda continua ad essere assente. Questo ha provocato la degenerazione del suo normale timore in una lieve forma patologica.

SUBOPZIONE 1.1: Ciò che la ragazza ha visto è stata la Mano che si allontanava dal cadavere del suo precedente possessore. La scena era così grottesca e assurda che è stata cancellata dalla sua memoria, permanendo tuttavia nel suo inconscio. Questo può far sì che, se venisse al corrente che la Mano si aggira ancora per il castello mietendo vittime, la sua patologia peggiori gravemente ed improvvisamente, portandola in uno stato di alienazione allucinatoria e rendendola inconsapevole che la Mano è sempre stata lì con lei...

SUBOPZIONE 1.2: Ha visto solo le tracce (cinque piccoli cerchietti rossi) della Mano, che sono stati successivamente cancellati dalla sua mente. Questo non differisce sostanzialmente dall'opzione 1.1 se non per il fatto che non rischia il tracollo mentale quando saprà della Mano.

SUBOPZIONE 1.3: La Mano ha iniziato da tempo ad operare su di lei, in misura più blanda che con la servitù, il suo potere (alternativamente o contemporaneamente, il controllo mentale e/o il risucchio di energia vitale, si vedano le opzioni per i poteri della Mano). Questa è l'origine della sua degenerazione mentale e dei suoi incubi.

SUBOPZIONE 1.4: Al momento della morte di Walbert l'entità che lo dominava (tutta o in parte) è entrata nella figlia. Da allora rimane latente nel suo inconscio, provocandole gli incubi e il terrore che nel giro degli ultimi due anni hanno eroso il suo equilibrio mentale. Attualmente l'entità non è cosciente di se stessa né dei danni che sta provocando, ma la Mano (ad esempio se si segue l'opzione 1 riguardo la sua creazione) potrebbe essere interessata ad utilizzare i suoi poteri per risveglierla.

OPZIONE 2: Quando Rose è entrata nella stanza in cui Walbert stava eseguendo la Messa da Requiem e ha interrotto il rituale la sua psiche è rimasta scioccata. Successivamente, alla morte del padre, il trauma si è aggravato, provocandole incubi e terrorizzandola.

SUBOPZIONE 2.1, 2.2, 2.3: Sostanzialmente uguali a quelle relative all'opzione 1, salvo che la psiche della ragazza è più fragile.

SUBOPZIONE 2.4: L'entità richiamata da Walbert si instaura, in tutto o in parte, nell'inconscio di Rose, che per lo shock ha perso i sensi al fallimento del rituale. Poiché si presuppone che con il rituale fallito la Mano si sia Risvegliata per conto suo, non vi è il collegamento tra di lei e l'entità che alberga in Rose, che a questo punto può diventare un ulteriore elemento in gioco. Qualora si decida però che lo scopo della Mano sia quello di portare a compimento il rituale, sarebbe opportuno tenere conto che l'entità da evocare giace, inconsapevole, nella psiche di Rose.

Tarocco dominante: La Papessa.

Disturbi mentali: Fobia lieve – rumori improvvisi. Per le subopzioni 1.1 e 2.1 anche Alienazione – allucinazioni sulla Mano [inattivo]. Per le 2.1 e 2.2 anche Shock – la scena della morte del padre.



Robert Schweiz, il maggiordomo di Castel Wagrain

Storia e vita del Personaggio:

Quinto figlio di una famiglia molto numerosa, Robert Schwartz è nato nel 1895 da una famiglia boema piuttosto benestante, di origini ebraiche, piuttosto in vista nell'ambito del commercio all'interno dell'Impero Austro-Ungarico. Studia storia fino allo scoppio della prima guerra mondiale, durante la quale combatte sul fronte russo fino al 1917. Congedato con onore grazie al suo valore militare, rientra a Praga poco prima della disfatta dell'Impero. Con lo smembramento dell'Impero la sua famiglia viene coinvolta in uno scandalo di corruzione e perde molti dei suoi averi. Per evitare il carcere Robert fugge in Austria. Vorrebbe proseguire gli studi sotto la nuova amministrazione ma la miseria lo costringe a cercare un lavoro e a mantenere un basso profilo. Entra così in contatto con Rudolf Engl, Conte di Wagrain, che gli garantisce un posto nella servitù. Ben presto, grazie alla sua alacrità e fedeltà, guadagna la fiducia di tutta la famiglia e diviene il maggiordomo del castello. Al momento del matrimonio della figlia del Conte, Trina, con Walbert Roth diviene amico di quest'ultimo, di poco più giovane di lui, sicché con la morte del vecchio padrone la sua posizione di prestigio all'interno del castello non cambia. Quando in Germania il Nazismo prende il potere, Robert sceglie prudentemente di modificare il suo cognome in Schweiz, in modo da celare le proprie origini ebraiche nel caso in cui l'estrema destra antisemita prendesse piede anche in Austria, come in effetti avviene. Allo scoppio della seconda guerra mondiale l'isolamento di Wagrain giova anche a lui, permettendogli di evitare di essere richiamato in servizio con il grado di Feldwebel (più o meno Maresciallo) grazie a una falsa dichiarazione di inabilità stilata dal medico della famiglia Engl, Max Breger. Con il Giorno del Giudizio, poi, l'isolamento della regione si fa ancora più serrato ma Robert non ne soffre. Anzi, si ritira sempre più nell'ombra, nel timore quasi paranoide che le sue origini ebraiche vengano scoperte e che venga deportato. Da quando Walbert è morto ha cominciato a soffrire di ricorrenti mal di testa, che sono di fatto peggiorati col tempo insieme alla sua salute in generale. Max Breger insiste già da qualche mese che Robert vada a farsi vedere all'ospedale di Bischofshofen, ma lui continua a sostenere che il suo posto è vicino alla Contessina Rose, che altrimenti rimarrebbe da sola, e che non vuole correre il rischio di essere scoperto. In realtà queste motivazioni da sole non sono sufficienti a spiegare il suo attaccamento a Castel Wagrain, ma quando quest'idea si affaccia sulla sua mente affaticata preferisce non pensarci...

OPZIONE 1: Robert Schweiz è il vero padre di Rose, nata in seguito alla relazione con Trina Engl che non è terminata con il matrimonio di quest'ultima con Walbert. L'amicizia che lo ha legato da sempre con il Conte gli ha impedito di confessargli la verità, costringendolo a tenere segreta per sempre questa parentela. Con la morte di Trina lui è rimasto l'unico a sapere la verità e vivere giorno dopo giorno accanto alla figlia convinta di essere rimasta sola si sta facendo sempre più difficile.

OPZIONE 2: Robert è la marionetta preferita della Mano Diabolicus (che sia perché apparteneva al suo amico Walbert o per altro è lasciato alla decisione del Cartomante), che utilizza prevalentemente lui per i suoi scopi (che possono variare dalla preparazione del "bagnetto" di frattaglie utilizzate per la sua rigenerazione in una delle sue opzioni all'eliminazione rapida di elementi di disturbo). Questo, eventualmente unito al risucchio di energia vitale (si vedano le opzioni riguardanti la Mano) ha cominciato a provocare un (forse irreversibile) deterioramento fisico e psichico dell'uomo. Il tempo che passa nella zona danneggiata del castello viene "coperto" dagli altri membri della servitù, opportunamente manovrati dalla Mano.

OPZIONE 3: In virtù dei suoi studi ed eventualmente dei suoi interessi personali, Robert potrebbe avere qualche conoscenza di occultismo utile per affrontare gli eventi di Castel Wagrain, sebbene da solo non sia in grado di collegare i vari tasselli e capire cosa fare.

Aspetto Fisico:

Alto sul metro e ottanta, calvo e dalla pelle un po' troppo scura per i gusti ariani dei padroni della Germania, porta dei folti baffi grigi del tipo "a manubrio" decisamente fuori moda. Veste sempre impeccabilmente, ha sempre lavato e stirato da sé la propria uniforme e non ha mai chiesto un giorno di libertà in più di quelli che erano strettamente necessari. Mentre il suo amico Max Berger può sembrare altezzoso, per Robert è così naturale essere ligio al dovere che non trasmette nessuna impressione negativa.

Carattere:

Dopo la prima guerra mondiale Robert è diventato una persona schiva, tutta rivolta al proprio desiderio di sopravvivere. Quietò e riservato, ossessionato dal timore che le sue radici ebraiche vengano note, copre questi aspetti della sua personalità con una professionalità impeccabile, sempre attenta al decoro e all'etichetta. Raramente ride, ma sa essere di una sobria cordialità con chi si conquista la sua fiducia. Le sue condizioni psicologiche ultimamente sono peggiorate per cause sconosciute (almeno ai personaggi), per cui è sempre piuttosto nervoso, anche se di norma non cede mai all'isteria né si fa trovare impreparato. Il castello con gli anni è diventato la sua casa, anche se è solo un servitore, perciò lo conosce perfettamente e si comporterà con le persone cortesi come un perfetto ospite.

Tarocco Dominante: *L'Imperatrice.*

Disturbi mentali: *Paranoia – Le mie origini ebraiche mi tradiranno molto presto [inattivo].*

Karl Schnaider, il banditore dell'asta

Storia e Vita del Personaggio:

Karl Schnaider è nato il 1890 a Vienna da una nobile famiglia. Fin dalla giovane età ha dimostrato interesse per l'arte e la cultura. Grazie alle nobili origini e ai soldi di papà ha evitato l'arruolamento durante la prima guerra mondiale riuscendo così a studiare e diplomarsi a pieni voti nell'accademia delle belle arti. Escludendo i periodi di guerra ha viaggiato per tutta europa alla ricerca "dell'opera perfetta", qualcosa che, di fatto, nemmeno lui sapeva cosa potesse essere, senza tuttavia trovarla dilaniando così il suo capitale. Tornato in austria a 49 anni con pochi soldi e nessun progetto ha iniziato la professione di banditore d'asta con la fievole speranza di concludere la sua ricerca, ovviamente non portata a termine fino ad oggi. Tuttora vive a Salisburgo ed è stato contattato dal maggiordomo di Castel Wagrain per le sue capacità lavorative.

Sfortunatamente Karl è ormai a corto di denaro ed in mano agli strozzini. Per tenerli a bada e rallentare il sempre più crescente debito contratto con loro, Schnaider li avvisa quando c'è un'asta importante così che questi possano mandare un loro uomo per effettuare un buon furto senza rischi (Thiade Peters).

Aspetto Fisico:

Ha ormai 67 anni e non più le forze per compiere lunghi tragitti (da Salisburgo a wagrain sono 14 km). Aiuta la sua camminata con un bastone con la punta d'argento, oggetto invenduto all'ultima asta che stranamente è arrivato nelle sue mani. Alto un metro e settanta, è facile notarlo per la sua testa calva e lucida.

Carattere:

Uomo di mondo sempre disponibile alle discussioni. Familiarizza con tutti riuscendo subito a capire le disponibilità economiche della gente per un determinato oggetto. Nonostante l'età ha sempre l'occhio vigile e attento. Nelle sue aste sparisce sempre qualcosa che poi ricompare tra i suoi averi, o in quelli degli strozzini, dopo poco tempo, anche se nessuno sembra mai averci fatto caso.

Tarocco Dominante: Il Mondo

Nota: Se durante l'avventura Karl dovesse venire a conoscenza dello spartito capirebbe che la sua ricerca è terminata e farebbe di tutto pur di entrare in possesso di un simile oggetto... unicamente per la melodia che questo produce, non certo per i suoi poteri demoniaci di cui in teoria non dovrebbe essere a conoscenza (o sono questi che lo attirano a sua insaputa?).

Max Berger, medico chirurgo del Reich di classe B

Storia e Vita del Personaggio:

Veterano della prima guerra mondiale, Max Berger ha visto le proprie velleità militari sfumare in seguito ad una ferita alla gamba riportata nel 1918, all'età di 19 anni, che lo ha lasciato zoppo. In seguito a questo si è dedicato agli studi di medicina, diventando un medico chirurgo competente sebbene di limitata fama. In seguito all'Anschluss e allo scoppio della seconda guerra mondiale le sue condizioni di salute gli impediscono di essere mandato al fronte, perciò continua a svolgere il suo lavoro nella provincia di ciò che in passato era l'Austria. Con l'avvento del IV Reich e la sua politica eugenetica Max rischia seriamente la soppressione in quanto invalido, tuttavia una buona parola del Borgomastro del vicino Borgo di Wagrain riguardo le capacità del medico sono sufficienti a far chiudere un occhio ai burocrati del Reich. Da quando si è messo in proprio è sempre stato il medico di fiducia della famiglia Engl, diventando buon amico del Conte Walbert. E' proprio lui ad aver assistito quest'ultimo nei suoi ultimi giorni di vita, diagnosticando uno stato di necrosi alla mano destra, tuttavia non ha tradito la fiducia dell'amico quando questi si è rifiutato di dichiarare la malattia all'ospedale del vicino Borgo di Bischofshofen. Tuttavia è arrivato troppo tardi per vedere la salma il giorno della sua morte, poiché la Feuerbrigade aveva già terminato il proprio lavoro. Non sospetta quindi minimamente né ciò che soa accaduto veramente né ciò che sta accadendo al castello di Wagrain negli ultimi tempi. Dopo la morte di Walbert ha continuato a svolgere il suo lavoro per Rose Engl, coadiuvato dalla moglie.

Aspetto Fisico:

Max Berger ha 58 anni nel 1957 e non si può dire che li porti bene. Considererevolmente alto, abbigliato con abiti perennemente fuori moda, si appoggia ad un bastone un po' troppo corto. Ogni volta che può indossa una bombetta per nascondere la calvizia. Porta sempre dei piccoli occhiali tondi e ha due folti baffi bianchi che ne nascondono le labbra. Mantiene un atteggiamento dignitoso, che potrebbe sembrare altezzoso a chi non lo conosce.

Carattere:

La ferita alla gamba in giovane età ha segnato profondamente il suo carattere, che si è evoluto in maniera controversa. Attualmente, complici anche le congiunture politiche, tende a non dare confidenza a chi non conosce, sebbene possa rivelarsi un valido amico per coloro che superano la sua diffidenza iniziale. Medico competente, tende a non esternare le proprie opinioni a meno che non sia necessario.

Tarocco Dominante: L'Eremita.

Edmund Klausermann, il cuoco di Castel Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

A vent'anni, nel 1943 la vita di Edmund Klausermann, figlio di una coppia di operai di Amburgo, cambiò per sempre. Nel 1943 lui e tutta la sua famiglia furono internati nel campo di concentramento di Dachau in quanto simpatizzanti comunisti. In realtà era il solo Edmund, insieme al fratello più piccolo Karl, a far parte di un gruppo clandestino che mirava a sabotare le fabbriche naziste, ma alla Gestapo questo non importava: il giovane non poté nemmeno spiegare cosa era accaduto agli ignari genitori e nemmeno ai suoi aguzzini. Durante l' "interrogatorio" non gli fecero alcuna domanda, ma passarono semplicemente il tempo a bastonarlo. Al termine della tortura, ormai quasi incosciente, Edmund fu caricato insieme alla famiglia sul treno che l'avrebbe portato a Dachau. Qui Karl e suo padre furono uccisi subito, l'uno perché troppo giovane e l'altro perché troppo vecchio per lavorare, e la madre e le sorelle furono inserite nei bordelli del campo, all'epoca istituiti in maniera non ufficiale. Non le vide mai più. Un giorno, poi, i cadaveri in attesa di essere smaltiti si rialzarono. Nel caos che seguì Edmund e alcuni altri prigionieri riuscirono a fuggire dal lager, diventato un vero e proprio campo di battaglia, e si diedero alla macchia. Decisero di dirigersi verso l'Unione Sovietica, in quanto la maggior parte di loro non aveva per nulla modificato le proprie idee politiche in seguito alla prigionia. Tuttavia, pochi giorni dopo la fuga, furono intercettati da un gruppo di SS male in arnese in fuga dal teatro di guerra italiano, le quali decisamente di giustiziarli sommariamente, facendone poi saltare i cadaveri con dell'esplosivo. Edmund riuscì a fuggire dalla sorte capitata ai suoi compagni e cominciò a vagabondare nella campagna di quello che si andava riorganizzando come il IV Reich. Poco dopo, sfinito e sull'orlo della follia, giunse a Wagrain, una regione del Reich che sembrava essere stata poco toccata dal Giorno del Giudizio. Qui venne preso dal locale Conte come servitore e, successivamente, come cuoco, vista la sua innata abilità in cucina. Le autorità locali, principalmente il Borgomastro, evitarono di indagare sul passato di quel giovane vagabondo, sicché ora Edmund Klausermann risulta morto durante il Giorno del Giudizio o nel periodo immediatamente successivo. Viene chiamato semplicemente Edmund e proprio per questo motivo preferisce non dire mai il proprio cognome. Quando costretto, inventa un cognome che gli sembra appropriato.

OPZIONE 1: Di recente è stato contattato da un suo vecchio compagno di prigionia, attualmente ricercato, che gli ha chiesto di collaborare con lui e con i Cavalieri Teutonici per garantire un passaggio sicuro verso il Sanctum Imperium. Sebbene riluttante, ha deciso di accettare per evitare ad altri le sofferenze che ha patito lui stesso nei campi di concentramento nazisti, sofferenze che di sicuro si sono amplificate negli ultimi anni. E' però convinto che la vita di questi fuggiaschi sia già segnata, sia che il loro destino si compia nel IV Reich sia nel parimenti totalitario Imperium. Questa attività viene mantenuta rigorosamente segreta nei confronti di chiunque, poiché sa bene cosa lo aspetta se la Gestapo lo scoprissse, ed è disposto a tutto per evitare che la verità venga a galla.

OPZIONE 2: Edmund viene manipolato dalla Mano Diabolicus, principalmente per preparare i "bagni" che le servono per nutrirsi (secondo una delle opzioni che la riguardano). Egli, del tutto inconsapevolmente e in maniera saltuaria, cattura una persona di passaggio nel villaggio (eventualmente con la collaborazione degli altri servi del castello), la porta in cucina e la fa a pezzi, raccogliendone il sangue, le interiora e gran parte delle membra macellate in una larga coppa d'argento, che poi viene portata nella parte "disabitata" del castello affinché la Mano Diabolicus possa immergervisi. Al fine del suo nutrimento non è necessario che le parti corporee contenute nella coppa non si siano ancora Risvegliate. Questo procedimento viene ripetuto ad intervalli non regolari, a seconda di quanto la Fame della Mano si faccia insistente (generalmente però si tratta di intervalli abbastanza ampi da non destare molti sospetti, all'incirca di due o tre mesi). Nel caso si prenda in considerazione l'Opzione 1, i "pasti" della Mano potrebbero

consistere in alcuni sfortunati fuggiaschi, oppure in persone che sono erroneamente venute a conoscenza dell'operazione di cui Edmund fà parte.

SUBOPZIONE 2.1: *Per qualche motivo sconosciuto, le mani delle vittime di Edmund non vengono inserite nel "bagno" ma consegnate a parte. Entro la mattina successiva scompaiono per non essere più viste dai servitori. Probabilmente si Risvegliano a loro volta, ma quale sia il loro destino è ignoto a tutti tranne che alla Mano (si veda il paragrafo riguardante la Mano Diabolicus per ulteriori informazioni).*

Aspetto Fisico:

Edmund Klausermann ha un aspetto tutto sommato poco giovanile per i suoi 33 anni di età. Quasi calvo e con folti baffi neri, è alto e corpulento, con un notevole doppiamento. E' quasi sempre sorridente, tranne quando pensa di non essere visto. Indossa quasi sempre il suo abito da lavoro, spesso sporco (a seconda delle Opzioni prese in considerazione, non sempre di sangue animale). E' difficile che venga presentato agli ospiti di Castel Wagrain.

Carattere:

Edmund è un ragazzone tutto sommato allegro e bonario, facile alla risata e affabile. Tuttavia la maggior parte delle sue conoscenze si mantiene a livello superficiale, mentre nel suo intimo è una persona profondamente scossa da ciò che ha subito a Dachau: teme costantemente per la propria vita e per quella di coloro cui tiene (principalmente Rose, il maggiordomo Robert e un paio di altri membri della servitù) e non ha intenzione di permettere che sia fatto loro del male. Ha un innato senso di giustizia, che però si è corrotto in seguito alle traversie subite, degenerando in un triste fatalismo che per certi versi contrasta con la decisione delle sue azioni.

OPZIONE 3: *L'esperienza nel campo di concentramento e successivamente la manipolazione da parte della Mano Diabolicus (soprattutto nel caso dell'Opzione 2) hanno risvegliato il sadismo di quest'uomo altrimenti perfettamente normale. Questo si è manifestato attraverso un continuo stato di tensione e insoddisfazione per poi sfociare nella gioia dell'omicidio poco prima degli eventi che*



hanno portato alla morte del Conte Walbert. Da allora, ogni tanto, Edmund (forse sfruttando il suo contatto con i Cavalieri Teutonici dell'Opzione 1) fa in modo di torturare, uccidere (e macellare) per il proprio piacere personale una persona indifesa sulla cui sorte sia abbastanza sicuro che non verranno svolte indagini approfondite.

SUBOPZIONE 3.1: *La Mano Diabolicus è consapevole di questa tendenza da parte di Edumund e si limita a manipolarlo affinché, invece di bruciare i resti nel forno di casa (spacciando i cattivi odori per cronici malfunzionamenti della canna fumaria) li consegni a lei (secondo l'Opzione 2).*

SUBOPZIONE 3.2: *Edmund collabora volontariamente ai piani della Mano Diabolicus, in modo da ottenere un reciproco vantaggio (lo smaltimento dei "suoi" resti grazie anche ai servi manipolati per lui e una persona consenziente che fa il lavoro sporco senza essere manipolato per lei). Questo fa del cuoco l'unica persona a conoscere il segreto di Castel Wagrain. Tuttavia, a scelta del Cartomante, egli potrebbe tradire l'alleata se si sentisse minacciato o se ciò andasse a suo vantaggio.*

SUBOPZIONE 3.3: *A parte il lavoro che fa per lei (vedi l'Opzione 2), la Mano lo considera un elemento pericolosamente fuori controllo. Egli infatti non prova alcuna soddisfazione a uccidere per lei (potrebbe anche non esserne cosciente) e ciò si traduce in una mortalità più alta del previsto dei viaggiatori. Nel caso in cui la Mano non si nutra nel modo sopra descritto, l'attività di serial killer di Edmund potrebbe comunque risultare problematica per i suoi piani, poiché potrebbe attirare troppe attenzioni indesiderate. Al momento dell'inizio dell'avventura la Mano Diabolicus deve ancora decidere se eliminare Edmund perché troppo poco controllabile per i suoi gusti o utilizzarlo per i suoi scopi, ad esempio come capro espiatorio.*

Tarocco Dominante: *La Ruota della Fortuna.*

Per l'Opzione 3: Il Diavolo

Disturbi mentali: *Shock – ciò che è avvenuto a Dachau [inattivo]. Per l'Opzione 3 anche Perversione – Sadismo e tortura (non necessariamente nel solo ambito sessuale) e Pulsione Omicida – Persone indifese (non presente sul manuale, Disturbo Grave, comporta il desiderio compulsivo di provocare la morte dell'oggetto prescelto, eventualmente accompagnata da torture, come in questo caso).*

La Squadra della Feuerbrigade:

Winfried Johann Adolf Schlöss, Ispettore d'Ordine della Feuerbrigade

Storia e Vita del Personaggio:

Figlio di un calzolaio, Schlöss nasce nel 1933, anno della presa del potere di Hitler, e per questo il padre gli aggiunge, l'anno successivo, il nome di Adolf. A guerra inoltrata entra nella Hitlerjugend, mostrando da subito spiccate doti atletiche. Ricevette dallo stesso Reichmann la Croce di Ferro di seconda classe per il coraggio dimostrato nella difesa di Amburgo durante i primi, terribili giorni dopo il Risveglio dei Morti, cosa di cui va tutt'ora estremamente fiero. Grazie alle sue grandi capacità, una volta compiuta la maggiore età avrebbe potuto arruolarsi nelle SS, ma lui preferì, dopo un breve addestramento militare che affinò le capacità che aveva già maturato nella Hitlerjugend, entrare nella Gestapo, in particolare nella Feuerbrigade, in modo da continuare a dare la caccia ai Morti. Nel corso degli anni successivi attraversa praticamente tutto il Reich, assegnato a diverse squadre, salvo un breve periodo di congedo concesso per assistere la madre moribonda. Da quando si trova a Wagrain ha assistito a numerose piccole infrazioni delle leggi del Reich, ma nel corso del tempo ha imparato a non scavalcare mai i colleghi, per cui ha sempre lasciato che a gestire la situazione siano i colleghi "regolari" della Gestapo. La vita a Wagrain è quasi una vacanza per lui, abituato a gestire situazioni ben più affollate di Morti di una tranquilla regione campana in zona verde. Tuttavia, per qualche motivo, quando si trova a recuperare il cadavere di Walbert Engl, Conte del vicino castello, rimane scosso, anche se non riesce a ricordare per quale motivo. In realtà la vista di un cadavere mutilato della mano destra non avrebbe dovuto scuotterlo, poiché aveva visto ben peggio in passato.

OPZIONE 1: Winfried ha visto la Mano "fissarlo" per un attimo prima di scomparire furtivamente sotto il letto di Rose. La scena è stata così assurda che l'ha rimossa dalla sua mente cosciente, tuttavia potrebbe ricordare se venisse a conoscenza che una mano Morta senza corpo si aggira per il castello. A differenza di Rose, la sua psiche più resistente non subirebbe un tracollo, vuoi per la relativa distanza dalla scena, vuoi perché la Mano non ha utilizzato i suoi poteri per anni sulla sua mente.

OPZIONE 2: Winfried è stato attaccato dalla Mano. Subito dopo aver portato via il cadavere, mentre stava ultimando da solo i rilevamenti nella stanza, la Mano è uscita dal suo nascondiglio aggredendo l'uomo. Si era arrampicata sopra la specchiera di Rose, sicché poté "planare" in faccia a Winfried, provocandogli uno shock non indifferente. Solo l'arrivo provvidenziale di un suo collega impedì alla Mano di completare il suo lavoro, mettendola in fuga. Il giovane Ispettore d'Ordine, dopo essere stato aiutato a uscire dalla stanza, ha affermato di aver avuto un mancamento dovuto alla fatica, non ricordando nulla dell'accaduto.

SUBOPZIONE 1: La Mano ha cercato di ucciderlo, strangolandolo o utilizzando il risucchio di energia vitale (vedi i suoi poteri), spinta da una furia omicida, dal desiderio di un omicidio per portare a termine al più presto il rituale interrotto dalla morte di Walbert, per creare un diversivo in modo da garantirsi una fuga o per eliminare un testimone scomodo (la motivazione reale è lasciata alla fantasia del Cartomante).

SUBOPZIONE 2: La Mano ha cercato di prendere il controllo della sua mente, in modo da avere uno schiavo umano che potesse portarla in un luogo sicuro ed eventualmente fornirle una copertura. Il fallimento del tentativo può essere stato dovuto all'interruzione dell'Agente della Feuerbrigade, all'inesperienza riguardo i propri poteri o per altri motivi. In seguito alla morte di Walbert Engl, Winfried lascia Wagrain per un anno circa, trasferito d'ufficio, per poi tornare alla fine del 1956 in seguito al cambiamento dell'amministrazione della cittadina. Ricorda ancora bene gli eventi dell'anno prima (fatto salvo quanto sopra specificato) e segretamente ha una gran voglia di rivedere Rose Engl...

Aspetto Fisico:

Un bel giovane di 25 anni, coi capelli biondi tagliati cortissimi e gli occhi azzurro ghiaccio. Indossa quasi sempre la sua uniforme da Ispettore d'Ordine; essendo la sua l'unica Squadra della Feuerbrigade del piccolo Borgo di Wagrain, è praticamente sempre in servizio. Sul petto porta sempre appuntata la sua Croce di Ferro di seconda classe. E' alto e prestante.

Carattere:

In maniera alquanto inaspettata da uno che sfoggia orgoglioso la Croce di Ferro sull'uniforme della Feuerbrigade, Winfried è un ragazzo facile al sorriso, forse perché ha scoperto troppo presto nella vita quanto l'orrore sia vicino, appena girato l'angolo. Prende seriamente il suo lavoro ed è marziale con i suoi sottoposti, come si addice ad un vero ariano, ma è capace di rilassarsi con le persone che conosce bene, aiutandole senza chiedere nulla in cambio. Nonostante questo, crede veramente alla propaganda di cui è stato imbevuto riguardo il nazismo. Ha una vera e propria adorazione per Reichmann, che lui vede come un vero eroe, che ha salvato la Germania dalla distruzione.

Tarocco Dominante: Il Sole.

Katrina Blond, mente dell'unità Feuerbrigade di Wagrain**Storia e Vita del Personaggio:**

Secondogenita della sua famiglia è nata il 13 aprile del 1934 a Berlino dopo due minuti dalla nascita del gemello Hins. La sua vita ha portato alla morte la madre incapace di sostenere una doppia nascita in un parto con complicazioni. Per tale motivo il padre non l'ha mai amata, attribuendole la colpa, e lasciando che il corso degli eventi si occupi della sua vita indifferente a ciò che potrebbe succederle.

Aspetto Fisico:

La sua è la tipica bellezza ariana che il IV Reich vuole salvaguardare ad ogni costo. Alta, capelli biondi tenuti lunghi fino alle spalle, e occhi azzurri e gelidi fanno di lei la "donna ideale" da un punto di vista Nazista.

Carattere:

La sua bellezza ariana le ha permesso di vivere comunque una vita agiata infatti Katrina ha subito intuito come un dolce sorriso, due occhietti maliziosi ed una finta ingenuità possano aprirle qualsiasi porta. Finta, sì, perché la piccola è tutt'altro che stupida. Se il fratello ha dalla sua la forza e la tenacia lei è intuitiva, di un'intelligenza ed un'astuzia fuori dal comune. Volendo sfruttare le sue caratteristiche senza sottomettersi a nessun uomo, ha deciso di seguire il fratello in un'analogia carriera militare lasciando che egli la difenda dai pericoli fisici in cambio di una facile avanzata di grado (per entrambi) seducendo le persone giuste. La mancanza di forza fisica non le è comunque stata d'intralcio dato che, con una mira infallibile, è in grado di utilizzare perfettamente qualsiasi pistola d'ordinanza. Alcuni commilitoni, ironicamente, sostengono che durante il parto la ragazza abbia lasciato nascere prima il fratello in maniera che potesse constatare che tutto sia sicuro e dopo sia arrivata lei, quasi come se volesse farsi annunciare.

Tarocco Dominante: L'Imperatrice

Nota: Il cartomante di turno potrebbe decidere di fare leva sull'intelligenza di questo PNG per far sì che essa possa rivelarsi una "scappatoia" e un modo per indicare ai PG la strada corretta, laddove non sia per loro chiaro come procedere nell'avventura.

Hins Blond, il braccio dell'unità Feuerbrigade di Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

Primogenito della famiglia Blond è nato il 13 aprile del 1934 a Berlino, pochi minuti prima della gemella Katrina. Figlio puramente ariano con genitori ariani è vissuto nel più totale orgoglio della sua razza. Cresciuto orfano di madre ha intrapreso la carriera militare secondo i canoni richiesti dove ha sviluppato una forza straordinaria che compensa la mancanza di intelletto. È da due anni agli ordini di Winfried (suo superiore) anche se ritiene che sua sorella Katrina sia di gran lunga più intelligente e meritevole del grado di ispettore caposquadra.

Aspetto Fisico:

Un vero e proprio “armadio ariano”. Alto oltre due metri, muscoloso ma non per questo non atletico. Biondo e con i tipici occhi azzurri della sua razza, diventare come lui è un po’ il sogno di qualsiasi ariano che si rispetti.

Carattere:

Alto e biondo vuol dire ariano quindi chiunque parli “male” della razza eletta si prepari ad uno scontro fisico, duro e senza preavviso. Riscuote un notevole successo con le donne anche se l'unica che è disposto a proteggere e per cui è pronto a morire è la sorella senza cui non sarebbe riuscito ad arrivare dov’è ora. La mancanza della madre lo ha avvicinato maggiormente alla sorella quasi l’abbia sostituita con lei, ed è il timore di perderla che lo rende iperprotettivo nei suoi confronti. Non prende mai l’iniziativa quando si tratta di svolgere un’indagine (o di usare il cervello) ma aspetta che la sorella lo indirizzi nei punti giusti.

Tarocco Dominante: La Forza

Gregory Krutter, il pessimista dell’unità Feuerbrigade di Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

Nato a Berlino nel 1932 ha vissuto con entrambi i genitori una vita tranquilla e non particolarmente travagliata fino all’età di 14 anni quando nel ‘44 il giorno del giudizio ha avuto inizio. ricevuta la notizia della scomparsa dei genitori, dilaniati dai morti, (entrambi giornalisti in cerca di notizie da prima pagina) ha vissuto da laduncolo nelle strade della capitale fino a quando non è incappato in un gruppo della gestapo che lo ha arruolato a forza. Questa è stata la sua fortuna (anche se lui non è dello stesso parere) dato che eseguire gli ordini senza discutere gli riesce particolarmente bene.

Aspetto Fisico:

Non è ariano: è piuttosto bassino e non ha l’aria di essere particolarmente dotato fisicamente, anche se in realtà se la cava piuttosto bene sia a combattere che a pensare. I capelli sono corti e neri, gli occhi marroni scuro e la carnagione è biancastra ma non in modo eccessivo.

Carattere:

Non ha aspirazioni particolari, lascia che la vita gli scorra davanti da spettatore e non da protagonista. Per questo motivo quando c’è da fare un lavoro umile, pericoloso o semplicemente duro da svolgere si offre volontario, giusto per impegnare il tempo e guadagnarsi un pasto caldo... tanto prima o poi tutti dobbiamo morire, sostiene... Da quando fa parte della squadra di Winfried si è infatuato di Katrina, ma per il timore che gli incute la figura del fratello, e consci del fatto che una simile donna è al di fuori delle sue possibilità, non si è mai dichiarato.

Tarocco Dominante: La Temperanza

Thiade Peters, un ospite di Castel Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

Con diversi anni di carriera alle spalle, si parla di circa una quindicina, è al momento uno dei più ricercati ladri di oggetti di alto valore attualmente in circolazione. È di fatto un ladro indipendente, ma ogni tanto gli capita, come in questo caso, di collaborare con organizzazioni criminali che, in cambio di parte del ricavato del furto, collaborano con lui fornendogli informazioni e materiali. Solitamente si limita a mettere a punto un solo colpo all'anno, abbastanza consistente da permettergli di vivere di rendita per un po'. Solitamente ruba quadri: oggetti di grandissimo valore, in certi casi, e molto facili da trasportare. Da rubare un po' meno, ma d'altronde, quello è anche il bello del suo lavoro, no? Ha recentemente messo gli occhi su un quadro esposto al castello di Wagrain, di un autore scomparso (morto) una decina di anni prima. Sa per certo che ancora si trova lì, avendo già fatto visita al castello in passato e avendo ricevuto precise informazioni da parte dei suoi colleghi della malavita. Il ladro metterà all'opera il piano la terza notte. I PG avranno la possibilità di incontrarlo se per qualche assurdo motivo saranno svegli a quell'ora (occhio al metagame). ovviamente dovranno espressamente dire "vado a esplorare il castello" dato che comunque l'ala centrale e l'ala ovest saranno a completa disponibilità delle persone ospitate nel castello, che dunque potranno girarvi liberamente quando meglio credono.

OPZIONE 1: Thiade riesce nel suo piano, ruba il dipinto staccandone la tela e nascondendolo dentro una valigia che si è portato dietro fin dal suo arrivo al castello. Egli fugge poi la notte stessa del furto.

OPZIONE 2: Non riesce a rubare il dipinto, viene quasi sorpreso da una guardia e deve rinunciare.

SUBOPZIONE 1: Ci ritenta la notte successiva, ovvero la quarta notte, e stavolta i PG potranno trovarlo con maggiore facilità: riesce a portare a termine il piano, ma non riesce a fuggire, perché la macchina è in panne e il castello è sotto sequestro da parte della Feuerbrigade, dunque nasconde la valigia da qualche parte, presumibilmente nel baule della sua auto attendendo di potersene andare.

SUBOPZIONE 2: La notte successiva ci ritenta, viene trovato da un agente da una guardia, non riesce a rubare il dipinto, ma deve difendersi dalla guardia che cerca di acciuffarlo, uccidendola colpendola violentemente alla testa con un qualche oggetto trovato in giro per la stanza. Il colpo o l'urlo dell'addetto alla sicurezza riecheggierà per tutto il castello, zitterà la musica proveniente dall'organo della Mano Diabolicus, e sveglierà PG e PNG eventualmente ancora a letto. Si nasconderà "in giro", mentre nel resto del castello avvengono i vari sviluppi.

Aspetto Fisico:

Ha 42 anni sul groppone, e li porta bene. nonostante spesso la gente a quarant'anni inoltrati spesso cominci ad apparire già un po' invecchiata, egli riesce a mantenere il fisico di un trentenne. Niente rughe sul volto, al limite qualche linea sulla fronte. Capelli neri tenuti corti, e un'aria non particolarmente viva in faccia. Spesso ha un'aria da "pesce lesso", mentre si guarda attorno, curioso di vedere se ci sia qualche oggetto di valore facile da rubare. È alto nella media, non ha la pancia come neanche un fisico da atleta. Un vero e proprio colpo di fortuna, per un ladro, a cui certamente fa comodo avere una faccia "comune" e che passa generalmente inosservata. Non indossa occhiali e non gira armato. Nel castello di Wagrain si presenterà con una valigia pressochè vuota nella quale intende mettere il quadro da rubare. Guida una Volkswagen Arischen Auferstehung, e ha sempre le chiavi addosso. "Si sa mai che debba fuggire da un momento all'altro", giustamente si ripete.

Carattere:

Non particolarmente estroverso, l'esperienza gli ha insegnato che è meglio rivolgere meno parole

possibili al prossimo, e che soprattutto fidarsi non è assolutamente bene, e non fidarsi è decisamente meglio. Se i PG gli rivolgeranno la parola non si dimostrerà poco loquace, ma abilmente provvederà a deviare il discorso e far terminare la conversazione. Se uno dei PG ha la "parlantina", lui semplicemente ci sta bene alla larga.

Nonostante abbia dipinta in faccia la tipica espressione da pesce lesso, comunque la sua mente è continuamente attiva e pensa bene diverse volte ad ogni singola parola che sta per dire, ad ogni singolo movimento che sta per compiere.

Se si trovasse in presenza di argenteria di un certo valore o comunque nella possibilità di rubare facilmente oggetti di valore non troppo elevato ma comunque non bassissimo, egli eviterà di compiere il furto, preferendo evitare l'attenzione e smuovere gli animi, essendo la sua normale tattica quella di puntare direttamente a oggetti di valore molto elevato, come per l'appunto quadri.

Non ha una mentalità violenta. Anche quando particolarmente provato e sotto stress riesce sempre a mantenere il controllo.

Tarocco Dominante: La Temperanza

Elmira Richter, un'ospite di Castel Wagrain

Storia e Vita del Personaggio:

Nata il 4 Giugno 1925, Elmira è figlia unica di una famiglia di ricchi mercanti. Vive a Sinnhub, un paese vicino a Wagrain, per quasi tutta la sua vita, spostandosi solamente in tempi più recenti a Wagrain. La giovane dimostra fin ad subito di avere un certo disprezzo per il sesso maschile, ma i genitori semplicemente si dicono "d'altronde da giovani si è sempre così", e in questo modo giustificano la cosa. Tuttavia il rapporto con l'altro sesso non è destinato certamente a migliorare. All'età di dodici anni la giovane è visibilmente ben educata e cresciuta bene: una bellezza troppo cresciuta e già adulta, accompagnata da movenze che il vivere fin dalla nascita in una famiglia di ricchi le ha insegnato, attira l'attenzione di tre ragazzi che un giorno, suo malgrado, la incontrano in un parco della sua cittadina. Sentendosi giustificati dal pesante uso di droghe presenti nel loro corpo, con qualche scusa la avvicinano e la conducono in un'appartamento di uno di loro, poco distante. Là la stuprano più volte per un'ora intera, per poi caricarla in macchina e lasciarla in fin di vita lungo una strada periferica poco trafficata. La giovane viene trovata da una coppia di vecchietti e rapidamente identificata dalle autorità cittadine, ma impiegherà ben tre giorni per riprendere totalmente conoscenza, anche se il suo modo di vivere, da quel momento in avanti, sarà profondamente condizionato dall'accaduto.

I tre che l'hanno violentata non verranno mai più ritrovati, probabilmente saranno morti nel giorno del giudizio alcuni anni dopo, divorati da qualche morto ambulante.

Per circa due mesi Elmira è muta. Non ha il coraggio di aprire la bocca, non dopo tutto ciò che le è costato ingoiare, l'ultima volta che l'ha fatto. Inoltre non vorrà mai più essere toccata da una persona del sesso maschile, rifiutandosi inoltre, quasi sempre, anche solo di parlarci. Con le donne invece è più aperta, anche se per riuscire anche solo a parlare con una di loro dovrà attendere diverso tempo. L'unica da cui si lascia accarezzare è la madre, dopo quattro mesi dallo stupro arriverà a farsi abbracciare, dopo sette mesi infine dirà la prima parola dal momento in cui è stata toccata. Ricomincerà a parlare anche col padre, tuttavia manterrà sempre un comportamento schivo e distaccato: dopo che ha visto ciò che gli uomini sono in grado di fare ha deciso che nella sua vita non avranno mai più un ruolo importante, qualunque sia la loro posizione rispetto a lei.

Dopo alcuni anni si riprende: il ricordo della violenza di cui è stata vittima ancora è vivo e forte in lei, tuttavia ha deciso di non lasciarsi soggiogare dai cattivi ricordi, guardando avanti, e imparando dagli errori... tenendosi dunque alla larga dal sesso maschile.

Ebbe il primo contatto ravvicinato con una donna all'età di ventun'anni. Era una amica che aveva conosciuto ad una festa alla quale si era recata, il suo nome era Sophia. Fu subito una forte affinità tra le due, scoprirono assieme i piaceri derivanti dal sentirsi libere e innamorate, senza avere a che fare con degli uomini. Nonostante il governo proibisse la loro relazione, si continuaron comunque a vedere per diversi anni, pur di soddisfare le loro necessità carnali. La storia di Elmira finì dopo cinque anni dal loro primo incontro: la compagna era stata colta in flagrante da un gruppo di SS che giù la teneva sotto controllo da diversi giorni, nell'atto di accoppiamento assieme ad un'altra donna. Fu un forte colpo per Elmira: tradita da una persona che mai si sarebbe aspettata, e al tempo stesso salvata dal caso: se quel giorno Sophia fosse venuta da lei, anzichè andare da quell'altra, probabilmente le SS avrebbero arrestato anche lei... e chissà cos'altro le avrebbero fatto.

Non seppe mai più cosa fosse accaduto a Sophia, anche se poteva benissimo immaginarlo.

Ebbe altre rare storie amorose con altre lesbiche da quel momento innanzi, anche se rapide e casuali, dovuto per lo più alla necessità di sfogarsi un momento assieme ad un'altra.

Si reca spesso alle feste e alle audizioni che ci sono nella sua zona, nella speranza di trovare ancora la donna perfetta per lei, senza tuttavia avere mai successo nel suo tentativo.

Da circa un anno si è trasferita a Wagrain, ed è stata invitata personalmente da Rose Engl al castello per l'asta, dato che quest'ultima ha spedito inviti personali a tutti gli amici di famiglia e

alle altre famiglie ricche e nobili nella zona di Wagrain. Intende recarsi a tutti i costi, spinta sia dall'interesse effettivo per l'asta che per la voglia di conoscere "gente nuova" sotto il suo punto di vista, ignara del pericolo e della morte che la attende una volta arrivata là.

Aspetto Fisico:

Alta un metro e settanta circa, fisicamente decisamente non male, con un seno non particolarmente prominenti e forme aggraziate. Ha i capelli biondi, solitamente tenuti a coda di cavallo e ha gli occhi versi. Manifesta i suoi traumi giovanili solamente nel portamento e nel modo di fare, particolarmente schivo e, per chi non ne conosce le vicende passate, abbastanza strano.

Normamente si veste con abiti abbastanza lussuosi, privilegiando ricchi abiti finemente ornati con colori tendenti al rosso e all'oro, due tinte che ben si sposano col suo pallore della pelle e i biondi capelli, insieme agli occhi azzurri. A volte porta sulle spalle una pelliccia di volpe, quasi sempre ha al collo collane e ornamenti affini. Stesso discorso vale per gli orecchini.

Carattere:

Tende ad ignorare gli uomini quando possibile, parlando con loro solamente quando non riesce ad aggirare la conversazione. In questi casi non li guarda negli occhi, ma tende a soffermarsi per lo più sui movimenti che questi fanno: qualunque gesto inaspettato per lei potrebbe costituire il presentimento che "quell'uomo sia come gli altri". Non stringe praticamente mai le mani, se viene anche solo sfiorata si ritrae all'improvviso. Non appare comunque mai violenta, tende semplicemente a starsene per le sue e ritirarsi in se stessa quando possibile. Con le donne invece parla già più volentieri, anche se pure con loro tende a non volersi confidare troppo. Lascia da parte i suoi modi di fare "fuggiaschi" quando è in presenza di sole donne, ma sempre e comunque sobbalza quando viene sfiorata da una di loro, e contatti come le strette di mano saranno sempre e comunque rapidi e, possibilmente, evitati. Non si confida mai del tutto con nessuno, al limite rivelerà la sua storia per intero solamente ad una eventuale compagna con cui si ritroverà ad avere a che fare.

Tarocco Dominante: L'Eremita

La famiglia Körtig:

Storia della Famiglia:

Hinrich è l'ultimo arrivato, di diciannove anni, nella famiglia Körtig.

La sua è una famiglia aristocratica che risiede da molti anni in un paese vicino a Wagrain, Kleinarl. Sono sempre stati in rapporti non del tutto ottimi con i Wagrain. Al contrario, l'attuale nonno paterno di Hinrich era stato per molto tempo in faida con Walbert Engl, per motivi di semplice inconciliabilità: si conoscevano fin da giovani e, senza mai sapere bene perché, si erano sempre odiati. L'astio tra le due famiglie non era mai sfociato in nulla di violento, ma semplicemente quando era possibile gli Engl e i Körtig si "spalavano #@%\$ addosso", vicendevolmente.

Quando Hermann Körtig era poi morto di malattia la cosa si era se non placata per lo meno calmata. Le due famiglie non si erano conciliate, ma l'odio che Hermann provava per gli Engl non era del tutto passato al figlio, Ismund, che se comunque evitava di entrare in contatto con gli Engl, per lo meno li ignorava.

Non si curarono mai di riallacciare i rapporti, fino a qualche mese prima dell'asta.

Quando Hinrich, figlio dell'attualmente ultraquarantenne Ismund, scoprì che la giovane che amava, Dalila Krämer, era stata invitata assieme alla sua famiglia all'asta a Castel Wagrain, decise di fare di tutto perché anche la sua famiglia potesse entrare. Non era allora al corrente di tutto l'astio che le due famiglie si erano tirate addosso, ma anche quando ciò gli venne spiegato, convinse con interminabili discussioni il padre Ismund a mettere una pietra sul passato, affiancato anche dalle sane parole della madre, che a sua volta sperava che questa inutile faida avesse termine, e fargli chiedere via lettera a Rose Engl di fare lo stesso.

Con suo grande giubilo, l'atto "diplomatico" fu accettato, e le due famiglie furono riavvicinate quanto bastava per permettere ai Körtig di ricevere a loro volta l'invito per l'asta.

Hirnich Körtig, un giovane che crede nel dialogo

Aspetto fisico:

Un giovane non robustissimo, alto nella media tedesca e con capelli biondi, tenuti abbastanza corti (abbastanza da mostrare qualche piega ricciolosa). Occhi cangianti, tipicamente di colore azzurro-grigio, che tendono a schiarirsi quando è moralmente abbattuto o rattristato. Veste con abiti pregiati di fattura piuttosto ricca, merito dell'alta posizione sociale nella quale si ritrova.

Carattere e note personali:

È uno molto sentimentale, farebbe di tutto per risvegliarsi ogni mattina e potere vedere di fianco a se lo sguardo della giovane alla quale un anno fa si è dichiarato, Dalila. L'amore nei suoi confronti è ricambiato, ma da quanto lei e la sua famiglia si sono trasferiti in un'altra città, decisamente più lontana, la loro storia è stata minata ed è potuta continuare solamente per corrispondenza. Essendo la nobiltà della famiglia di Dalila leggermente inferiore rispetto alla sua, tiene nascosta questa relazione a chiunque, genitori compresi, consci che forse non accetterebbero un matrimonio poco conveniente dal punto di vista dello status nobiliare. Scrive dunque le sue lettere di soppiatto, avendo come unico "aiutante" il maggiordomo della famiglia, che gli imbuca le lettere senza dire nulla agli altri famigliari.

È un diplomatico e un nonviolento, cerca sempre di fronteggiare il problema ma di farlo seguendo una via razionale e meno istintiva, ben sapendo che con la violenza si guadagna meno che cercando un accordo che vada bene ad entrambi. Inevitabilmente, dunque, studia legge per diventare avvocato.

Ismund Körtig, un uomo freddo e solo apparentemente distaccato

Aspetto Fisico:

Gli hanni si cominciano a contare su di lui. I capelli sono tenuti corti e cominciano visibilmente a sbancarsi. Il portamento marziale è tipico di una persona fredda come lui. Gli occhi sono grigi, e non porta la barba in volto. Veste di solito con abiti che testimoniano il suo alto status sociale, seppure non ostentatamente sfarzosi.

Carattere e note personali:

Tende a starsene abbastanza distaccato, apparendo gelido agli occhi di tutti, anche per i familiari, ma covando, di fatto, un rispetto celato per il figlio. Non sa della relazione, ma sospetta qualcosa, notando il suo modo di fare. Pensa inoltre che la moglie possa sapere qualcosa di quel punto, ne è anzi particolarmente convinto, ma per non apparire di troppo si tiene le sue ponderazioni per se, evitando di interrogare la moglie per immischiarla negli affari del figlio. È sempre stato molto distaccato anche nei confronti dell'altra famiglia, rimanendo esterno all'astio tra Walbert e Hermann. La richiesta da parte del figlio di prendere parte alla cerimonia è stata abbastanza bene accolta, seppur abbia dovuto per un po' desistere all'idea, consci che spesso la gente è tarda a dimenticare, e probabilmente la sua richiesta di entrare tra gli invitati non sarebbe stata bene accolta, come invece è accaduto. Vuole conoscere Rose Engl: questa sua decisione lo ha convinto che si deve per forza trattare di una persona molto ponderata e razionale, avendo ella scelto di ignorare l'antica faida interfamigliare che minava i rapporti tra di loro.

Theresia Körtig, una pettegola capace di prendere l'iniziativa

Aspetto Fisico:

Leggermente più giovane del marito Ismund, ha gli occhi verdi e i capelli biondi piuttosto lunghi tenuti sciolti, che solo ora stanno cominciando leggermente a tendere al bianco, perdendo parte del loro tipico splendore. È nel complesso una bella donna e porta bene gli anni, seppur non ami particolarmente vestirsi con abiti sfarzosi, preferendo vestiti più pratici per quando si trova almeno da sola, assecondando invece le quasi supplichevoli richieste del marito per quando deve farsi vedere in pubblico, vestendo con abiti più ricchi e curati quando deve uscire di casa. Non è particolarmente alta, arriva a circa un metro e sessanta.

Carattere e note personali: Conobbe l'uomo con cui ora condivide il letto all'età di diciassette anni. Fu lei a muovere i primi passi della relazione, al contrario della norma: le piaceva quel modo di fare così marziale e altezzoso, seppure fosse deliberatamente ignorata. Si informò sul rango sociale dell'altro, e fece di tutto per farsi notare da quell'uomo che la affascinava. È dunque una donna con una certa iniziativa personale, tende a non delegare mai lavori che sa di potere svolgere bene se non meglio anche da sola. Non le piace oziare, quando proprio non ha niente da fare lavora a maglia (ha sempre adorato farlo, anche se si tratta di una tipica occupazione da bigotta di bassa scala sociale) oppure porta a spasso il cane della famiglia per le strade della cittadina. Ha sempre criticato la questione della faida interfamigliare, e fece di tutto per aiutare il figlio a convincere Ismund a mettervi fine una volta per tutte.

Non sa della relazione del figlio, sospetta qualcosa, ma è fermamente convinta che il marito sappia tutto a riguardo. Curiosa, già pianifica da diverso tempo un modo per interrogare il marito, sicura che possa avere le informazioni di cui la sua anima pettegolosa è ghiotta.

La Famiglia Krämer:

Dalila Krämer, giovane di buona famiglia e promessa della Bund Deutscher Mädel

Storia e Vita del Personaggio:

Unica figlia di Edmund Krämer, Dalila nasce alla vigilia della seconda guerra mondiale, anche se, come è la norma nelle zone isolate come il suo paese natale di Kleinarl, la sua prima infanzia non ne è stata intaccata particolarmente. Con il Giorno del Giudizio gran parte delle risorse familiari vengono assorbite dal Borgo e dall'amministrazione centrale per ragioni militari, sicché i Krämer non sono in grado di "ungere" i funzionari adeguati ed impedire che la figlia venga addestrata nel locale campo della Bund Deutscher Mädel, il dipartimento femminile della Hitlerjugend. Qui, a differenza dell'epoca precedente il Giorno del Giudizio, le ragazze non vengono allenate solo a diventare buone madri ariane, ma anche a difendere la casa e il Borgo dai Morti e dai nemici del Reich. Qui Dalila sviluppa una notevole attitudine militare, che la porta all'età di quattordici anni a diventare Caposquadra. A 18 anni viene congedata con l'assicurazione da parte del direttore del campo che, qualora decidesse di arruolarsi nella Wehrmacht o nella Gestapo, le sarebbe assegnato un trattamento di favore. Tornata in famiglia, fervente sostenitrice degli ideali nazisti ma tutt'altro che unabecera fanatica, entra in contrasto con il padre, che non vedeva di buon occhio una tale militarizzazione del genere femminile. E' in questo periodo che conosce e si innamora del coetaneo Hinrich Körtig, studente di legge, e progetta con lui una fuga d'amore che non verrà mai attuata. Poco dopo il padre decide di trasferirsi a Bischofshofen, dove gli era stata offerta un'opportunità di lavoro degna del suo rango, e la relazione con Hinrich, che già una volta si era trasferita segretamente sul piano carnale, si trasforma in un rapporto epistolare. Edmund Krämer muore dopo un po' di anni, lasciando un sostanzioso vitalizio alla moglie e alla figlia, guadagnato con il proprio sudore, le quali decidono di tornare nella loro città natale e di partecipare all'asta di Castel Wagrain per trovare arredamenti adatti alla loro nuova-vecchia casa. Dalila coglie l'occasione per informare Hinrich del suo ritorno, sebbene la madre si opponga alla loro relazione, e dell'invito all'asta di Rose Engl.



Aspetto Fisico:

Un'incantevole dama nordica, Dalila porta i lunghi capelli biondo platino in ampi boccoli che le cadono sulle spalle. Sebbene apprezzi ancora l'eleganza marziale della sua uniforme della BDM, ora è solita indossare un pratico tailleur con gonna e una spilla d'oro all'occhiello, rappresentante una svastica circondata di rose, uno dei nuovi simboli della BDM. Gli occhi sono azzurro ghiaccio e la bocca carnosa.

Nota: l'immagine a fianco è una raffigurazione di quanto si trova ancora nella BDM.

Carattere:

Dalila, come molti, ma sfortunatamente troppo pochi, giovani tedeschi, ama il Reich ed è sinceramente convinta della propaganda di cui è stata inondata la sua mente facilmente plasmabile, ma non ha mai avuto occasione di mettere in pratica gli insegnamenti del nazismo riguardo le razze inferiori, semplicemente perché non ha mai incontrato nessun esemplare di esse. L'addestramento militare e le privazioni del suo periodo alla BDM non ne hanno strappato la compassione verso i suoi simili ariani, qualità che invece sarebbe stata brutalmente schiacciata nella controparte maschile della Hitlerjugend. Probabilmente se incontrasse un non-ariano, superato l'iniziale smarrimento, alla scoperta che anch'egli è un essere umano come lei comincerebbe a mettere in dubbio le sue convinzioni. Per il momento, comunque, è un'entusiasta sostenitrice del IV Reich.

Tarocco Dominante: La Forza.

Dalila Krämer, madre di Dalila, fervente cattolica in segreto

C'è poco da dire riguardo Frau Krämer, se non che non si è ancora ripresa dalla morte del marito. E' una donna paradossalmente più vicina agli ideali nazisti rispetto alla figlia, in quanto è intransigente, severa e arrogante: probabilmente se Dalila fosse rimasta in famiglia durante la sua infanzia avrebbe perso la dolcezza innata che ha fatto innamorare Hinrich. Con duri occhi castani e corti capelli biondi tinti, Ingrid veste secondo la moda degli anni Venti. Dietro la scorza, che si è andata indurendosi con l'età, vi è però una donna profondamente sofferente, che amava il marito nonostante le sfortune che il periodo successivo al Giorno del Giudizio ha portato e che tuttora a volte si ritira da sola a piangere, pregando in maniera fervente il Signore di incontrare un giorno il suo Edmund in cielo nonostante gli orrori cui ha assistito negli ultimi anni. Anche se sa bene a cosa andrebbero incontro lei e la figlia se venisse scoperte, porta sempre con sé un rosario.

Otto, *Felix Silvestris Catus*

Storia e Vita del Personaggio:

Terzo di cinque fratelli, Otto nasce nel 1943. Notato da Robert Schweiz, il maggiordomo del castello, durante una fiera a Wagrain, viene sottratto alla soppressione perché, secondo l'uomo, avrebbe potuto consolare la signorina Rose per la morte della madre, avvenuta solo l'anno prima. In realtà però è il Conte ad affezionarsi maggiormente all'animale, mentre la Contessina sembra trovare sollievo al dolore solamente nei suoi studi. D'altronde, l'affetto di Walbert sembra essere ampiamente ricambiato. Una volta castrato, il gatto cresce rapidamente, nutrito lautamente da piatti cucinati appositamente al castello. Dopo il Giorno del Giudizio Otto sembra capire che qualcosa di molto grave è accaduto, dal momento che passa molto meno tempo nel vasto parco del castello, rintanandosi invece fra le sicure mura di pietra. Negli anni diventa perfettamente acclimatato al castello, che giunge a considerare il suo territorio, spingendosi anche, col tempo, ad esplorare da solo le zone abbandonate e pericolanti. Non assisterà al rituale messo in atto dal padrone, ciononostante i suoi sensi percepiscono che qualcosa di molto peggio del Giorno del Giudizio sta accadendo. Resterà agitato per tutto il giorno successivo, soffiando a tutti coloro che cercano di avvicinarglisi e non accettando neppure le coccole del padrone. Non assisterà neppure alla morte di quest'ultimo, ma non vedendolo più in giro si renderà conto che forse non lo incontrerà mai più. Nonostante una nota di allarme nella sua mente felina, ai margini della sua consapevolezza animale, il gatto si calmerà progressivamente, smettendo anche di cercare Walbert circa una settimana dopo la sua morte. Apparentemente è tornato il normale, sornione e pigrissimo gatto di castel Wagrain. Una notte però sente una strana melodia provenire dalla zona abbandonata del castello. Incuriosito, Otto parte per l'esplorazione e raggiunge la vecchia sala dell'organo dove una strana "cosa" sta suonando goffamente una semplice melodia. La cosa, una mano, si regge con le dita sul bordo della tastiera, premendo lentamente alcuni tasti. Percependo le stesse sensazioni che più volte ha percepito in passato Otto le soffia ma la Mano, per nulla intimorita, scende dalla tastiera e si avvierà verso di lui. Mentre si prepara all'attacco, il gatto però percepisce che la Mano emana, seppure dietro il pungente odore di sangue rappreso, lo stesso aroma di Walbert. Vedendo poi che quella strana appendice non ha intenzioni ostili, ma sembra più che altro incuriosita, Otto rimane sul chi vive finché "lei" non si decide a toccarlo. Basta questo per far supporre al gatto che la Mano non è pericolosa per lui e che, in qualche modo che gli sfugge, è collegata al suo precedente padrone. Da allora Otto passa molto del suo tempo nella zona abbandonata del castello, accoccolato su una delle poltrone o dei divani in rovina, a farsi accarezzare dalla Mano, ricordando i bei tempi in cui erano due le mani che lo facevano sentire così bene.

OPZIONE 1: Da qualche settimana a questa parte Otto ha cominciato ad essere inquieto. Nota che gli altri occupanti del castello (i suoi "umani domestici") hanno incominciato a star male e il suo istinto collega questo fatto alla sua nuova amica con cinque dita. Nel dubbio per ora continua a farsi coccolare (dopotutto lui sta benissimo) ma il fatto che non possa guardare negli occhi la Mano per leggere nel suo animo (cosa che faceva abitualmente con Walbert) ha cominciato ad acquistare sempre più peso...

OPZIONE 2: Con il tempo Otto ha sviluppato una specie di legame emotivo con la Mano, giungendo a cogliere (in forma molto primitiva) le emozioni che la animano, una cosa che non gli era mai capitata neppure con Walbert. E queste emozioni non gli piacciono.

OPZIONE 3: (da coniugare con alcune opzioni riguardanti le modalità nutrizionali della Mano) Frequentando la sua nuova amica Otto ha sviluppato una particolare tolleranza all'odore del sangue umano. Quando poi la Mano emerge dal suo "bagno" di sangue e frammenti umani, Otto si diverte molto a dare la caccia ai pezzetti che cadono dalla vasca e si dimenano sul pavimento. Li percepisce solamente come giocattoli per niente spaventosi. Se non fosse che è stato abituato

tropo bene dalle cucine di casa, proverebbe anche ad assaggiarli per scoprire che sapore hanno. I morsi che rifila ai suoi giocattoli però gli hanno lasciato in bocca un sapore di crudo che non gli piace.

Aspetto Fisico:

Otto è un grosso gatto rosso tigrato, con il solo ventre caratterizzato da pelo bianco. Il pelo è semilungo, con un folto e morbido sottopelo, il che sembra indicare una discendenza da razze a pelo lungo, sebbene lui stesso non sia di razza. Ultimamente ha raggiunto il ragguardevole peso di cinque chili e, in quanto castrato, ha sviluppato il “grembiule”, ovvero una peculiare pancia prominente verso il basso e flaccida, che oscilla in maniera molto buffa quando procede al trotto. I suoi occhi sono gialli, screziati di marrone scuro.

Carattere:

Otto è un gatto pigro e sornione. Ama sopra ogni cosa dormire, mangiare e farsi accarezzare, non necessariamente in quest’ordine. Considera Castel Wagrain come il suo territorio e tutti coloro che vi abitano come suoi servitori, con l’eccezione di Walbert, che considerava un vero e proprio amico, e la giovane Rose che, dalla morte del padre, ha assunto la sua abitudine di prenderlo in braccio e accarezzarlo mentre legge (è bastato questo per uscire dalla condizione di “coinquilina” e entrare in quella di “amica”, seppure per arrivare alla confidenza che aveva con suo padre la strada sia ancora lunga). Il rapporto che ha con la Mano è simile a quello che aveva con Walbert, con l’eccezione che la Mano spesso si allontana dal gatto per molto tempo e Otto, per motivi di cui non è consapevole, preferisce non seguirla. Con tutti coloro che entrano a Castel Wagrain il gatto dimostra una curiosa diffidenza, che può essere superata con l’offerta di coccole (il cibo non attacca, perché è molto schizzinoso in fatto di nutrimento e non viene mai affamato). Quando era più giovane amava giocare ad afferrare le mani dei suoi “umani domestici”, ma recentemente ha ripreso quest’abitudine, che sembrava essersi persa sotto gli anni e i chili di troppo.

OPZIONE 4: *Nel corso dell’avventura Otto svilupperà una vera e propria avversione nei confronti della Mano Diabolicus a causa della comprensione della sua vera natura (quale che essa sia, al gatto importa solamente che non si tratta del suo amico ma di qualcosa di veramente sinistro e pericoloso) e potrebbe decidere di aiutare i personaggi a rintracciare il suo “covo”, facendosi*



seguire verso di esso. In alternativa potrebbe comportarsi come una sorta di gatto selvatico, diffidando di tutto e di tutti e agendo per conto suo, finché il pericolo non sarà debellato (se mai lo sarà).

OPZIONE 5: (*Quest'opzione è consigliata nel caso in cui si voglia dare una svolta più horror a questo personaggio, altrimenti è sconsigliata perché potrebbe minare l'atmosfera dell'avventura*) *Otto di recente ha cominciato a capire che la Mano Diabolicus non ha (quasi) niente a che vedere con il suo vecchio padrone e ha scoperto che la cosa non gli dispiace poi così tanto... E' in effetti diventato più diabolico, più aggressivo nei confronti dei vivi e sempre più a suo agio nell'ambiente sempre più malsano che circonda la sua nuova amica. A discrezione del cartomante potrebbe aver sviluppato un certo gusto nei confronti della carne umana, nutrendosi degli "avanzi" della mano e disdegnando il cibo preparato per lui. Potrebbe persino arrivare ad attaccare gli altri personaggi senza nessun motivo apparente, per il solo gusto di provocare dolore.*

Tarocco dominante: *La Temperanza.*

Per l'opzione 5: *Il Diavolo.*

Nota: *I poteri della Mano Diabolicus non hanno alcun effetto su di lui.*

APPENDICE III: CASTEL WAGRAN

Storia della Famiglia Engl e note generali su Castel Wagrain

Castle Wagrain è un castello austriaco di proprietà della famiglia Engl.

È un edificio che ha un'ala centrale, e due ali laterali, l'ala est e l'ala ovest. Ad un centinaio di metri dall'ingresso inoltre, sono presenti due torri, disposte una da una parte, una dall'altra rispetto alla strada che conduce innanzi all'edificio. In origine ve n'erano altre due, che sono però state abbattute al momento dell'espansione del palazzo, con la costruzione delle due ali laterali. Per secoli sono rimaste inutilizzate, ma la loro funziona è stata ripristinata all'inizio del ventesimo secolo, quando su entrambe è stato fissato un allarme da far suonare in caso di presenza di velivoli che minacciassero un bombardamento, in modo da avvertire la servitù e la gente ospitata all'edificio di correre ai ripari quanto prima. Ora con la presenza dei Morti, gli allarmi non sono tati tolti, e su ogni torre è sempre presente almeno una guardia a controllare la situazione circostante. Nel caso ci sia qualche Morto vagante in avvicinamento, suonano l'allarme e si rovvede a chiamare la Feuerbrigade.

Attualmente il castello è di proprietà della nobile Rose Engl, figlia ed unica erede di Walbert e Trina Engl. Walbert Engl nasce il 4 Febbraio 1904, in Austria. Il nome di battesimo è Walbert Roth, figlio di una famiglia aristocratica austriaca. All'età di 29 anni è maritato con Trina Engl, unica erede della famiglia degli Engl, che al momento del matrimonio ha 26 anni. Nonostante il matrimonio sia combinato dai rispettivi parenti, finisce per provare un certo affetto per la moglie, e la cosa è ricambiata. Walbert prende dunque il cognome della sua nuova famiglia, quella degli Engl.

Nel 7 Giugno 1935 nasce la figlia Rose, alla quale è molto affezionato. L'unica cosa che preferisce al restare in compagnia della figlia è suonare l'organo che si trova nell'ala Est del palazzo. Tuttavia nel 1942, in piena seconda guerra mondiale, una bomba malauguratamente viene lanciata sul palazzo. Forse la manovra era stata calcolata, forse invece è stato un errore o, ancora, una sventurata casualità. Nell'esplosione che distrugge buona parte dell'ala est muore la moglie Trina, e profondo è in lui lo sconforto. Finisce per trascurare la figlia, riuscendo a trovare una fuga dal suo stato d'animo solamente trasferendo la sua disperazione in interminabili suonate all'organo, strumento che è miracolosamente scampato al bombardamento in virtù della sua posizione. Poi arriva il Giorno del Giudizio, e con esso il risorgere non solo dei Morti, ma anche di tutte le storie e delle leggende correlate al blasfemo e all'occulto.

Walbert acquista dall'estero un'intera collezione di libri che nel giro di poco tempo il Sanctum Imperium, in Italia, avrebbe classificato come eretici e proibiti. In questi anni trova il sollievo alla sua solitudine in un gatto, Otto, pigro e austero, a volte non distinguibile da un pezzo di arredamento, che adora accarezzare durante le sue lunghe e cupe riflessioni.

Si legge tutta la biblioteca, che nel frattempo aveva riempito, apprendendo l'esistenza di formule dimenticate e riti pagani dei quali ben pochi erano a conoscenza. Tra questi rituali ne spicca uno in particolare, la cosiddetta "Messa da Requiem per Shuggy", un incantesimo praticabile solamente eseguendo alla singola nota uno spartito musicale da chiunque indicato come "impossibile da eseguire". L'incantesimo avrebbe dovuto avere la capacità di donargli poteri propri dei diavoli, e con essi, avrebbe facilmente potuto riportare in vita la moglie defunta.

OPZIONE 1: RITUALE FALLITO

Dopo vari allenamenti, decide che è giunto il momento di mettere all'opera il rituale, ma qualcosa va storto. Quella notte l'intero castello è scosso da terrificanti rumori, alcuni decisamente inumani, che turbano gravemente il sonno dei domestici e della figlia con terribili incubi anche nei giorni successivi. Viene distratto dalla figlia, che, attirata dalla strana cacofonia la raggiunge, entra nella stanza. Il rituale dunque, quasi concluso, viene interrotto nel momento in cui sbaglia una delle ultime note. L'incantesimo improvvisamente cessa, e solo una minima parte del potere diabolico che stava assorbendo resta incanalato all'interno della mano destra, da cui il potere stava cominciando ad entrare nel suo corpo.

Il giorno successivo ha una pesante febbre, la mano ha assunto una freddezza mortuaria ed è totalmente inutilizzabile, essendo quasi totalmente paralizzata.

Chiama dunque in massima urgenza Max Berger, un suo amico e medico di famiglia, che gli diagnostica una necrosi avanza senza quasi nessuna possibilità che guarisca.

Tuttavia quella mano gli serve per il rituale, dunque preferisce tenerla e sperare che per qualche motivo torni quella che era una volta, piuttosto che amputarla come il medico gli raccomanda di fare.

Tuttavia, la notte del secondo giorno avverte delle strane pulsazioni. Si alza di notte, non sa neanche lui bene perchè. Poi se ne accorge, si rende conto che la mano si sta muovendo per conto suo, e sente nel suo inconscio che la mano sta cercando di dominarlo. Tenta di resistere alla dominazione, ma non ci riesce, e la mano lo conduce alla cucina, dove lo costringe ad afferrare un grosso coltello. La mano lo conduce indi nella stanza della figlia, dove tenta di indurlo ad assassinare la figlia, che nel frattempo dorme incosciente del pericolo mortale.

Riesce tuttavia a bloccarsi e a usare la mano sinistra per strappare il coltello dalla mano indemoniata. Si lascia cadere a terra a terra, e dopo avere raccolto il coltello con la mano sana, come atto disperato si amputa la mano.

Muore disanguato alle ore 03:21, nella fredda notte del giorno 6 Marzo 1956.

All'alba, richiamati dalle grida di Rose, i domestici trovano il cadavere, non ancora risvegliatosi.

Subito esso viene avvolto in un lenzuolo e viene chiamata la Feuerbrigade, in modo che ne venga portato via il cadavere il prima possibile. Tuttavia, sulla scena di quello che sembra un bizzarro suicidio, non viene trovata la mano destra, amputata proprio da Walbert. Per quanto ci si sforzino, nei giorni successivi i domestici non riescono a trovarla da nessuna parte...

OPZIONE 2: RITUALE RIUSCITO

Dopo vari allenamenti, Walbert decide che è giunto il momento di mettere all'opera il rituale.

Quella notte l'intero castello è scosso da terrificanti rumori, alcuni decisamente inumani, che turbano gravemente il sonno dei domestici e della figlia con terribili incubi anche nei giorni successivi.

Al termine dell'incantesimo, la subdola promessa dell'autore del brano viene compiuta: Walbert crolla al suolo esausto, mentre le ultime note della cacofonia si perdono. Al mattino successivo, quando l'uomo si risveglia, sembra che nulla sia cambiato: la stanza immersa nella penombra è tale

e quale se la ricordava, il suo battito cardiaco è presente e forte. Tutto gli fa credere che il rituale sia fallito, o che per lo meno non abbia avuto nessun effetto.

Decide di ritentare in seguito, ma fin dal giorno successivo avverte qualcosa alla mano, che prima diventa percorsa da un insistente formicolio, e infine viene frequentemente percorsa da tic nervosi che lui non riesce a bloccare.

Il giorno successivo ha una pesante febbre, la mano ha assunto una freddezza mortuaria ed è totalmente inutilizzabile. E' iniziato un processo di necrosi, ma quella mano gli serve per il rituale, dunque preferisce tenerla e sperare che per qualche motivo guarisca (nonostante il medico di famiglia, Max Berger, gli dica che questo è totalmente impossibile), piuttosto che amputarla come la logica gli dice che sia corretto fare. Nonostante le preoccupazioni e le sollecitazioni del medico di fiducia l'uomo insiste per non prendere provvedimenti né per segnalare il suo stato all'ospedale del Borgo.

Tuttavia, la notte del secondo giorno avverte delle strane pulsazioni. La mano sembra riprendere vita, mentre una presenza insopportabilmente aliena si insinua nella sua mente. Pensieri di morte si formano autonomamente nella sua mente e si rende conto che suonare quel brano ha richiamato un'entità di gran lunga più orribile di quanto avesse potuto immaginare, e che suonare quel brano fosse solo la parte iniziale del rituale. Si alza di notte, spinto da una terribile bramosia, dal desiderio di una volontà aliena di distruggere una vita a lui molto cara, in cambio del potere che a lungo aveva desiderato. Si accorge che la sua mano destra si muove indipendentemente dalla sua volontà, e sa che è da quel punto del suo corpo che si irradia la volontà maligna che lo sta dominando. Tenta di opporsi invano. L'essere informe che ha evocato lo conduce in cucina, dove la mano posseduta afferra un coltello. Giunge quindi davanti alla porta della figlia, ove l'innocente carne della sua carne dorme profondamente. E' quello il vero sacrificio che l'entità richiede per donare al suo ospite il potere di ridare la vita ai corpi Morti.

Di fronte alla figlia addormentata riesce tuttavia a bloccare l'intento omicida, riuscendo a usare la mano sinistra per far cadere il coltello dalla mano indemoniata. Si lancia a terra, e dopo avere raccolto il coltello con la mano sana, come atto disperato si amputa la mano. In quel momento la sua mente si libera dal sussurro del demonio che ha invocato, mentre la mano giace immobile in una pozza di sangue, ai piedi del letto in cui Rose continua a dormire.

Subito Walbert è colto da una profonda spossatezza, che gli impedisce persino di chiedere aiuto o urlare di dolore. Può solo restare sdraiato nel proprio sangue, mentre si dissangua lentamente. Subito prima di perdere conoscenza riesce a vedere un tremito nella mano amputata. Questa muove le dita, dapprima in maniera scoordinata, poi sempre più ordinatamente. In breve si rialza sulle cinque dita e ruota verso l'uomo, in modo da mostrargli le sue quattro dita centrali arcuate verso il basso, come un artiglio. Prima di spirare, Walbert ha la terribile sensazione che la mano lo stia "fissando".

Muore dissanguato alle ore 03:21, nella fredda notte del giorno 6 Marzo 1956.

All'alba, richiamati dalle grida di Rose, i domestici trovano il cadavere, non ancora Risvegliatosi.

Subito esso viene avvolto in un lenzuolo e viene chiamata la Feuerbrigade, in modo che ne venga isposto il prima possibile. Tuttavia, sulla scena di quello che sembra un bizzarro suicidio, non viene trovata la mano destra, amputata proprio da Walbert. Per quanto si sforzino nei giorni successivi, i domestici non riescono a trovarla da nessuna parte...

OPZIONE 1: Nella mano risiede la volontà dell'essere evocato con la Messa da Requiem.

OPZIONE 2: Nella mano risiede una parte della coscienza distorta di Walbert.

OPZIONE 3: La mano si è Risvegliata autonomamente (anche se con un piccolo aiuto da parte dell'energia del rituale) come Diabolicus; è quindi un essere a se stante, con una propria personalità e propri scopi.

IN OGNI CASO: Recenti lavori di ristrutturazione al castello hanno contribuito al recupero di parte del mobilio custodito nell'ala est e nel secondo piano del castello, dove venivano riposte vecchie decorazioni e mobili inutilizzati. La giovane Rose ha dunque deciso di vendere questo mobilio, che a causa della pregiata qualità e della fattura antica (tutti risalgono ad almeno il secolo precedente) hanno assunto un valore non ignorabile, e ha indetto un'asta della durata di cinque giorni, durante i quali gli ospiti che decideranno di partecipare saranno ospitati nelle numerose camere da letto presenti in giro per l'edificio.

Descrizione del Castello

Il castello è circondato dalla vasta proprietà degli Engl, che consta di un giardino un tempo ben curato (il giardiniere è sparito da poco: al Cartomante decidere del suo destino) e di un boschetto, nonché della strada tortuosa che porta al Borgo di Wagrain. Al momento dell'avventura la strada è appena visibile sotto lo spesso strato di neve che ricopre tutto il paesaggio.

Di fronte al corpo principale del castello ci sono due torri di epoca medievale, utilizzate come casematte durante i primi tempi dopo il Giorno del Giudizio e da allora sottoposte a periodi regolari di manutenzione in quanto rivelatisi molto utili per proteggere gli abitanti del castello, oltre che come posti di guardia. Esse infatti sono dotate di una terrazza coperta da una tettoia, adatta a ospitare vedette.

Poco oltre, il castello stesso è formato da un corpo centrale e due ali, una a est e una a ovest, che si prolungano verso sud formando una struttura "a tridente". Fin dalla strada è possibile notare che il soffitto dell'Ala Est è distrutto in diversi punti e che le uniche luci accese sono nei primi due piani del resto del castello.

L'ingresso si apre al centro dell'Ala Principale, dando accesso ad un ampio e lussuoso salone, all'interno del quale verrà tenuta l'asta. Ai lati dell'ingresso vi sono due rampe di scale che portano ai piani superiori.

La porta dell'Ala Est al pianterreno viene generalmente tenuta chiusa in quanto l'intera ala non è abitata. Ad ogni modo, questo piano è solo lasciato all'abbandono e non è ingombro di macerie: qui vi sono scale che salgono e una serie di dieci camere da letto inutilizzate.

L'Ala Ovest invece comprende gli alloggi della servitù, alcune altre camere da letto vuote (memento di quando il castello era affollato di servi) la cucina, molto ben attrezzata, e una dispensa. In fondo al corridoio dell'Ala Ovest c'è una scala a chiocciola di servizio che sale ai piani superiori e che scende ai sotterranei.

Il primo piano del castello è caratterizzato, nell'Ala Principale, da una grande sala da pranzo, posta sopra il salone, dalle stanze di Walfred (ora chiusa) e di Rose, poste una a fianco dell'altra sopra l'ingresso.

L'Ala Ovest è dotata di una serie di stanze per gli ospiti (che saranno assegnate, tra gli altri, ai Personaggi Giocanti), da una stanza per la servitù posta sopra la cucina che funge da ritrovo per i servi a riposo e da spogliatoio e in cui arriva il montavivande con il cibo dalla cucina, mentre dall'altra parte del corridoio principale c'è, molto più piccola e più spartana di quella padronale, la sala da pranzo della servitù.

Anche qui l'Ala Est è normalmente tenuta chiusa: gran parte dell'ala, compreso il salotto e la biblioteca del castello, è invasa dalle macerie e priva di soffitto. Tra i rifiuti e i cumuli di neve è possibile però ancora trovare qualcosa di particolare: una bottiglia di brandy risalente a prima dell'Anschluss e salvatasi dai bombardamenti del 1942 che provocarono la morte di Trina grazie alla sua provvidenziale caduta sotto un mobile da muro che ha resistito per tutto questo tempo; alcuni libri, rovinati dall'umidità ma ancora in parte leggibili, di argomenti quali storia, filosofia e occultismo. A discrezione del Cartomante, la Mano Diabolicus potrebbe aver nascosto in questa parte del castello lo spartito della Messa da Requiem.

La parte sud di quest'ala è ancora in buone condizioni, essendo stata utilizzata dal Conte fino alla sua morte; una parte del corridoio è stata sgomberata dai detriti, permettendo l'accesso allo studio personale di Walfred Engl e alla sala della musica. Nel primo, arredato con gusto ma ormai desolatamente abbandonato, a discrezione del Cartomante è possibile rinvenire, in un cassetto della scrivania, un diario del Conte in cui racconta del suo dolore per la perdita della moglie Trina, sepolta nel cimitero di famiglia, e della decisione di intraprendere un misterioso rituale per riportarla veramente in vita. Quanti siano i dettagli di questo indizio, capace di per sé di rivelare buona parte della trama, è una decisione che spetta al Cartomante. Nella sala della musica, oltre a un violino ormai scordato e ad un clarinetto otturato, c'è un maestoso organo perfettamente funzionante e ben tenuto: è lo strumento con cui Walfred ha suonato la Messa da Requiem poco prima di morire e quello che, in alcune versioni dell'avventura, suonano i servitori manovrati dalla Mano Diabolicus.

Le scale principali e quelle di servizio portano anche al secondo piano del castello, tuttavia le vie d'accesso sono quasi sempre chiuse a chiave, essendo del tutto disabitato. La maggior parte delle stanze (che in passato ospitavano gli altri membri della famiglia Engl) sono vuote, i mobili coperti da spettrali teli bianchi, ma alcune sono state riconvertite in ripostigli per i mobili e gli oggetti ormai inutili. Sopra alla sala da pranzo del primo piano c'è la grande e lussuosa camera da letto padronale, anch'essa in parte adibita a ripostiglio. Tutte le decorazioni, i tappeti e i mobili più piccoli e preziosi di questa stanza e degli annessi toeletta e spogliatoio sono stati portati via (in parte sono materiale dell'asta); ciò che rimane di interessante è un enorme letto a baldacchino dotato di tende, prezioso ma praticamente impossibile da far uscire dalla stanza (è possibile, per un Cartomante particolarmente fantasioso, attirare qui i PG e far trovare una gran quantità di mani mozzate, tra cui la Mano Diabolicus, che si contorcono piano sotto le lenzuola, dando l'impressione che vi sia qualcosa di vivo, forse una persona o un fantasma...), un vecchio mobile tarlato su cui si trova un grammofono ben funzionante e all'interno del quale sono reperibili alcuni vecchi dischi e un mobile ad ante che contiene un bizzarro agglomerato di tubi di diverse dimensioni, di cui un'estremità è aperta e rivolta verso il letto e l'altra scompare dentro il muro: si tratta di un ingegnoso sistema di comunicazione inventato da un precedente Conte, adatto a comunicare con qualsiasi parte del castello pur restando nella camera da letto. Da molto tempo è inutilizzato, tant'è che le parti terminali dei tubi sono state tolte e murate nelle varie stanze; tuttavia, per un udito acuto (o un tatto sovrannaturale, come quello della Mano), è ancora possibile sentire alcuni vaghi bisbigli provenire dai tubi: si tratta delle conversazioni che stanno avvenendo nelle parti corrispondenti del castello. Grazie a questo sistema, inoltre, un disco suonato dal grammofono potrà diffondere la sua

musica in tutte le stanze del castello, disorientando i PG che, pur riuscendo nei rispettivi check, scopriranno solo che la musica viene da un misterioso buco nel muro, tappato dall'intonaco o dalla tappezzeria. Nessuno dei servi sa di questo marchingegno, in quanto è caduto in disuso prima ancora che Walfred sposasse Trina.

L'Ala Est di questo piano è virtualmente assente, essendo rimasti solamente i muri portanti, parte del tetto e il pavimento delle stanze corrispondenti allo studio del Conte e alla sala della musica. La porta del corridoio principale che dovrebbe dare accesso a quest'area è stata sostituita da una parete di assi di legno, da cui soffiano potenti spifferi raggelando l'intero piano. Tutte le porte del piano, tranne quelle che mettono in comunicazione con i piani sottostanti, non sono chiuse a chiave, ma potrebbero essere tanto marce da essere impossibili da aprire senza sfondarle.

I sotterranei del castello sono per lo più in disuso, essendo composti per la gran parte da stanze ormai obsolete, in cui i proprietari dei secoli passati nascondevano le amanti e torturavano gli oppositori. La stanza più vicina alla scala a chiocciola (unico accesso a quest'area) è la cantina dei vini, ormai quasi vuota: alcune bottiglie di pregio sono state vendute in passato, mentre altre fanno parte dello stock dell'asta. Accanto a questa stanza vi sono una dispensa più ampia, che la bassa temperatura trasforma praticamente in una cella frigorifera naturale, una legnaia le cui pareti sono state trattate in modo da non far passare l'umidità (potrebbe essere utilizzata come cella provvisoria dai PG o dalla Feuerbrigade, sia per i vivi che per i Morti), e una lavanderia in cui convergono alcuni scivoli per la biancheria incassati in punti strategici nelle mura del castello (utilizzabili anche come rapida via di fuga per la Mano Diabolicus); qui c'è anche un grosso e rumoroso modello di lavatrice sviluppato di recente dalle fabbriche del Reich. Le stanze restanti, quando non siano del tutto vuote, sono ingombre di vecchi mobili tarlati, del tutto privi di valore se non come nascondigli per la Mano o per il gatto Otto. A seconda delle opzioni prese in considerazione per il cuoco, alcune di queste stanze potrebbero aver contenuto (o potrebbero contenere) le vittime del suo sadismo omicida oppure i fuggiaschi mandatigli dai Cavalieri Teutonici per la loro "ferrovia sotterranea" (oppure entrambi).

Fuori dal castello è situato il vecchio cimitero della famiglia Engl. Con gli sconvolgimenti successivi al Giorno del Giudizio nessuno se ne è più preso cura o lo ha "pulito" dai Morti, tanto più che i suoi "abitanti" non hanno mai creato problemi ai vivi del castello. I PG potrebbero essere spinti a visitare questo lugubre luogo in seguito al ritrovamento del diario di Walfred o al racconto della tragedia che ha colpito il castello nel 1942 da parte della servitù. Ci sono numerose lapidi dirocate che segnano i punti in cui erano stati seppelliti i membri cadetti della famiglia e i servitori più fedeli, mentre al centro, sotto la statua di un angelo in lacrime, si apre la cripta della famiglia, che contiene le salme dei membri del ramo principale della famiglia. E ovviamente il cadavere di Trina. Quest'ultimo, *Homo Mortuus Simplex*, è l'unico ancora in grado di muoversi: entrando nella sala principale della cripta i PG potranno sentire i suoi mugolii provenienti dalla sua bara. Lo stato dei resti è pietoso: la donna è vestita con l'abito con il quale è rappresentata in uno dei quadri del salone, ma è ormai quasi nero per il risultato della decomposizione e della polvere di quindici anni. La maggior parte dei capelli si è staccata e giace sul fondo della bara; il volto è praticamente uno scheletro con un sottile strato di pelle grigia sulle ossa, è privo di occhi e anche di molti denti. Appena la bara verrà aperta la donna cercherà di avventarsi contro i Personaggi, ma non è più in grado di reggersi in piedi e anche la forza del morso e delle mani è inutile anche solo per scalfire la pelle dei PG. Concepito per essere una falsa pista, con questo incontro è possibile suscitare, oltre al familiare ribrezzo che tante volte i giocatori avranno provato giocando a *Sine Requie*, anche una profonda pietà per questa donna, ormai incapace anche di minacciare, tanto amata da un uomo da fargli scendere a patti con le potenze infernali. Tutte le altre bare (59 esclusa quella di Trina) contengono niente più di ossa e resti di vestiti irriconoscibili.

APPENDICE IV: LA MANO DIABOLICUS

Avvertenza:

Il presente paragrafo presenterà tre delle numerose versioni della Mano Diabolicus che sono state elaborate nel corso della stesura dell'avventura. Alcuni degli spunti inseriti nei paragrafi precedenti non troveranno riscontri in questa sezione; ciò è un ulteriore incentivo a sviluppare la propria versione della Mano Diabolicus, che si attagli al meglio ai propri gusti.

Versione 1: Walbert Engl, Homo Mortuus Diabolicus

Storia:

In seguito al rituale compiuto per ottenere il potere di far ritornare dalla morte sua moglie, Walbert si è Risvegliato come Homo Mortuus Diabolicus. Le energie liberate dal rituale, comunque, hanno provocato un'interferenza nel Risveglio, facendo sì che la mano amputata del nobile si Risvegliasse prima del resto del corpo, morto dissanguato e bruciato prima del Risveglio. Di conseguenza nella Mano Diabolicus risiede parte della coscienza del suo precedente proprietario, sebbene sia stata stravolta dagli effetti del rituale e dal tempo passato sotto la forma di una semplice mano. Spinta all'inizio dal mero istinto di sopravvivenza (per quanto abbia senso parlare di "sopravvivenza" in un caso come questo), la Mano ha cominciato a ricordare in maniera distorta gli eventi che hanno portato al suo Risveglio: nella sua mente disincarnata, ella ricorda il rituale e ricorda che il suo compimento era qualcosa di tanto importante da mettere in secondo piano qualsiasi altra istanza. E' per questo che la Mano ha passato l'anno successivo al proprio Risveglio a pensare a come ripetere il rituale stesso, nella consapevolezza che qualcosa sia andato storto.

All'inizio dell'avventura ha ormai deciso di essere pronta a ripetere il rituale, sebbene ormai non ricordi neppure più a cosa servisse; per fare questo, però, le servirà aiuto. Gli ospiti di Rose Engl, sia che l'invito sia stato "suggerito dalla Mano o che sia stato un'iniziativa della giovane, potranno servire al suo scopo.

Carattere:

Nell'anno passato come semplice mano, Walbert ha perso la maggior parte di ciò che lorendeva un essere umano. I suoi ricordi sono lentamente scivolati nell'oblio, sicché ormai degli altri abitanti di castel Wagrain ha solo un vago senso di familiarità, compresi sua figlia, il maggiordomo e il suo gatto. E' convinto comunque che i suoi scopi siano talmente importanti da giustificare anche il sacrificio di costoro, sebbene sia consapevole di dover agire con la massima segretezza, sia nei loro confronti che nei confronti degli ospiti e degli agenti della Feuerbrigade. Se qualcosa sia rimasto della vecchia personalità e della memoria di Walbert, sepolto nelle profondità dell'essere che è diventato, e quali siano le conseguenze di un eventuale contatto, è lasciato alla fantasia del Cartomante.

Tarocco Dominante: L'Appeso.

Versione 2: Manus Mortua Diabolica

Storia:

Prima del 4 marzo 1956 la Mano non esisteva: i suoi ricordi, la sua consapevolezza e la sua stessa essenza sono nati il giorno in cui Walbert Engl la separò dal suo corpo. Di conseguenza non ha mai avuto esperienza di ciò che significa essere umani. Semplicemente, da un momento all'altro cominciò ad esistere, con una sinistra consapevolezza e senza i ricordi del suo precedente possessore. Con il tempo e l'uso dei suoi poteri imparò a distinguere i vivi che abitavano nel suo territorio, ne comprese la storia, sebbene spesso le suonasse senza senso. Riuscì anche a ricostruire in parte gli eventi che avevano portato alla sua creazione, ma molti punti le restano oscuri.

Ora, un anno dopo la sua "nascita", la Mano si considera pienamente padrona del castello, mentre i vivi che lo abitano sono al massimo servitori involontari, oppure semplice cibo. Di recente però le è venuta una certa uggia dell'ambiente, che ormai conosce a memoria: desidera espandere la sua esperienza, conoscere di più, partecipare della vita e della morte di quel grande "castello" che i suoi servi chiamano "IV Reich".

A tale scopo ha suggerito alla mente di Rose Engl, quella che le sembra essere il padrone nominale del castello, nonché persona particolarmente legata al suo creatore, di indire un'asta, in modo da far accorrere al castello, altrimenti isolato, un gran numero di persone, tra le quali scegliere il suo prossimo "ospite".

Carattere:

Essendo una creatura priva di ogni ricordo di cosa significa essere umani, la Mano è priva degli ostacoli morali o ideologici che limitano il potere e le motivazioni degli altri Demoni.

Del tutto amorale, considera tutte le creature diverse da sé come strumenti, utili e quindi da trattare bene, o meno utili e quindi sacrificabili. I suoi stessi scopi sono apparentemente incomprensibili per un altro essere, vivo o Morto che sia: con i suoi poteri potrebbe facilmente ritagliarsi uno spazio in cui esercitare un potere assoluto, ma in realtà desidera solamente fare tutte le esperienze che nel suo breve anno di morte non ha ancora potuto fare (attraverso i suoi poteri è in grado di sperimentare "per procura" praticamente tutto ciò che possono sperimentare gli esseri umani normali). Tuttavia non è detto che, prima o poi, le sue priorità non cambino. Non è tuttavia una creatura ossessionata dai suoi scopi: per quanto non sappia se ciò le deriva dal suo precedente possessore, prova un grande piacere estetico nell'ascolto della musica classica, in particolare del suono dell'organo, e del bel canto (che effettua percepido le vibrazioni attraverso i polpastrelli, si veda sotto). Ha anche un'innata capacità di conoscere la musica e di suonare l'organo, sebbene finora si sia esercitata in tal senso solo tramite il controllo mentale del maggiordomo. Oltre a questo, ha stretto un legame particolare con il gatto del castello, Otto, che non sembra particolarmente scosso dal contatto con lei e che anzi si lascia accarezzare con voluttà. Al fine di non farsi scoprire anzitempo, ama passare molte notti ad ascoltare i dischi di Walbert nella camera da letto padronale, oppure a suonare tramite i suoi servitori lunghi e complessi brani di Bach nell'imponente organo, ancora perfettamente funzionante grazie alla manutenzione operata dai suoi burattini. È una creatura molto calma e calcolatrice, ma sarebbe in grado di cadere in un parossismo di ira e violenza se qualcuno danneggiasse l'organo o il grammofono.

Tarocco Dominante: Il Mondo.

Versione 3: Il Discordante, creatura da un'altra dimensione

Storia:

Il Discordante viene da un mondo molto diverso da quello degli esseri umani, per cui i concetti stessi di passato, presente e futuro hanno poco senso per lui. Di certo esiste da molto prima che gli esseri umani cominciassero a camminare su due zampe. Ha avuto esperienza in passato con questi strani esseri fatti di carne e sangue, essendo stato evocato più volte durante la storia attraverso una particolare sequenza di suoni capace di abbattere i confini tra le dimensioni, ma ogni volta la sua permanenza è stata molto breve, limitata com'era dalla sopravvivenza fisica del suo ospite. Durante questi brevi periodi tuttavia ha appreso con sorpresa che esiste una bizzarra dimensione parallela alla propria, una dimensione in cui il Suono non è l'unica essenza di tutto ciò che esiste, ma anzi un mero effetto collaterale delle interazioni di ciò che gli umani chiamano "materia". Nella sua patria il Discordante non poteva immaginare l'assenza del Suono, dato che esso costituiva la discriminante tra ciò che esisteva e ciò che non esisteva, ma mentre si trovava "dall'altra parte" ha appreso che il Silenzio non equivale al Nulla: egli poteva esistere anche nel silenzio più profondo, anche se ciò non era piacevole perché lo privava di tutte le fonti di esperienza. In compenso, durante le sue brevi permanenze nel mondo umano ha scoperto che gli umani non si limitano a produrre Suoni indipendentemente dalla propria volontà, ma talvolta li organizzano per mero piacere in una cosa che chiamano "Musica". E per il Discordante, che si era sempre nutrita di Suoni, essendo egli un predatore nel suo mondo, la Musica equivaleva ad un banchetto sontuoso, in grado di mandarlo in estasi con i suoi sapori alieni e gustosi. E così, se la prima volta che era stato evocato non desiderava altro che tornare nel suo mondo, le volte successive tentò di aumentare la propria permanenza, in modo da saziarsi e ubriarsi della Musica che gli umani producevano. Poi, un anno prima degli eventi dell'avventura, fu evocato nuovamente. Stavolta però, per qualche motivo, il suo ospite non era un essere umano normale, così fragile di fronte ai lievissimi suoni a bassa frequenza che il Discordante produceva e che ne intaccavano il funzionamento biologico: stavolta si ritrovò incarnato in una mano, staccata dal resto del corpo, che per giunta non sembrava essere viva. Così la sua permanenza non sarebbe stata limitata dalla morte fisica dell'ospite, dandogli modo di esplorare le vette del piacere estetico come mai aveva potuto fare in passato.

Carattere:

Il Discordante è una creatura strana, difficile da concepire per un essere umano.

Sebbene la sua mente sia molto più complessa di quella umana, agli occhi della specie con cui convive può essere considerato un predatore e un ghiottone: egli si nutre di suoni, di qualsiasi genere essi siano, ma ha una vera e propria passione per la musica. Egli non si cura minimamente dei danni che la sua sola presenza produce sugli esseri umani, non più di quanto uno spietato esteta si preoccuperebbe di calpestare nugoli di formiche. Al massimo può utilizzare questi strani sacchetti di sangue come strumenti, per suonare all'organo il suo cibo preferito o per uccidere le persone più fastidiose. Al momento ha fatto in modo che venissero richiamate molte persone al castello, in modo da cercare qualcuno abbastanza bravo da suonare all'organo i nuovi, cacofonici brani che ha in mente e che, nelle sue condizioni, non può produrre.

Per ora, all'inizio dell'avventura, desidera solamente continuare a nutrirsi della splendida Musica che l'organo o il grammofono possono produrre, ma nella sua mente si è affacciata la possibilità di ripetere il rituale che l'ha portato in questo mondo, in modo da "invitare" al meraviglioso banchetto tutti i suoi simili. Dopotutto, sa anche essere generoso...

Tarocco Dominante: Il Diavolo.

Aspetto:

La Mano Diabolicus è una vista grottesca per chiunque, in grado più di stupire che di spaventare, almeno in un primo tempo. E' una mano destra evidentemente maschile, amputata da un oggetto affilato poco sopra il polso. Un anno di "vita" ossessionata dai suoi scopi e dalla segretezza l'hanno resa sciatta, sebbene sia possibile notare come in passato fosse notevolmente curata, soprattutto nelle zone circostanti le unghie: attorno al moncherino è ancora presente il sangue incrostato del suo precedente proprietario, mentre le punte delle dita sono quasi annerite dallo sporco accumulato spostandosi. Le unghie sono sporche, ma corte, adatte a suonare uno strumento musicale dotato di tastiera. Com'è prevedibile, non si preoccupa affatto di mantenersi pulita, ma il gatto Otto, amante della pulizia come tutti i felini, passa molto tempo leccandone via la sporcizia, sicché non è mai eccessivamente lercia. L'assenza dei muscoli dell'avambraccio fa sì che essa si muova in maniera strana, apparentemente innaturale, sulle cinque dita, sebbene non abbia ormai

alcun problema a spostarsi. E' anche dotata di notevole forza nei muscoli che le sono rimasti, permettendole di compiere piccoli balzi e di stringere le falangi prossimali con sufficiente potenza da strangolare una persona.



Poteri e caratteristiche particolari:

A causa delle piccole dimensioni e dell'esperienza maturata nell'anno seguente al suo Risveglio, la Mano Diabolicus ha maturato una grande competenza nelle abilità che fanno riferimento alla Coordinazione e alla Destrezza Manuale; alcune di esse, come ad esempio Cavalcare, le sono ovviamente precluse, ma si può considerare che abbia Padronanza Completa nelle abilità Intrufolarsi, Arrampicarsi e Suonare organo (di fatto però quest'ultima abilità può essere usata solo "per procura", ovvero attraverso il controllo mentale, essendo necessari sia le mani che i piedi per suonare compiutamente un organo). Di seguito vengono elencati numerosi poteri; sta al Cartomante decidere quali sono applicabili alla "sua" Mano Diabolicus.

• **Controllo mentale diretto:** Sforzandosi, la Mano Diabolicus può imporre la propria volontà ad un soggetto di sua scelta che sia nel raggio del suo Fiuto (approssimativamente cinquanta metri). Se il soggetto è sveglio potrà effettuare un Check sulla Volontà con un malus di -3. In caso di successo, il soggetto si sentirà solamente osservato e avvertirà un brivido freddo lungo la schiena, ma nient’altro, e sarà immune a questo potere per le due ore successive; in caso di fallimento, il soggetto sarà di fatto un’estensione della Mano Diabolicus, che potrà controllarlo a piacere per circa due ore. Al termine di questo periodo il soggetto si riscuoterà da una sorta di torpore e avrà la sensazione di essersi svegliato da un brutto sogno, ma non ricorderà niente di ciò che è successo nel frattempo se non in maniera frammentaria e illogica. Terminato l’effetto del potere, la Mano Diabolicus potrà ritentare fin da subito di controllare il soggetto. Ogni volta che il soggetto soccombe, il malus aumenterà di 1 e non sarà possibile ridurlo in alcun modo. Quando il malus totale è arrivato a -7, la Mano potrà controllare contemporaneamente tutte le vittime dotate di un malus di tale entità. Ogni terzo fallimento, anche non consecutivo, comporterà la perdita di un punto di Equilibrio Mentale. La follia (Equilibrio Mentale 0) o il sonno sono le uniche difese efficaci contro questo potere. A discrezione del Cartomante, anche alcuni Doni possono proteggere i possessori, così come l’essere Morti.

• **Influenza mentale indiretta:** Questo potere non è del tutto sotto il controllo della Mano Diabolicus, ma è una sorta di “effetto collaterale” della sua stessa esistenza. È una sorta di campo mentale che si estende per tutta la proprietà degli Engl e influenza pesantemente la serenità e l’equilibrio mentale delle vittime. Ogni due settimane dacché una persona si trova nel raggio utile di questo potere, essa passerà una nottata disturbata da incubi indefinibili e al risveglio si sentirà stanca e irritabile. Ogni mese di presenza continuativa nel campo di influenza mentale la vittima vedrà il proprio malus per resistere al controllo mentale diretto della Mano aumentare di 1, cumulabile con gli effetti del fallimento del Check sulla Volontà indicati sopra. Ogni quattro mesi poi dovrà effettuare un Check sulla Volontà come se dovesse resistere al Controllo mentale diretto o subire la perdita di un punto di Equilibrio Mentale. Per interrompere questa degenerazione progressiva è necessario allontanarsi fisicamente dall’area di influenza per almeno una settimana; gli effetti però sono irreversibili, e la degenerazione riprenderà da dove si era interrotta al ritorno della vittima. La Mano ultimamente ha sviluppato la capacità di sfruttare questo suo potere indiretto: trovandosi nel raggio di tre metri dalla vittima addormentata, essa può indurre incubi particolarmente vividi. La vittima può tentare un Check sulla Volontà con i malus consueti: in caso di successo non succederà nulla e la vittima sarà immune a questo uso dell’Influenza mentale per il resto della notte; in caso di fallimento vedrà il proprio malus ai successivi tentativi di resistere alla Mano aumentare di uno e passerà tutta la notte a gemere nel letto, in preda a incubi atroci che al risveglio non ricorderà. Tutto il giorno successivo sarà turbata e nervosa. Dopo il terzo fallimento anche non consecutivo la vittima subirà la perdita di un punto di Equilibrio Mentale.

• **Risucchio di energia vitale continuo:** In parallelo all’Influenza mentale indiretta evidenziata sopra, è sufficiente la sola presenza della Mano Diabolicus per risucchiare letteralmente l’energia vitale dei soggetti presenti nella tenuta della famiglia Engl. Questo è un processo continuo e quasi impercettibile che permette alla Mano di continuare ad esistere senza nutrirsi per un tempo indefinito finché può “cannibalizzare” i viventi che la circondano. In parallelo alla degenerazione mentale evidenziata sopra, gli abitanti di Castel Wagrain subiranno una lenta ma costante degenerazione fisica. All’atto pratico, dopo due settimane di permanenza nel raggio di questo potere (lo stesso raggio dell’Influenza mentale indiretta) le vittime cominceranno ad avvertire un lieve malessere continuo, cui nessuno riuscirà a dare una spiegazione. Dopo sei mesi alcune di esse (a caso o in relazione ai punteggi di Forza Fisica) cominceranno a sviluppare malattie molto gravi, che saranno completamente incurabili fintanto che rimangono a Castel Wagrain. Gli effetti sono lasciati

all'interpretazione più che ad una stretta descrizione regolistica. Questo potere può anche essere un semplice effetto della presenza della Mano, senza che quest'ultima ne traggia alcun vantaggio.

• **Risucchio di energia vitale discreto:** Questo potere è in parte in alternativa rispetto a quello presentato in precedenza. La Mano può nutrirsi focalizzando l'effetto negativo che ha sulla salute delle persone. Trovandosi entro tre metri da una vittima addormentata, essa può utilizzare il suo potere di Influenza mentale come mostrato sopra: oltre agli effetti sulla psiche, la vittima si sveglierà al mattino dopo con un vistoso malessere, simile ad un potente dopo-sbornia: La sua Vitalità attuale sarà dimezzata rispetto a quando era andata a dormire. Il punteggio pieno (fatte salve eventuali ferite fisiche) verrà recuperato entro la fine della giornata, mentre la Mano Diabolicus non avvertirà più la Fame e sarà immune alla putrefazione per un tempo variabile a discrezione del Cartomante. Sempre a discrezione di quest'ultimo, questo potere può accelerare la comparsa di malattie gravi provocata dal Risucchio continuo.

• **Bagno di sangue:** In alternativa a quanto presentato in precedenza, la Mano può utilizzare un metodo meno "metafisico" per nutrirsi: ad intervalli ampi (discrezionali), la Mano fa preparare ad alcuni servitori sotto il suo controllo mentale una coppa d'argento piena di sangue e frattaglie umane (si veda il paragrafo relativo al cuoco del castello per alcuni suggerimenti sulla provenienza di tali intingoli), nella quale riposerà per una notte intera, al termine della quale riemergerà completamente "sazia". Agli scopi del nutrimento della Mano non è necessario che le parti umane situate nella coppa si siano già Risvegliate o no.

• **Percezione sovrannaturale:** Il Fiuto della Mano Diabolicus, forse a causa del rituale che ne ha portato la creazione, è particolarmente sensibile: grazie ad esso la Mano è in grado non solo di sentire la presenza di esseri umani viventi entro cinquanta metri, ma può valutarne la posizione rispetto alla struttura del castello (che conosce bene), le emozioni che stanno provando e persino i pensieri più superficiali (ovvero le cose di cui stanno effettivamente "parlando con se stessi"), e può persino distinguere i singoli esseri viventi, riconoscendo quelli familiari tra di loro e rispetto agli estranei. Oltre a questa percezione extrasensoriale, la Mano è dotata di un tatto molto sensibile, che le permette di "ascoltare" ciò che succede nelle vicinanze e soprattutto sentire la sua adorata musica (suonata o riprodotta tramite il grammofono) attraverso le vibrazioni del mezzo su cui poggia i polpastrelli.

Suggerimenti per l'utilizzo di Tarocchi Dominanti diversi da quelli indicati

IL CARRO: La Mano Diabolicus esiste per dimostrare il suo immane potere e la sua supremazia su tutto. Con i suoi poteri smisurati è in grado di creare illusioni e mondi "a parte" dove vigono leggi a se stanti e che si distaccano dal resto del mondo. Il castello potrebbe essere solo un tramite per entrare in questo mondo senza dove e senza tempo, dove la realtà si capovolge, dove la gente cerca quella che pensa si trovi li dentro senza trovarlo (l'ispirazione in questo caso è l'Orlando Furioso), dove scale si attorcigliano tra loro sprofondando nell'infinito, dove stanze intere appaiono realizzazioni grottesche e prive di senso (con mobili e suppellettili attaccati al soffitto). Quando degli sventurati passano per il suo castello, lei li imprigiona e da sfoggio del suo potere, uccidendo tutti i visitatori e lasciandone vivo (anche se non del tutto intatto) solamente uno, che potrà tornare nella sua terra di origine raccontando ciò che gli è capitato.

IL PAPA: La Mano Diabolicus esiste per la conoscenza. Passa tutto il tempo che ha a disposizione a studiare i misteri della morte leggendo libri scritti in Braille, oppure scrivendo da sé (sotto "dettatura", ovvero tramite il controllo mentale, oppure utilizzando una macchina da scrivere con i tasti in rilievo) interi volumi su ciò che prova e ciò che è.

L'EREMITA: **La Mano Diabolicus sta bene così com'è.** Non vuole essere disturbata, vive nel suo reame che si è costruita da sola accarezzando il suo gatto Otto, attendendo di scoprire in qualche modo un reale perchè alla sua esistenza, problema che comunque non si pone. Si limita ad attrarre da se qualche sventurato nei paraggi e a cibarsi della sua stessa esistenza, per non andare incontro alla decomposizione ed alla follia.

LA MORTE: **La Mano Diabolicus è ossessionata da ciò che l'ha fatta Risvegliare.** Sebbene forse non abbia bisogno di nutrirsi molto spesso, provoca attivamente (o, al solito, tramite controllo mentale) molte morti, che studia con una passione pari a quella che prova per la musica classica. Le persone che di volta in volta passano per castel Wagrain sono solo ulteriori cavie per i suoi esperimenti sulla morte e sul Risveglio. Potrebbe trovare interessante il progetto Plutone, se solo ne venisse a conoscenza, e anzi potrebbe manifestarsi allo stesso Spitz chiedendo di condividere le rispettive conoscenze.

L'IMPERATORE: **La Mano Diabolicus è una dominatrice e vuole che questo si sappia.** Ha passato l'ultimo anno a sperimentare la portata dei suoi poteri, e ora che ha scoperto che sono enormi vuole uscire allo scoperto, senza se e senza ma. Le persone che giungeranno prossimamente nel "suo" castello saranno alternativamente utilizzati come sudditi o come messaggeri, che spargano in giro la notizia che c'è un nuovo potere nel IV Reich.

L'INNAMORATO: **La Mano Diabolicus si sente incompleta.** Sa di essersi Risvegliata in seguito ad un errore e vuole porre rimedio. Forse vuole recuperare l'integrità perduta, unendosi ad un corpo umano privo della mano destra, oppure cerca una compagna con cui duettare per l'eternità...

LA TORRE: **La Mano Diabolicus sa di essere un errore.** Ciò che fa è un tragico grido d'aiuto. Desidera ripetere il rituale e portarlo a termine nel modo corretto, in modo da completare il procedimento che, per un errore, ha provocato il suo Risveglio. Se questo significherà la propria distruzione (o quella di tutti gli abitanti del castello), non è importante, e anzi, forse è anche meglio.

IL GIUDIZIO: **La Mano Diabolicus si considera un angelo del Signore.** Crede fermamente di avere una missione da compiere, ed è per questo che il rituale blasfemo condotto da Walbert è fallito, originandola. Con i suoi poteri la Mano Diabolicus è convinta di poter redimere l'umanità, che per i suoi peccati ha attirato su di sé l'ira di Dio sottoforma del Risveglio, a cominciare dagli abitanti di castel Wagrain, che nella sua visione non potevano non sapere dei peccati compiuti dal precedente Conte.

IL MATTO: **La Mano Diabolicus è completamente pazza.** Da un momento all'altro crede di essere fondamentalmente buona e si dispiace per tutti i problemi che provoca, mentre l'attimo successivo gode nel provocare sofferenza a tutti coloro che la circondano. Potrebbe essere convinta di essere in realtà Trina Engl, riportata in vita dal rituale di Walbert, oppure di essere una divinità, o ancora di non essere affatto Morta.

APPENDICE V: IL RITUALE LA MESSA DA REQUIEM PER SHUGGAY

“Messa da Requiem per Shuggay, ouuero de li soni que richiaman en la vita li morti et donnan loro la vita de nouo, et de li Enti qui fanno ciò et sanno.”

Messa da Requiem per Shuggay, prefazione dell'autore.

NOTA: *Qui verranno proposte numerose varianti del rituale e delle sue conseguenze. Per comodità nel resto dell'avventura verranno considerate solo alcune di esse, ma è comunque possibile apportare modifiche laddove si ritenga necessario per adattare l'avventura alle altre opzioni. E' anche implicito che molte di queste possibilità si sono già verificate all'inizio dell'avventura, mentre altre si possono verificare qualora il rituale venga portato a termine da qualcuno dei png o, persino, da uno dei pg.*

Il rituale descritto nella prefazione dell'opera nota come “Messa da Requiem per Shuggay” è volto a utilizzare il successivo brano musicale per pianoforte, organo o orchestra (un'opera bizzarra, demoniaca, inquietante e blasfema, ma incapace di provocare effetti occulti ben strutturati) al fine di evocare oscure entità in grado di fornire ai loro evicatori enormi poteri (tra cui quello di riportare in vita i morti), al prezzo della loro salute mentale e della vita di coloro che essi amano.

Svolgimento

Secondo la prefazione, suonare ininterrottamente e perfettamente l'intera opera seguente consente l'accesso ad un mondo parallelo fatto di energie pulsanti e di attirare l'attenzione di coloro che dimorano in esso.

OPZIONE 1: Una di queste entità, conosciuta in passato con molti nomi diversi (il Discordante, il Cacofono, ecc.), sarebbe penetrata nel corpo del suonatore e l'avrebbe indotto a completare il rituale, che prevede l'omicidio rituale delle persone più vicine affettivamente all'evocatore (ovviamente questa parte non è affatto descritta nel testo). Una volta fatto ciò, il suonatore ha sporcato a tal punto la propria anima da permettere all'entità di infondere in lui i propri poteri.

SUBOPZIONE 1.1: Da allora il suonatore sarebbe stato in grado di riportare in vita i morti, (i seguenti poteri sono da considerarsi pienamente facoltativi) di leggere nella mente delle persone le loro paure più recondite, di provocare allucinazioni di qualsiasi genere e persino di uccidere a volontà.

SUB-SUBOPZIONE 1.1.1: I poteri ottenuti si attivano a volontà.

SUB-SUBOPZIONE 1.1.2: I poteri ottenuti si attivano semplicemente suonando un qualsiasi brano musicale, con la sola cura di mantenere un collegamento tra l'effetto desiderato e le impressioni affettive provocate dalla musica suonata (così, per uccidere una persona sarebbe sufficiente suonare una Messa da Requiem, per farne resuscitare un'altra bisognerebbe intonare un canto gregoriano e così via). La vittima in questione, qualora non sia presente all'esecuzione del brano musicale, sarà in grado di sentirlo subito prima di subire gli effetti. Qualora sopravviva agli effetti, per qualsiasi motivo, essa sarà tormentata continuamente dal brano, che fungerà da sottofondo dei suoi pensieri per il resto della sua vita.

SUBOPZIONE 1.2: I poteri sopraccitati (principalmente il potere di resuscitare le persone) vengono mantenuti dall'entità e non concessi al suo ospite, il quale però con il completamento del rituale si garantisce il diritto di chiedere che tali poteri vengano utilizzati per i suoi interessi. L'impossibilità di utilizzare direttamente le capacità sovrannaturali dell'entità pone il suonatore in un costante bisogno di ottenere il favore dell'entità per ottenere nuovi effetti occulti. Riguardo l'attivazione dei poteri valgono le due sub-subopzioni indicate sopra.

OPZIONE 2: Suonare la Messa da Requiem per Shuggay fino in fondo comporta la morte del suonatore, la cui anima viene dilaniata dalle correnti mistiche evocate.

SUBOPZIONE 2.1: Il suonatore si Risveglia quindi come Diabolicus (a scelta del Cartomante decidere se il tarocco dominante va modificato o meno, e se l'eventuale giocatore può mantenere il controllo del personaggio) dotato del particolare potere di decidere se far Risvegliare una persona come Inscius oppure lasciare che sia il caso a decidere. Oltre a questo, è possibile che il Diabolicus abbia accesso ai poteri facoltativi indicati sopra, a piacere del Cartomante.

SUBOPZIONE 2.2: L'entità evocata dalla Messa da Requiem si instaura nel corpo del suonatore e lo può controllare consapevolmente. Ha inoltre accesso ai poteri facoltativi sopra descritti, previo assenso del Cartomante. Si tratta di un essere completamente diverso rispetto al suonatore, con un proprio carattere e un proprio tarocco dominante (si veda la descrizione dell'entità, più sotto). A scelta del cartomante essa potrebbe o meno avere accesso ai ricordi e alle conoscenze del suonatore; bisogna tenere a mente ciò quando la si fa interagire con gli altri personaggi.

OPZIONE 3: Le energie mistiche invocate dal rituale investono il suonatore, donandogli la facoltà di far resuscitare i morti e/o altri tipi di potere.

SUBOPZIONE 3.1: Come effetto collaterale, il tarocco dominante diventa automaticamente *Il Diavolo* e la personalità cambia di conseguenza.

SUBOPZIONE 3.2: L'accesso alle energie occulte provoca uno stato di costante tensione psichica, che si manifesta gradualmente come incubi, fobie, allucinazioni, paranoia fino a sfociare nella follia più completa.

SUBOPZIONE 3.3: Non ci sono effetti collaterali se non quelli provocati dall'uso dei poteri (si veda oltre). Utilizzando questa subopzione c'è il rischio però di dare un "lieto fine" alla vicenda che potrebbe stonare con l'atmosfera generale di Sine Requie e particolare della vicenda stessa.

Resuscitare i Morti

Il particolare potere che questo rituale fornisce è volutamente ambiguo, al fine di trarre in inganno gli sprovveduti suonatori. In effetti non viene ridonata la vita ad un corpo Morto, ma ne viene garantito il Risveglio come Inscius (o, nel caso in cui il cadavere si sia già Risvegliato, il suo tipo diventa Inscius). Questo però non comporta affatto la guarigione delle ferite corporee, la protezione della psiche dall'orrore della sua nuova esistenza e la soppressione del bisogno di nutrirsi di carne umana.

Conseguenze nel caso in cui l'entità prenda possesso del corpo Morto del suonatore o conviva con la sua anima

OPZIONE 1: Una volta portato a termine il rituale, l'entità, ormai saldamente ancorata all'anima del suonatore, ne tormenterà la psiche con orrendi incubi e visioni del mondo da cui proviene, fino a provocarne la follia. A quel punto essa sarà in grado di prendere definitivamente il controllo del corpo del suo evocatore e perseguire i propri fini. Se il suonatore è già morto, l'entità comincerà direttamente ad operare per i propri fini.

OPZIONE 2: L'entità o il rituale non è sufficientemente potente da provocare la follia dell'ospite. Inizierà quindi un costante scontro di volontà tra i due, sia che i poteri siano stati instillati nel suonatore che siano rimasti all'entità, finché l'evocatore non sarà riuscito a liberarsi dalla presenza (nel qual caso egli perderà anche i poteri guadagnati) o quest'ultima sarà riuscita a provocare la dipartita dell'anima contendente.

OPZIONE 3: L'entità potrebbe trovarsi a suo agio in un'anima sufficientemente depravata di per sé, al punto da collaborare con essa senza conflitti di sorta.

OPZIONE 4: L'entità potrebbe mostrarsi accondiscendente nei confronti dell'ospite, persino amichevole, disseminando nel frattempo abbastanza dubbi e orrore nel suo inconscio da destabilizzarlo e attendendo il momento propizio per prendere il controllo definitivo del corpo.

Finalità dell'entità

L'essere richiamato dalla Messa da Requiem per Shuggay viene da una dimensione molto diversa da quella umana, per cui i suoi comportamenti e le sue finalità potrebbero sembrare assurde o disorientanti per i personaggi. E' altresì importante ricordare che non necessariamente l'entità ha bisogno di un corpo INTERO per perseguire i suoi scopi. Qui vengono presentati alcuni esempi:

FINALITA' 1: L'entità gode (o ha bisogno) nel provocare la sofferenza mentale degli altri, per cui una volta preso possesso del corpo farà tutto ciò che può nel seminare il dubbio, la paura, la diffidenza tra coloro che la circondano.

FINALITA' 2: L'entità non sospettava (o non ricordava) minimamente l'esistenza del mondo degli uomini, e ora che l'ha scoperto è così entusiasta degli stimoli che esso può dare da voler richiamare tutti i suoi simili, attraverso un rituale simile a quello che l'ha portata qui (forse un concerto...)

FINALITA' 3: L'entità non è affatto felice di trovarsi qui, e farà qualunque cosa per ritornare nel mondo che l'ha partorita. Eventualmente portando con sé tutti coloro che non riusciranno ad ostacolarla.

FINALITA' 4: Quest'essere è talmente lontano dalla mentalità umana che non concepisce cose come il potere o la sopraffazione e gli effetti dei suoi poteri sono solo effetti collaterali non ricercati. Tutto ciò che desidera è nutrirsi, e il suo nutrimento è la musica. Per lei i generi musicali sono come diversi sapori di una portata, e non ha nessuna intenzione di smettere di gustarli, anche se la sua presenza è fonte di tanta sofferenza attorno a sé.

FINALITA' 5: (collegata alle opzioni relative riguardanti Rose Engl e le origini della Mano) L'entità è scissa, forse in seguito ad un errore del rituale di evocazione o per la sua stessa natura schizofrenica, sicché la sua essenza è contenuta in diverse cose o persone. Alcune parti (forse l'interezza) potrebbero persino non essere coscienti di se stesse. Scopo dell'essere è ritrovare la perduta unità, anche se forse ciò potrebbe non essere facile neppure per una creatura sovrannaturale.

Fallimento del rituale

Come tutte le attività umane anche questo rituale può fallire (come in effetti succede in alcune delle opzioni utilizzate per lo svolgimento "standard" dell'avventura). Gli effetti di tale fallimento possono essere diversi.

OPZIONE 1: Il rituale fallisce per un errore durante l'esecuzione della Messa da Requiem.

SUBOPZIONE 1.1: A seconda del punto in cui l'esecuzione è stata sbagliata la quantità di energia sprigionata può portare diversi effetti: si può andare da un nulla di fatto a un semplice temporale fuori stagione alla follia di chi ha assistito, alla necrosi di una parte dell'esecutore e al successivo sviluppo di una seconda personalità maligna, alla morte dell'esecutore alla distruzione dell'intero locale in cui l'opera è stata suonata.

SUBOPZIONE 1.2: L'entità evocata dal rituale fallito viene imprigionata nel mondo umano e costretta all'incoscienza all'interno di una o più persone (o parti di esse) presenti all'esecuzione. Le modalità per risvegliare l'entità, ricomporla o rispedirla da dove è venuta sono lasciate alla fantasia del Cartomante.

SUBOPZIONE 1.3: L'entità è intrappolata ma cosciente, seppur privata dei suoi poteri. A seconda della scelta delle sue finalità, potrebbe decidere di collaborare con l'ospite per riottenere i suoi poteri o cercare di fuggire alla prima occasione.

OPZIONE 2: Il rituale fallisce dopo l'esecuzione della Messa da Requiem a causa della morte dell'ospite.

SUBOPZIONE 2.1: Le energie accumulate nella prima parte del rituale provocano il Risveglio dell'ospite (o di una sua parte) come Diabolicus o Inscius.

SUBOPZIONE 2.2: L'entità richiamata viene distrutta o rispedita nel suo mondo, le energie dissipate, senza ulteriori conseguenze.

SUBOPZIONE 2.3 e 2.4: Simili alle subopzioni 2 e 3 dell'opzione 1.

Le possibilità di distruzione, esorcismo, limitazione dei poteri dell'entità e/o dell'esecutore della Messa da Requiem sono lasciate interamente all'inventiva del Cartomante.

Distruggere il manoscritto della Messa da Requiem per Shuggy, in tutto o in parte, una volta terminata l'esecuzione della prima parte del rituale è del tutto ininfluente ai fini del fallimento dello stesso.

ANNOTAZIONI VARIE:

Dinner At Deviant's Palace – Cradle Of Filth: Questa canzone è reperibile legalmente in rete all'indirizzo <http://www.deezer.com/track/1543677>. Da questo sito non si scarica la canzone ma la si ascolta e basta, dunque per farne uso Offline sarà necessario comprare l'album o scaricare legalmente il CD da qualche sito di vendita Online. Gli autori del presente documento non si fanno carico in alcun modo di eventuali download illegali o similia da parte degli utenti, e non si tende ad incoraggiarne il gesto.

Altra annotazione a riguardo: prima di fare uso di questa musica durante la sessione sarebbe preferibile essere coscenti che il testo della canzone è un mantra satanico, il “Padre Nostro” all'incontrario, in inglese. Anche in questo caso noi come autori del documento non ci facciamo carico di eventuali freintendimenti: come trascritto nell'introduzione noi rispettiamo qualsiasi tipo di culto, purchè le idee da essi proposte non siano in alcun modo contrarie alle leggi dello Stato e ai principi fondamentali di rispetto e tolleranza reciproca. Informa dunque i tuoi compagni di gruppo: se ritieni che il tuo gruppo di giocatori possa essere particolarmente irritato o toccato nel sentire questa musica che noi abbiamo proposto solamente perchè ha un'atmosfera surreale che è esattamente quello che intendevamo di ottenere allora non fargliela ascoltare, andando a pescare qualche altra canzone simile che ritieni possa essere comunque adatta allo scopo.

Fall: Marion Barfs – Clint Mansell feat Kronos Quartet: Trattasi di una composizione facente parte della colonna sonora del film “*Requiem For A Dream*”. La canzone è disponibile legalmente e gratuitamente al link <http://www.deezer.com/track/1267>. Vale lo stesso discorso sulla legalità fatto per la canzone precedente.

Fantasia in sol minore “Grande” - Johann Sebastian Bach: È possibile trovare una versione di questa composizione al link <http://www.youtube.com/watch?v=OliU2-JyqsE>. Vale lo stesso discorso sulla legalità fatto per le canzoni precedenti.

CONSIGLI DI GIOCO:

Nel seguente paragrafo verranno descritti alcuni possibili stili di conduzione di questa avventura:

• **Splatter:** Se si opta per questa atmosfera sarà bene aggiungere quanto più “sangue e budella” possibili allo scheletro dell'avventura. Fate morire Jolàn in maniera plateale, davanti a tutti, e magari fatela Risvegliare come Ferox dopo pochi secondi. Fate sì che il cuoco bonaccione sia in realtà un assassino psicopatico, forse consapevole della Mano Diabolicus e coscientemente al suo servizio, almeno all'inizio dell'avventura. Dopo la morte di Dalila fate in modo che la quantità di morti aumenti in maniera esponenziale: la madre può riuscire nel suo intento di assassinare il giovane Hinrich; Robert Schweiz, impazzito per il terrore che le proprie origini ebraiche vengano scoperte dalla Gestapo, può esplodere in un parossismo di violenza rivolta verso tutti, forse addirittura verso l'amata Contessina. Fermare Robert, fuggito nella zona disabitata del castello, può anche costituire la trama principale della seconda parte dell'avventura, salvo poi scoprire che l'uomo è stato istigato prima e protetto poi dalla Mano, per i suoi scopi tutt'altro che chiari. La Feuerbrigade può essere un branco di bastardi, che passeranno il tempo a torturare e interrogare tutti i presenti al castello, costringendo i PG a scegliere se fare i carnefici o sfuggire loro come delle prede. I poteri mentali della Mano potrebbero essere maggiormente indirizzati a suscitare furia e desiderio di sangue nelle sue vittime, in modo che ben presto il castello si trasformerà in un mattatoio in cui tutti tenteranno di uccidere tutti.

• **Ghost story:** Il mistero e l'inquietudine la faranno da padrone in questo clima. Date alla Mano il potere di suscitare allucinazioni nelle vittime, in modo da far apparire i fantasmi dei personaggi morti nei momenti meno opportuni. Fate saltare la luce, di modo che il castello piombi nell'oscurità e trasformi la tranquilla provincia del IV Reich in un angolo di Medioevo, come nei classici del romanzo gotico. Se avete dimestichezza con i Doni e le Presenze, fate sì che alcuni personaggi (forse con poteri da medium) entrino in contatto con i *veri* spiriti dei defunti senza pace che si aggirano per l'antico maniero. Anche il fantasma di Trina potrebbe essere rinvenuto, benché il suo cadavere mugoli ancora nella tomba. La Mano può tentare di far impazzire di paura le sue vittime, invece che risucchiarne l'energia vitale. Quando ormai ci si sta avvicinando al culmine dell'avventura fate parlare il fantasma di Walfred attraverso la bocca del medium (PG o PNG che sia), oppure attraverso quella della figlia (che cambierà voce ed entrerà in trance), spiegando cos'è successo davvero durante il Prologo e svelando l'esistenza della Mano Diabolicus. Rendete quest'ultima un'entità crudele, simile al Diavolo cristiano, desiderosa di convincere i PG a commettere crimini inenarrabili verso le giovani indifese (Rose, Jolàn e Dalila principalmente), in modo da assicurare la dannazione delle loro anime immortali (come ne *Il Monaco* di Lewis).

• **Giallo:** Create un'atmosfera di mistero impenetrabile, lasciando solo pochi indizi inconcludenti. Fate sparire Jolàn, lasciando la sua stanza a soqquadro, fate in modo che i personaggi più ambigui (Elmira, Thiade, il cuoco, ma anche altri) sembrino essere colpevoli di ciò che sta succedendo, e fate sì che per qualche motivo si comportino come tali: Elmira cercherà di fare in modo che le sue inclinazioni sessuali non emergano, Thiade dovrà sviare i sospetti da sé, in modo da condurre a termine il furto, il cuoco, anche se non è un maniaco omicida, dovrà fare in modo che non si sappia che i gemiti che talvolta si sentono di notte appartengono a una giovane cattolica nascosta nelle cantine per conto dei Cavalieri Teutonici, costretta a resistere alla fame, alla paura e al freddo finché non sarà di nuovo sicuro abbandonare il castello. La Mano resterà nell'ombra per quasi tutto il tempo, limitandosi a favorire i sospetti verso l'uno o l'altro dei suoi capi espiatori finché tutto non

sarà finito: solo quando il principale sospettato sarà ucciso durante un tentativo di fuga un indizio apparentemente insignificante (la musica che ricomincia a suonare dopo la sua morte; i cinque cerchietti nella polvere o nel sangue che si allontanano dalla scena di un delitto) riaprirà le danze...

• **Sovrannaturale:** Create un senso di profonda estraneità nei PG rispetto a ciò che sta succedendo. Il rituale ha aperto un passaggio verso un'altra dimensione da cui è filtrato qualcosa di profondamente *alieno*. Questo qualcosa si è incarnato nella mano di colui che ha effettuato il blasfemo rituale, generando una creatura incomprensibile, i cui scopi possono a mala pena essere immaginati dai PG. Fate riferimento ai racconti di Lovecraft per calibrare questo clima narrativo: il Discordante, l'entità intrappolata nella Mano, che si nutre di musica e non ha la minima considerazione, positiva o negativa, per le entità materiali che lo circondano, desidera tornare da dove è venuto, ma per farlo dovrà ripetere il rituale per riaprire la Soglia; così facendo, però, non è detto che qualcosa di molto più pericoloso non filtri nel nostro mondo. Oppure potrebbe nutrirsi di tutti i suoni prodotti nel castello, rendendo tutti sordi e muti, prima di rilasciare l'energia accumulata in una conflagrazione silenziosa per raggiungere il suo luogo natale, situato nelle profondità insondabili dell'universo (come succede ne *Il Colore venuto dallo Spazio*). Le trasformazioni prodotte dal rituale potrebbero essere anche più sottili: al risveglio i personaggi possono notare variazioni quasi impercettibili nella struttura della stanza, strani colori delle cose, misteriose luci che compaiono negli angoli bui. Il sole invernale può avvicinarsi di colpo oppure scomparire a mezzogiorno, gettando il castello in un'orribile eclissi inattesa. Sotto le cantine del castello potrebbero poi trovarsi dei condotti che scendono in templi di un'antichità vertiginosa (come ne *I Topi nel Muro*), rivelando come non sia la prima volta che il Discordante (o una mano vivente staccata dal corpo) compare nella zona di Wagrain...

• **Pathos:** Il fatto che una Mano Diabolicus si aggiri per un castello semidiroccato non significa che la storia ivi ambientata sia per forza una storia dell'orrore. Tutti i PNG sono stati delineati in modo da risultare il più possibile tridimensionali, sicché l'avventura stessa può focalizzarsi sui rapporti tra di loro e con i PG. Una volta scoperto l'orientamento sessuale di Elmira, questa potrebbe confessare in lacrime il suo triste passato ai PG, implorandoli poi di aiutarla a sfuggire alle condanne della Gestapo. La storia d'amore tra Dalila e Hinrich, tragicamente finita con la morte della prima ad opera della Mano Diabolicus, potrebbe coinvolgere maggiormente i PG rispetto a quanto descritto in precedenza, tanto da motivarli a seguire con Hinrich un piano di vendetta verso la perpetratrice del delitto: il ragazzo, una volta ottenuta vendetta e privato di tutto ciò che lo muove, mediterà di morire a sua volta. Starà ai PG inseguirlo e convincerlo o meno a desistere. La paternità di Robert Schweiz nei confronti di Rose potrebbe essere confessata di fronte a tutti, nello stupore generale: i PG riusciranno a convincere la giovane sconvolta ad accettare questa sua parentela nonostante i crimini efferati che si stanno svolgendo nel castello? In questo clima narrativo la vicenda della Mano Diabolicus assume un carattere secondario, risultando niente più che una cornice per mettere in risalto quelle che nella descrizione dell'avventura sono state pensate come sottotrame o vicoli ciechi delle indagini.

• **Poliziesco:** I Personaggi Giocanti vengono accusati dei delitti e delle stranezze che avvengono nel castello (e la Mano Diabolicus ha fatto in modo di creare prove che li incrimino e di "suggerire" alle orecchie giuste la loro colpevolezza). Torchiali dalla Feuerbrigade, dovranno riuscire a dimostrare la loro innocenza, incastrare qualcun altro oppure scappare dalle celle nei sotterranei, fuggire dal castello (ed essere inseguiti da un mandato di cattura con accuse chilometriche) oppure trovare e distruggere la vera responsabile degli orrori di Castel Wagrain. Questa è anche una buona possibilità per introdurre l'avventura in una campagna già iniziata. Se i Personaggi hanno qualche nemico nella Gestapo potrebbero trovarsi lui (o lei) a guidare le indagini al castello, dove forse si erano rifugiati per sfuggire alla cattura, sicché sarebbero caduti dalla padella nella brace.

AUTORI E RINGRAZIAMENTI VARI:

Stesura del lavoro:

il mietitore

Mauro "Mr_Black" Pennisi

Marco Beltramino *alias* "Uskglass"

Daniele Di Rubbo *alias* "Anthony Baldini"

Stefano Robert Rebessi "KOS"

Francesco "Erling Khan" Caruso

Yawgmoth Will

Davide "Heleiel" Marescotti

Impaginazione:

il mietitore

Disegno di copertina:

Fabio "Randolph Carter" Porfidia

Disegni interni:

Fabio "Randolph Carter" Porfidia

Francesco Darcadia

Davide "Heleiel" Marescotti

Rhodry della Settima Torre

Ringraziamenti vari:

Rodolfo Ronzoni (traduzione di alcune parole)

Un po' tutti i creatori di Call Of Cthulhu (la Messa da Requiem per Shuggay non è tutta farina del nostro sacco ^^")