

REGOLAMENTO

IL MIO

Primo
GIOCO
DI RUOLO

IL FANTASMA DEL CASTELLO DI OLDEN

404
EDITIONS

A whimsical winter night scene. A large, dark tree trunk stands on the left, with a glowing yellow light at its top. The sky is a deep blue with a large, glowing, textured cloud. Small, colorful stars (red, yellow, blue) are scattered across the sky. In the foreground, there are dark, stylized leaves and a small plant with a glowing yellow light. In the background, there are snow-covered trees and a glowing yellow light on the ground.

Per un'esperienza
ancora più coinvolgente,
non esitate ad utilizzare
una musica di sottofondo

INTRODUZIONE

Un bel pomeriggio, Leo e sua sorella Zoe sono con Mark, il loro papà, e stanno per provare un nuovo gioco: il Gioco di Ruolo! Zoe interpreterà Jo e Leo giocherà come Lucas, due bambini della stessa età che stanno esplorando la parte abbandonata di un vecchio castello. Mark condurrà il gioco e questo è quello che potete sentire se vi mettete ad ascoltarli...

Mark: Siete appena entrati in una stanza enorme. Con la luce della vostra torcia, vi guardate attorno e vedete alcuni mobili con dei lenzuoli bianchi sopra di essi, quello che sembra un tavolo al centro, una poltrona accanto al camino e altri mobili vicini al pianoforte. Notate altre due porte nella stanza. Una dall'altra parte della stanza e una alla vostra destra. Vi accorgete anche di grandi finestre sulla sinistra, chiuse da pesanti scuri. Cosa decidete di fare?

Leo: Io vado a guardare le porte! Pensi che possiamo aprirle?

Zoe: Aspetta! Fai attenzione a non fare troppo rumore!

Leo: Sì! Hai ragione! Mi muoverò lentamente e... cercherò di non fare troppo rumore.

Mark: Ok! Quindi vi muovete in avanti lentamente. Spingete la maniglia della porta più vicina, quella sul lato destro (Mark guarda i suoi appunti nello stesso momento). La porta sembra chiusa a chiave e non si apre.

Leo: Posso provare a spingere più forte, per vedere se funziona?

Mark: Sì, puoi provare. Ma se fosse ben chiusa, potresti fare molto rumore.

Zoe: Esatto Leo, volevo dire Lucas! Lascia stare! Nel frattempo, io inizio a guardare sotto al tavolo e agli altri mobili.

Mark: Ok! Stai cercando qualcosa in particolare?

Zoe: Sì, io... Io sta cercando degli indizi nascosti.

Mark: Ok! Devi tirare un dado. È un tiro di dado per "ricerca", con un livello difficoltà 4. Sei brava a cercare oggetti?

Zoe: Ehm... (guarda le carte del suo personaggio). Sì, penso di sì! C'è un simbolo +1 accanto alla lampadina.

Mark: Allora tira il dado e aggiungi 1. Se il totale è almeno 4, hai avuto successo.

Zoe: Facilissimo! (Zoe tira il dado e ottiene un 2) Oh no! Così faccio 3 in totale, no? Non posso tirare di nuovo? Ti prego!

Mark: No, mi spiace! Anche se ti guardi bene attorno ovunque, non riesci a trovare nulla.

Leo: Ah! Hai fallito! Era così facile! Va bene, ne ho avuto abbastanza, ora spingo la porta per vedere se si apre.

Mark: Sei sicuro?

Leo: Sì! Dovremo pur muoverci a un certo punto!

Zoe: Ma farà troppo rumore!

Mark (dopo aver guardato i suoi appunti): Spingi la maniglia in basso più forte che puoi... ma è bloccata. Purtroppo, hai fatto rumore...

Leo: Non importa!

Mark: Ti arrendi. Ma poi senti degli strani rumori che provengono da dietro la porta... sembrano dei passi, come se qualcuno stesse scendendo una scala. Sta venendo verso di te... Leo. Ahhhh!



Mark: Istintivamente, spegni la tua torcia. I passi si fanno più vicini, facendoti scorrere dei brividi lungo la schiena. Vedi una luce muoversi sotto la porta. Poi la maniglia inizia ad abbassarsi, come se qualcuno, o QUALCOSA, stesse cercando di entrare!

Zoe: Oh no! Abbiamo disturbato il fantasma!

Cosa succederà adesso?

Vi piacerebbe essere Zoe, Leo o persino Mark e scoprire il gioco di ruolo? Se la risposta è sì, siete nel posto giusto! In questo gioco, Zoe e Leo giocano ognuno un ruolo ma, cosa ancora più importante, decidono cosa vogliono far fare ai loro personaggi. Il terzo giocatore è Mark, che è il game master. Il suo ruolo è quello di condurre il gioco, chiedere ai bambini di tirare il dado, spiegare quello che sta succedendo e così via.

Quindi, benvenuti a **Il Mio Primo Gioco di Ruolo!** Questo gioco è un'introduzione al gioco di ruolo per bambini e ragazzi dagli 8 anni in su e possono partecipare da 2 a 4 giocatori. L'obiettivo principale del gioco è quello di intraprendere un'avventura! Interpretate un gruppo di ragazzi a un campo estivo che dovranno cooperare per poter risolvere il mistero del fantasma del Castello di Olden, esplorandolo e descrivendo le loro azioni.

Il gioco è stato pensato per essere condotto da un adulto, ma anche un bambino potrebbe ricoprire questo ruolo se si sente pronto oppure se ha già giocato di ruolo.

La partita durerà **approssimativamente 1 ora e mezza**, più il tempo necessario per leggere il regolamento. **Per un'esperienza ancora più coinvolgente, non esitate ad utilizzare una musica di sottofondo per immergervi completamente in questa avventura!**

COME SI GIOCA?

1. Prima di giocare, il game master deve leggere attentamente le regole del gioco (p. 5) e le diverse parti dell'avventura (p. 11). Quando è pronto, distribuisce le carte rappresentanti i personaggi e spiega le regole del gioco ai partecipanti, lasciandogli scegliere il personaggio che preferiscono giocare. Può aggiungere che i quattro personaggi si conoscono molto bene tra loro e che sono amici. Poi, distribuisce le carte di cui avranno bisogno i personaggi all'inizio della partita: il **Cioccolato** (carta N.5) e la **Torcia** (carta N.6).
2. Il game master legge l'inizio dell'avventura a p. 12 ai bambini.
3. L'avventura può iniziare. Mentre i giocatori esplorano il castello, il game master descrive le diverse stanze che scoprono. I giocatori dichiarano cosa vogliono fare e il game master spiega le conseguenze delle loro azioni chiedendo di tirare il dado di tanto in tanto (vedere p. 5).
4. L'avventura termina quando i personaggi raggiungono l'ultima stanza da esplorare, l'Ufficio.

 *La partita può essere fermata in qualsiasi momento se non avete tempo per terminarla in una sola volta. Prendete nota di dove sono arrivati i personaggi nel gioco e raccogliete i diversi indizi che hanno trovato (le carte). In futuro, potrete proseguire da dove avete interrotto.*

REGOLE DEL GIOCO

I giocatori giocheranno ognuno un personaggio. In questo gioco, i personaggi sono Akir, Liu, Lucas e Jo; sono immaginari, ma proprio come nella vita reale, quello che succede loro sembra realistico: possono avere successo o fallire nelle loro attività, stancarsi o ferirsi, ecc.

Esempio: Riuscirà Akir a trovare l'indizio mentre cerca nella cassetiera? Riuscirà Jo a camminare sul vecchio pavimento di assi di legno senza farle scricchiolare? Liu riuscirà ad acchiappare il topo che sta cercando di scappare? Le batterie della torcia si esauriranno?

Durante tutte le diverse fasi, la partita deve essere giocata secondo le regole.



Azioni

Quando i personaggi vogliono provare ad effettuare un'azione usando un'abilità, **devono tirare un dado** a 6 facce e confrontare il risultato con il livello di difficoltà dato per quella specifica azione.

La difficoltà di un'azione viene misurata usando un punteggio da 2 (molto facile) a 6 (quasi impossibile). Il game master è colui che annuncia la difficoltà dell'azione.

Le abilità di un personaggio sono indicate sulla sua carta. Le azioni possibili sono suddivise tra quattro abilità diverse:



(Movimento) Azioni dove viene richiesto di muoversi. Possono comprendere il muoversi velocemente oppure saltare, la destrezza o il reagire con prontezza.



(Ricerca) Azioni dove sono richieste intelligenza e strategia. Possono comprendere anche la ricerca di oggetti utili e la risoluzione di problemi ed enigmi.



(Forza) Azioni dove si colpisce qualcosa oppure dove è richiesto l'uso della forza.



(Comunicazione) Azioni dove è richiesto convincere qualcuno oppure è necessario ottenere qualcosa con l'uso del linguaggio.

I bonus accanto alle icone indicano in quali abilità i personaggi sono bravi (+1), mediamente bravi (0) oppure non molto bravi (-1). Se date un'occhiata alla carta di Lucas (la prima del mazzo), è possibile vedere che è forte (👊 +1), non molto bravo a riflettere sulle cose (💡 -1) e mediamente bravo nel resto (0 per ⚡ e 💬).

Quando i giocatori tirano il dado, devono aggiungere il bonus dell'abilità corrispondente al risultato del dado. Poi confrontano il risultato con il livello di difficoltà. Se il totale è pari o superiore al livello di difficoltà, allora l'azione ha avuto successo! Se invece non lo è, allora l'azione è fallita.

Esempio: Lucas sta prendendo parte a un evento sportivo oggi. Ha bisogno di un 4 o più per vincere il premio. Il giocatore tira il dado. Visto che è un'azione in cui serve la forza, può aggiungere il bonus di Lucas per questa capacità, che è +1. Quando tira il dado, ottiene un 3. Quindi il giocatore aggiunge il +1, che fa 4. È proprio quanto gli serve! Lucas ha vinto la gara sportiva!



Poster

Il poster viene usato per aiutare i giocatori durante la partita. Un lato rappresenta il giorno e l'altro rappresenta la notte. Quindi il poster deve essere girato quando si passa da una parte della giornata all'altra.

Il fronte del poster mostra una mappa del campo estivo e riassume le azioni che possono essere effettuate durante il giorno, con le abilità che possono essere usate e le relative difficoltà.

Il retro del poster mostra una mappa del castello da esplorare di notte.

Carte

Le carte descrivono gli indizi, i diversi luoghi da esplorare e gli oggetti da trovare. Vi sarà detto quando distribuire queste carte durante l'avventura. Solo il game master ha accesso alle carte stanza (dalla **A** alla **J**) e le colloca sul retro del poster durante la partita, quando le diverse stanze vengono esplorate.

Di cosa altro ci sarà bisogno durante la partita?

A parte questo libretto, il poster e le carte, avrete bisogno di **carta e penna per prendere appunti**, così come di **dadi a 6 facce** (almeno 1, ma più sono meglio è).

Oggetti speciali

All'inizio della partita, i personaggi hanno due carte con sé. Una rappresenta una **Torcia** mentre l'altra rappresenta una scorta di **Cioccolato** (carte N.5 e 6).

 *Nel gioco, quando vengono richiesti dei tiri di dado, sono spesso segnalati con un'icona seguita da un numero. Quindi, invece di leggere "effettua un tiro di dado per movimento con difficoltà 5", troverete solo ⚡ 5 come potete vedere qui.*





Cioccolato

Il cioccolato viene usato per calmare dolori oppure per dare conforto, questo significa che può annullare uno stato **Spaventato** o **Ferito** (vedere più avanti). Ogni volta che il cioccolato viene usato da un personaggio, la riserva diminuisce di 1.

Tenete conto del totale della riserva su un foglio in modo da non dimenticarlo. I personaggi possono aumentare la scorta di **Cioccolato** in diverse fasi durante la partita. La scorta non può mai essere superiore a 6. È anche la quantità di partenza da segnare sul foglio a inizio partita.



Torcia

La torcia è un attrezzo indispensabile per esplorare l'ala proibita del castello, ma le batterie si esauriscono mentre la torcia viene usata. I giocatori dovranno tirare il dado per entrare in ogni stanza che desiderano esplorare. Se il risultato è pari o superiore al valore sulla carta della **Torcia**, rimuovete 1 punto (segnate queste variazioni

su un foglio). La torcia si spegnerà quando il suo valore raggiunge lo 0 e dovrà essere ricaricata con altre **Batterie**. La fase di esplorazione termina e i personaggi devono andare a dormire se non hanno batterie di scorta. Il valore iniziale scritto sulla carta è 5.

Se i personaggi ottengono nuove **Batterie**, tirano il dado: il risultato del tiro diventa il nuovo valore della Torcia.

Le scorte di **Cioccolato** e **Batterie** possono essere aumentate durante il giorno (vedere la sezione "Preparazione" a p. 21).



Stanchezza, ferite e altre difficoltà

Durante la storia, i personaggi dovranno affrontare vari pericoli che potrebbero avere conseguenze e risultare in penalità quando si tira il dado. Questo significa che i personaggi potrebbero ottenere i seguenti stati:

Spaventato: I personaggi con questo stato sentono un brivido scorrere giù per il collo e lungo la schiena: sono spaventati! Così spaventati che esplorare l'ala proibita di notte diventa impossibile. Ottengono una penalità -1 ad ogni tiro di dado  fino a che non hanno dormito oppure non hanno mangiato del **Cioccolato** per ottenere conforto.

Ferito: I personaggi con questo stato sono feriti e non osano lamentarsi perché sanno che non devono fare rumore. Ma se potessero griderebbero forte! Il dolore si affievolisce dopo un po', ma fino ad allora hanno una penalità -1 ad ogni tiro di dado  e  fino a che non hanno dormito oppure non hanno riottenuto un po' di forza mangiando del **Cioccolato**.

Stanco: Non fa bene andare a letto così tardi!! I personaggi con questo stato ottengono una penalità -1 ad ogni tiro di dado, qualunque sia l'abilità che usano, fino a che non si fanno una bella nottata di sonno. Se sono stanchi dopo aver esplorato tutta la notte, dovranno affrontare le conseguenze nel giorno e nella notte successivi!

L'avventura e quindi il game master diranno quando i personaggi ottengono gli stati **Spaventato**, **Ferito** o **Stanco** e cosa dovranno fare di conseguenza.



Consiglio per il game master prima di cominciare

Il gioco di ruolo può confondere un po' all'inizio. Probabilmente preferireste che vi si dica semplicemente cosa fare ma quello che rende il gioco di ruolo un tipo di gioco così speciale è il fatto che ogni giocatore ha possibilità di

scegliere come agire e si comporta quindi in modo imprevedibile. I personaggi interpretati sono come delle persone vere. Parlano, agiscono e fanno cose furbe, sciocche o stupide come chiunque. La cosa più importante però, è che facciano quello che vogliono fare! Quindi non abbiate paura! Questo è un gioco strutturato per neofiti! Le regole sono semplici e con opzioni limitate. Quindi, **NON FATEVI PRENDERE DAL PANICO!** Andrà tutto bene. Eccovi qualche trucco per far andare liscia la partita:

Tutto quello che i giocatori sanno proviene da voi. Siete i loro occhi e le loro orecchie. Assicuratevi che le descrizioni che date siano precise e prendetevi del tempo per spiegare chiaramente le cose.

Tutti devono avere occasione di parlare. Assicuratevi che non ci siano giocatori che prendano il controllo decidendo per gli altri o parlando sopra di essi. Ogni tanto, chiedete ai giocatori che si esprimono di meno di spiegare cosa stiano facendo. Se non riescono a coordinare il gioco equamente fra loro, allora fate svolgere dei turni ai giocatori sempre nello stesso ordine.

Lasciate che i ragazzi sperimentino, anche se sapete che stanno sbagliando. Non scoraggiateli troppo presto.

Se i giocatori rimangono bloccati, siete autorizzati ad aiutarli: dopo tutto, siete qui per raccontare una storia, non per rimanere bloccati davanti a una porta. Se non si accorgono di un oggetto che serve a continuare la partita, potete dire per esempio: *"Forse state dimenticando qualcosa che vi aiuterebbe a proseguire!"*

Se hanno tutto ciò che serve loro per proseguire ma non sanno cosa fare, potete guidarli lungo il percorso, ma solo se uno di loro supera un ⚡ 4 con un tiro di dado. Se ancora non ce la fanno, ditegli semplicemente cosa fare.

Tutto qui! Siete pronti! Ora potete giocare!

IL FANTASMA DEL CASTELLO OLDEN

Riassunto dell'avventura (i giocatori NON devono leggere):

Durante il campo estivo in un vecchio castello, i personaggi vedono quello che gli sembra essere un fantasma che si aggira in una delle ali proibite del castello. Vogliono andare a dare un'occhiata e decidono di avventurarsi nell'ala quando tutti dormono. Quello che non sanno però è che la sagoma luminescente del fantasma proviene in realtà dalla candela del direttore del campo quando si reca in una delle stanze in fondo all'ala. Gli ci vogliono svariate notti per realizzare cosa stia succedendo e anche qualche giorno per prepararsi a dovere.

Da molti anni, il direttore del campo è convinto che ci sia un passaggio segreto che porta a un tesoro. Quindi la parte più grossa dell'avventura comporta il trovare un modo di arrivare all'Ufficio senza usare il corridoio principale dell'ala proibita, al quale solo il direttore ha accesso. Ai personaggi serviranno diverse notti per riuscire a trovare un modo. Proprio quando il direttore sarà finalmente sul punto di scoprire il passaggio, i personaggi si imbatteranno in lui nell'ultima stanza che deve essere esplorata.

E sorpresa! Proprio mentre il direttore sta per aprire il passaggio, le torce si spengono e il vero fantasma della leggenda appare, soffiando sulle candele del direttore. Quando i personaggi finalmente riescono a riaccendere le loro torce, il direttore è sparito e il passaggio si è richiuso.

Il fantasma ha le sembianze di un ragazzino di 8-10 anni, è appassionato di cavalieri e vuole qualcuno che stia con lui nei passaggi sotterranei del castello, perché da solo si annoia. I personaggi devono trovare un modo di arrivare ai passaggi sotterranei e convincerlo a liberare il direttore.

INTRODUZIONE

UNA STORIA SPETTRALE

Ci siamo! Quando tutti sono pronti, le regole sono state spiegate e tutti hanno scelto il proprio personaggio, il game master legge il passaggio seguente ai partecipanti (qualsiasi cosa in corsivo blu deve essere letta ai giocatori):

Vi trovate in vacanza al campo del Castello di Olden da una settimana ormai e vi state divertendo moltissimo! Ci sono tante cose spassose da fare: stupende passeggiate, lunghe nuotate nel lago e tanti giochi sui prati sterminati... c'è persino un campo da calcio!

E, naturalmente, c'è il castello, un vero castello con le torri come quelli in cui vivevano i cavalieri! Apparentemente, una famiglia è vissuta qui negli anni '40. Hanno vissuto nella parte del castello dove a nessuno è permesso andare. Sembra che il castello sia anche infestato! Brrr!

Di notte, dormite in stanze da due al primo piano del castello. La signora Reveiche veglia su di voi ma è davvero severa! È meglio non imbattersi in lei quando la sera vi riunite tutti in camera di qualcuno e vi raccontate delle storie di fantasmi...

E parlando di storie di fantasmi, una sera tardi, mentre stavate tornando nelle vostre stanze, cercando di non ridere troppo forte in modo da non svegliare la signora Reveiche, è successo qualcosa di strano... mentre tutto era avvolto nell'oscurità, siccome era notte fonda, avete visto uno strano bagliore proveniente dalle uniche finestre senza scuri nell'ala proibita del castello...

Avete sentito dei brividi corrervi lungo la schiena! E se aveste visto... il fantasma del Castello di Olden? Eravate così terrorizzati che non avete dormito quasi per nulla quella notte!



Il giorno seguente, nessuno vi credeva! "I fantasmi non esistono!" vi hanno deriso i vostri amici. Siete persino andati a parlare con il direttore di questa cosa, ma lui si è limitato ad aggrottare le sopracciglia e vi ha detto la stessa cosa. Ricordandovi nel frattempo che era espressamente proibito andare in quella parte del castello!

Voi però volevate essere sicuri! Quindi quella notte, quando erano tutti a letto, avete deciso di attendere di nuovo nel corridoio... e lo strano bagliore è apparso ancora! Avevate ragione! Stava succedendo veramente qualcosa di strano in questo castello!

Avete quindi raccolto tutto il vostro coraggio e avete deciso di andare a dare un'occhiata per vedere se c'era davvero un fantasma o no. Avete preso la vostra torcia e alcuni oggetti che avete pensato potessero essere utili e siete scivolati silenziosamente fuori dal dormitorio, andando verso l'ingresso della parte proibita del castello. Era buio pesto e tutti stavano dormendo... la porta era giusto di fronte a voi...

I giocatori possono iniziare ora la prima notte di esplorazione, non appena avete letto le raccomandazioni qui sotto.



Alcune informazioni extra

Per completare la descrizione del paesaggio circostante, potete ricordare ai giocatori che questa parte del castello è abbandonata. C'è polvere ovunque e delle ragnatele che pendono dal soffitto.

Tutte le finestre sono chiuse con degli spessi scuri (tranne quella nell'Ufficio da dove i personaggi pensano di aver visto provenire una forma luminescente con la sagoma di un fantasma). Non ci sono rumori.

Non dimenticate, i personaggi stanno facendo qualcosa di proibito, stanno girovagando di notte, aiutati solo dalla luce della loro torcia...

Sono ovviamente spaventati. Cercate di rafforzare quella sensazione, ora e anche successivamente, dicendo ai giocatori che il vento soffia forte all'esterno, facendo gemere gli scuri. Chiedete loro di sussurrare, ricordandogli che non devono fare rumore per nessuna ragione. In pratica, fateli calare nell'atmosfera! Tuttavia, non esagerate! Non volete che i giocatori si spaventino per davvero!

Una volta raggiunta la stanza **D**, le assi del pavimento scricchiolano e la maggior parte dei mobili sono ricoperti da lenzuoli bianchi.

Fare troppo rumore

Se i personaggi sono troppo rumorosi al pianterreno e al primo piano, disturberanno il direttore. Dite ai giocatori che possono udire dei pesanti passi che si avvicinano, senza dire loro di chi sono. Poi vedono della luce passare da sotto una delle porte chiuse a chiave, che si avvicina in direzione della stanza in cui si trovano.

Il direttore cerca di aprire una porta ma senza successo. Poi si arrende e ritorna nell'Ufficio. I ragazzi sono troppo spaventati per parlare quando vedono la luce filtrare da sotto la porta e mentre odono i passi. Possono riprendere l'esplorazione nuovamente una volta che la luce e i passi si allontanano.

Naturalmente, i personaggi non sanno ancora che si tratta del direttore e pensano sia il fantasma. Descrivete semplicemente il rumore e la luce che vedono e lasciate che la loro immaginazione galoppi. Poi, ottengono lo stato **Spaventato**.

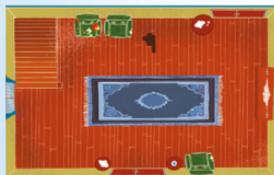


*Promemoria:
I personaggi che sono
spaventati rimuovono
1 punto dai loro tiri di
dado per  finché
non hanno dormito
oppure finché non
hanno mangiato del
Cioccolato!*

LA PRIMA NOTTE DI ESPLORAZIONE

L'ALA PROIBITA

Troverete come descrivere la storia della prima notte in questo paragrafo. Le regole specifiche saranno indicate nei riquadri di testo con l'icona . Tenete a mente che i personaggi probabilmente non troveranno tutto nelle stanze che esplorano la prima volta che vi entrano. Possono comunque riprovare nelle notti successive.



A. Ingresso

Ora collocate la carta **A** "Ingresso" sulla mappa dell'ala proibita (dietro alla mappa del campo estivo), a faccia in su e leggete il paragrafo seguente.

Vi trovate in piedi di fronte all'ingresso che porta al pianterreno dell'ala proibita. È notte e non si odono rumori di sorta. Solo la luce della vostra torcia risplende nella stanza.

Vedete una grande porta chiusa davanti a voi verso destra e, alla vostra sinistra, accanto a una finestra chiusa da pesanti scuri, intravedete una scala che scende verso il sotterraneo. Cosa volete fare?

Iniziate chiedendo un tiro di dado per la Torcia. Se il dado mostra un 5 o più (il valore iniziale della carta Torcia), allora le batterie iniziano a scaricarsi. Rimuovete 1 punto dal valore sulla carta Torcia.

Se il risultato ottenuto dal dado è invece minore del valore rimasto sulla carta, questo significa che le batterie non si stanno scaricando e il valore rimane lo stesso.



Ogni volta che i giocatori scoprono una nuova stanza, controllate se le batterie si stanno scaricando tirando il dado. Se il risultato è pari o superiore al valore rimanente della carta (ricordate di tenere nota di questo valore su un foglio), allora le batterie si stanno scaricando e occorre rimuovere 1 punto dal valore della torcia. Quando il valore arriva a 0, significa che le batterie sono scariche e che tutti devono tornare a letto, mettendo fine al resto della nottata. Quindi, trovare nuove batterie sarà la loro priorità durante il giorno!

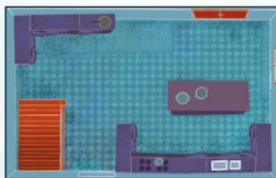
La scala che scende conduce a una porta un po' difficile da aprire (hanno bisogno di un tiro di  3 per aprirla) ma non è chiusa a chiave. Collocate la carta **B** sulla mappa, a faccia in giù e giratela quando il giocatore decide di aprire la porta e il tiro di dado ha successo.



Promemoria:  5 significa "chiedere un tiro di dado". I giocatori tirano il dado e aggiungono il proprio bonus . Se il risultato è 5 o più, allora l'azione ha avuto successo! Altrimenti, questo significa che l'azione è fallita.

I giocatori ora possono dichiarare cosa vogliono fare. Non c'è nulla qui da scoprire in particolare, tranne che la porta davanti a loro è chiusa a chiave (loro non lo sanno e voi non dovete dirglielo, ma solo il direttore ha la chiave della porta che conduce direttamente all'Ufficio).

La porta è impossibile da aprire, anche se spingono davvero tanto forte su di essa. Se i giocatori insistono, chiedete loro un tiro di dado  5. Quelli che tentano l'azione e falliscono, si fanno male e ottengono lo stato **Ferito**. La porta rimane chiusa anche se hanno successo.



B. Cucina

Leggete il passaggio seguente:

La scala porta a quella che una volta era la cucina del castello. Potete vedere alcuni vecchi fornelli, credenze qua e là e molte ragnatele. Non si vede nessuno e non si sente alcun rumore, ma l'atmosfera ha qualcosa di inquietante. Quando è stata l'ultima volta che qualcuno è sceso qui sotto? C'è un'altra porta all'altro capo della stanza, una vecchia finestrella sul lato destro che è chiusa da scuri in legno e una strana nicchia accanto alla scala. Cosa volete fare?



Se i giocatori vogliono dare un'occhiata a uno dei mobili, il game master può chiedere un tiro di dado, in generale un tiro  anche se non è scritto nel testo della stanza che stanno esplorando. Il game master può scegliere il livello di difficoltà, ma deve essere preferibilmente non troppo difficile. Se l'azione ha successo, dite ai giocatori che non c'è nulla di interessante qui (tranne l'Insalatiera Scheggiata, vedere testo accanto).

Non dimenticate di controllare le batterie della torcia!

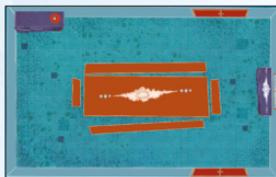
I giocatori possono guardare nelle credenze. Sono tutte vuote e non sembrano interessanti, tranne forse per una vecchia Insalatiera Scheggiata in cima a una di esse, che però è veramente difficile da prendere (chiedete un  3). Consegnate la carta N.10 se il tiro ha successo.

La porta in fondo alla stanza conduce agli Alloggi della Servitù (carta C) e non è chiusa. C'è una

strana nicchia accanto alla scala. È il vano di un vecchio montavivande. È rotto ma potrebbero riuscire ad arrampicarsi su per il condotto ( 5). Se falliscono, cadono e ottengono lo stato **Ferito**.

Il condotto porta in alto, nell'oscurità, e conduce alla Sala Grande del castello (carta **DI**). La difficoltà del tiro  può essere diminuita a 2 se i giocatori trovano un modo più facile di scalare il condotto, ovvero se provano a legare alla carrucola fissata in cima al montavivande la **Corda** (che i giocatori potranno trovare esplorando il Capanno del Giardiniere) o un lenzuolo che hanno trovato nella stanza.

 *I giocatori possono esplorare fino a 3 nuove stanze per notte senza stancarsi troppo. Alla quarta stanza, ottengono lo stato Stanco per il giorno dopo (vedere p. 9). Le stanze che sono state già esplorate, anche brevemente, non contano. Non dimenticate di dire ai giocatori che una volta che hanno esplorato la terza stanza non si dimentichino di andare a dormire prima di esplorare la quarta stanza.*



C. Alloggi della Servitù

La stanza ha delle antiche credenze e un grosso tavolo al centro, con delle sedie tutte attorno a esso. Vedete una porta in fondo alla stanza, accanto a una specie di dipinto o disegno. Cosa volete fare?

Non c'è nulla di particolare da trovare nelle credenze. La porta in fondo alla stanza è chiusa a chiave e non può essere aperta. Se i personaggi decidono di esaminare con attenzione il quadro, dite loro che è una cornice con la mappa dell'ala del castello, la stessa che c'è sul retro del poster del campo estivo. Una puntina è stata attaccata accanto a ogni stanza e una delle puntine è caduta sul pavimento e... C'è una chiave dorata attaccata a un piccolo fiocco per terra!

Non appena un giocatore cerca di raccogliere la chiave, leggete il passaggio seguente:

Allungate la mano per raccogliercela quando all'improvviso, sentite un piccolo "squit!" e vedete un topolino che scappa via. È chiaramente spaventato da voi. Mentre scappa, il topolino infila accidentalmente la testa nel fiocco e lo trascina via, portandosi dietro la chiave! Siete così sorpresi che non avete tempo di reagire!



È molto probabile che i personaggi non riusciranno a raccogliere tutti gli indizi nascosti in una stanza in una sola volta e alcune stanze non riveleranno subito tutti i loro segreti! Possono, tuttavia, tornare un'altra notte con nuove idee e nuovi oggetti che possano aiutarli!

Il topo ora si sta nascondendo sotto qualche mobile e non si vuole muovere. I personaggi dovranno tornare un'altra volta per cercare di catturarlo!

Dovranno essere parecchio furbi per intrappolare il topo! Possono tentare la bestiolina con del **Formaggio**, per esempio (che possono trovare nella mensa durante il giorno), oppure catturarlo

con un oggetto tipo l'**Insalatiera Scheggiata** (⚡ 4) o il **Retino** (⚡ 3) che troveranno nelle altre stanze. Potrebbero anche costruire una trappola... Nel frattempo, però, la chiave è fuori portata. Quando i giocatori ritorneranno e cattureranno il topolino, date loro la carta N.15: una **Piccola Chiave Dorata**.

I ragazzi potrebbero anche trovare una vecchia **Nota Accartocciata** tra la polvere del pavimento (con un tiro  3). Consegnate la carta N.19 se il tiro di dado ha successo.

Se questa è la terza stanza che hanno visitato in questa nottata, potete dire ai giocatori che è tardi e che potrebbero non trovare la soluzione stanotte, quindi sarebbe meglio che andassero a letto piuttosto che essere troppo stanchi il giorno seguente. (Vedere il riquadro di testo sopra.)

D. Sala Grande (due carte)



Potete raggiungere questa stanza dal passaggio attraverso la Cucina (carta **B**). È una grande stanza su due carte collocate l'una di fianco all'altra (carte **D1** e **D2**), ma è considerata come un'unica stanza da esplorare.

Scoprite la Sala Grande con le sue grosse finestre che dovrebbero illuminare l'intera stanza, ma sono state coperte dagli scuri. Il mobilio è stato coperto con dei lenzuoli bianchi... Ma nulla si muove! Nessun segno del fantasma! I muri sono coperti di fotografie incorniciate. Quando entrate, vi accorgete che le assi del pavimento scricchiolano terribilmente...

La porta sulla destra è chiusa e non può essere aperta. Quella in fondo non è chiusa e conduce allo Studio delle Curiosità (carta **E**). Lasciate che i giocatori sollevino i diversi lenzuoli e cerchino degli indizi sui quadri e sulle foto.

I giocatori scoprono una foto di famiglia poggiata sopra a uno dei mobili. C'è una coppia nella foto e tra di loro un bambino, vestito come un cavaliere seduto su un cavallo di legno. Il bambino è probabilmente il fantasma che sta infestando il castello (cosa che i giocatori ancora non sanno, quindi non dateglielo!). Tutto sembra così vecchio nella foto (probabilmente risale agli anni '30). Quando osservano più da vicino (🔍 4), notano sullo



Promemoria: Solo le scritte in corsivo blu devono essere lette a voce alta quando i giocatori iniziano a esplorare una stanza. I giocatori scopriranno il resto quando interpreteranno i propri personaggi e vi faranno delle domande. Non ditegli tutto subito!

sfondo un uomo con dei grossi baffi che indossa un cappello di paglia con in mano una vanga. Sembra guardare il ragazzino in modo torvo. È l'ex giardiniere nominato nella **Nota Accartocciata**.

C'è un pianoforte contro il muro, completamente scordato. Quando provano diversi tasti (delicatamente, non devono fare troppo rumore o il direttore li sentirà), si rendono conto che alcuni dei tasti non funzionano. Sollevano il coperchio superiore del pianoforte e danno un'occhiata all'interno con un  3! I giocatori scoprono un **Soldatino Giocattolo** (consegnate la carta N.11) e lo raccolgono.



Leggete questo ai giocatori dopo che hanno esplorato 3 stanze diverse: La prima notte è finita! Ora inizierà il primo giorno. Le prossime notti, i vostri personaggi torneranno nelle stanze che hanno già esplorato per provare nuove azioni ed esplorare nuove stanze!

IL 1° GIORNO (E ANCHE GLI ALTRI): PREPARAZIONE

Leggete il passaggio seguente ai giocatori il primo giorno, subito dopo aver esplorato l'ala proibita di notte.

Un nuovo giorno inizia al campo estivo del Castello di Olden. Nessuno sembra fare molto caso a voi. E anche l'avventura della scorsa notte sembra sia passata inosservata! Oggi, dovrete fare finta che tutto sia normale e prendere parte alle attività. Dovrete però trovare del tempo per effettuare le seguenti azioni per trovare oggetti che potrebbero servirvi in futuro, cosa volete fare?

- Cercare informazioni utili in biblioteca riguardo al castello e ai suoi abitanti precedenti?
- Rubare alcune cose nella Mensa?
- Prendere parte alle attività sportive per cercare di vincere qualcosa di interessante?
- Esplorare il vecchio capanno del giardiniere nei boschi per vedere se riuscite a trovare qualcosa di utile?
- Cercare di convincere un amico a scambiare qualche oggetto con voi?

Mostrate la mappa del Campo Estivo (sul poster) ai giocatori e spiegategli cosa possono fare. Ogni personaggio può tentare 1 azione al giorno (o 2 se ci sono solo due giocatori). Un oggetto o un indizio indicato nelle liste seguenti può essere ottenuto quando si tenta un'azione, ma solo se l'azione ha successo con il tiro di dado indicato sulla mappa.

Esempio: Il giocatore Jo dichiara che andrà a caccia di indizi nella Biblioteca. La mappa indica che avrà bisogno di  4 per avere successo. Il giocatore tira e ottiene un 3. Jo ha +1 in  quindi il risultato è 4, proprio il livello di difficoltà che ha bisogno di raggiungere! Il game master annuncia: "Hai trovato un indizio interessante mentre cercavi tra alcuni vecchi libri nella Biblioteca del castello..."

Di seguito ciò che possono tentare con le relative ricompense (consegnate la carta corrispondente all'oggetto ogni volta che ne ottengono uno):

Mensa: I giocatori possono rubare del **Cioccolato** se si intrufolano nel magazzino, aumentando quindi la loro riserva di 1 (se il tiro di dado ha successo, ovviamente). Se i giocatori si sono già imbattuti nel topolino, potete suggerire loro di prendere del **Formaggio** invece (se lo fanno, consegnate la carta N.8).

Area di gioco: Qui è dove possono cercare di convincere un amico a dargli (🗨️ 5) o a scambiare (🗨️ 3) un oggetto per un altro. Questo è il modo in cui si ottengono oggetti o provviste: **Cioccolato** (1 scorta), **Formaggio**, **Super Cola**, **Barretta Energetica** o **Batterie** per la torcia. I giocatori possono usare come oggetto di scambio solo cose che possono essere mangiate o bevute.

Campo sportivo: Una **Barretta Energetica** può essere ottenuta vincendo un evento sportivo (carta N.14, può essere vinta solo una volta) oppure del **Cioccolato** se la barretta energetica è già stata vinta.

Capanno del giardiniere: Uno dei personaggi decide di andare a vedere se c'è un oggetto utile nel capanno abbandonato e mezzo in rovina del giardiniere. Dovrà però rimuovere tutto il disordine che c'è dentro se vuole trovare qualcosa. Per fare ciò, deve ottenere 🗨️ 3. Gli oggetti utili seguenti possono essere trovati (in quest'ordine e solo uno per ogni tiro di dado):

- Una **Corda** (carta N.9) che dovrà essere slegata da un vecchio Cavallo di Legno che avrà almeno un centinaio d'anni! (Questa informazione è utile per dopo. È il **Cavallo di Legno** che sta aspettando Gustave. Quando i giocatori scoprono il cavallo, ancora non sanno per cosa verrà usato. Quindi **non** dategli la carta N.16).
- Uno **Scacciamosche** (carta N.7).
- Una **Piastrella** di ceramica rotta (carta N.26: **La Tartaruga**).

Lago: Possono ottenere una bibita **Super Cola** vincendo la gara di nuoto con un 🗨️ 4 (carta N.12, può essere vinta solo una volta) oppure del **Cioccolato** se la Super Cola è già stata vinta.

Biblioteca: La Biblioteca contiene dei libri sulla storia della zona. I giocatori possono ottenere i seguenti indizi (in quest'ordine e solo uno

per ogni tiro di dado) guardando tra i vecchi libri e ottenendo con successo un tiro  4 :

- Il castello viene menzionato in un libretto turistico per il suo bellissimo camino decorato con preziose piastrelle in ceramica blu di Delft rappresentanti degli animali.
- Nel libro *Storie di Fantasmi*, c'è una storia a proposito del fantasma di un bambino nel Castello di Olden che infesta i corridoi, cercando qualcuno con cui giocare.
- Il castello è stato abbandonato dai proprietari nel maggio del 1940, prima che l'esercito tedesco arrivasse all'inizio della Seconda guerra mondiale.

Quando ogni giocatore ha tentato la sua azione, vanno tutti a letto... o quasi!
Una nuova notte di esplorazione può avere inizio!

LE ALTRE NOTTI

Alla fine di ogni giorno, i personaggi possono di nuovo iniziare a esplorare. Tutto viene collocato esattamente allo stesso modo della prima notte. Iniziate chiedendo ai giocatori quale stanza vogliono esplorare per prima di notte. Forse vorranno iniziare esplorando le stanze in cui sono già stati, per provare di nuovo i tiri di dado che hanno fallito o per tentare nuove azioni.

I personaggi possono, naturalmente, esplorare le stanze **C** e **D** se non l'hanno fatto la prima notte.



Le esplorazioni notturne possono essere interrotte per diverse ragioni.

- I giocatori hanno raggiunto il limite di 3 stanze per notte e vogliono andare a letto;
- I personaggi hanno ottenuto lo stato Spaventato e scelgono di andare a letto;
- I personaggi non riescono ad avanzare perché i loro tiri di dado hanno fallito oppure non hanno ancora trovato gli indizi giusti per proseguire.

Passano quindi al giorno successivo e iniziano di nuovo tutto da capo fino a che non arrivano alla stanza J, l'Ufficio.



Descrizione delle Stanze

E. Studio delle Curiosità

Quando spingete la porta per aprirla, scoprite un piccolo studio che contiene una scrivania e degli alti scaffali pieni di libri, barattoli, animali impagliati e altri strani oggetti. Oh, è orribile! Notate che la torcia sta illuminando un ENORME ragno peloso, grosso come un pugno, proprio di fronte a voi. Sentite un brivido incontrollabile percorrervi da capo a piedi. Non ve la sentite proprio di esplorare questa stanza prima di esservi sbarazzati di questa... cosa!





Non dimenticate di controllare il valore della carta Torcia prima di entrare nella stanza e mettete la carta F a faccia in giù sulla mappa!

Tutti i personaggi devono ottenere un successo  5 se non vogliono ottenere lo stato **Spaventato**. Poi, possono pensare a cosa fare. Quelli senza lo stato **Spaventato** (o che hanno mangiato un pezzo

di **Cioccolato** per perdere lo stato oppure hanno avuto una notte di sonno) possono cercare di liberarsene. Possono sconfiggere il ragno usando lo **Scacciamosche** che può essere trovato durante il giorno nel capanno del giardiniere oppure usando un altro oggetto pesante (ma il ragno è veloce:  6). Se falliscono, ottengono di nuovo lo stato Spaventato. La soluzione migliore è di usare lo **Scacciamosche** per raccogliere delle mosche per nutrire il ragno (durante il giorno  3). Il ragno sarà troppo impegnato a filare la sua ragnatela setosa e diventerà quindi inoffensivo.

Una volta che hanno sconfitto il ragno, la stanza può di nuovo essere esplorata. Ci sono molti strani oggetti disturbanti (specialmente gli animali impagliati, inclusi una volpe e un gufo). È possibile vedere un **Retino** in un angolo, accanto a una cornice con delle farfalle esposte (carta N.13).

Ci sono anche due **Piastrelle** in mostra su uno degli scaffali (consegnate le carte N.25 e 28: **La Chiocciola** e **Lo Sparviero**). L'unica via di uscita è attraverso la porta a destra (verso la Biblioteca). La porta opposta a quella della Sala Grande è chiusa a chiave.



Potete aiutare i giocatori se non riescono a trovare un modo per liberarsi del ragno. Potete menzionare lo Scacciamosche, per esempio, oppure suggerire che il ragno potrebbe essere affamato...

F. Biblioteca

Girate la carta **F** sulla mappa a faccia in su. (State attenti a non usare la carta **F2**: è una carta che può essere usata solo quando i giocatori hanno scoperto la scala segreta!)

Quando spingete la porta, scoprite una nuova stanza. I muri sono pieni di scaffali con dei vecchi libri rilegati in pelle. I muri sono anche decorati da pannelli di legno. C'è polvere ovunque qui dentro!



Se i giocatori sono stati tranquilli finora e non hanno disturbato il direttore, è tempo di introdurlo. Chiedete loro un tiro ⚡ 4. I personaggi che falliscono iniziano a tossire forte e disturbano quindi il direttore (vedere a p. 14, "Fare troppo rumore"). Come le altre volte, fate attenzione a non dire che si tratta del direttore!

Due **Piastrelle** possono essere viste chiaramente su uno scaffale (consegnate le carte N.24 e 27: **Il Coniglio** e **Il Gufo**); i personaggi possono trovarle se cercano tra gli oggetti che gli sono stati presentati.

A eccezione della porta della Biblioteca, l'unica via d'uscita è una porta chiusa a chiave che somiglia a tutte le altre, che conduce all'ingresso principale. I personaggi non possono andare da quella parte... quindi probabilmente si chiederanno come possono proseguire e cercheranno un'altra uscita.

Dovrebbero ritrovarsi alla fine a esaminare i pannelli di legno. Guidateli se non pensano di farlo. C'è una porta segreta nascosta dietro ai pannelli di legno che porta a un corridoio nascosto. È difficile da trovare (💡 5, solo se stanno cercando un passaggio segreto), quindi potete aiutare i giocatori se necessario. C'è un piccolo solco nei pannelli e un piccolo foro per una chiave.

La porta può essere aperta con la **Piccola Chiave Dorata** recuperata dal topolino. Sostituite la carta **F** con la carta **F2** e poi leggete:

Una volta che avete inserito la chiave e l'avete girata, potete spingere il pannello di legno per rivelare un corridoio segreto e una scala a chiocciola che sale fino al primo piano...

Se i giocatori trovano difficile trovare il corridoio segreto e sono bloccati, potete aiutarli dicendo loro che un libro cade dallo scaffale mentre stanno cercando degli indizi. Un **Segnalibro** cade dal romanzo *L'isola del Tesoro* di Stevenson (consegnate la carta N.18).

 *Ma questa non è la terza stanza? Se lo è, ricordate ai giocatori che devono andare a letto oppure possono visitare la quarta stanza e ricevere lo stato Stanco per il giorno dopo!*

Il livello di difficoltà ora è solo  3 e ogni personaggio può cercare l'accesso segreto una volta per notte.



G. Camera del Bambino

Salite la scala segreta, aprite una nuova porta ed entrate in quella che sembra una piccola camera da letto.

Collocate la carta **G**. Quando i giocatori si mettono a cercare nella stanza, trovano un letto per bambini, una cassettiera e un armadio sotto i lenzuoli. Dentro di essi, trovano alcuni vecchi vestiti, tutti della taglia di un bambino di 8 o 10 anni. Sul muro, possono vedere la **Foto di un Bambino** vestito da cavaliere, su un cavallo di legno (carta N.23), che posa di fronte a un camino. Sta indicando una piastrella del camino che raffigura una tartaruga.

Ora i giocatori possono recarsi nella Stanza dei giochi (carta **H**). L'altra porta è chiusa a chiave e non può essere aperta.



H. Stanza dei Giochi

La stanza è in totale disordine. È piena di scatoloni, bauli, cestini che sono stati rivoltati o traboccano di vecchi giocattoli: orsacchiotti, cubi di legno, macchinine, modellini di nave... C'è persino un triciclo arrugginito. Sembra che abbiate trovato i giocattoli del bambino che una volta viveva qui.

Dite ai giocatori che il pavimento di legno della stanza dei giochi è molto scricchiolante. Chiedete loro un tiro ⚡ 4. Se almeno due giocatori falliscono, il direttore verrà disturbato e verrà a vedere cosa succede (vedere p. 14).

Mentre esplorano la stanza, i giocatori troveranno nove soldatini giocattolo su una mensola, collocati equidistanti l'uno dall'altro. Sembra però che ne manchi uno. Una volta che il **Soldatino Giocattolo** trovato nel pianoforte viene rimesso al suo posto, sentono un carillon che inizia a suonare da solo, prima di rallentare e poi fermarsi... Tutti si immobilizzano dal terrore e ottengono lo stato **Spaventato!** Il carillon può essere aperto. All'interno c'è il **Messaggio nel Carillon** scritto dal bambino (consegnate la carta N.20), con la stessa scrittura trovata sul **Segnalibro**.

Tra le due porte visibili, l'unica che può essere aperta conduce alla Camera dei Genitori.

I. Camera dei Genitori

Entrate in una nuova stanza. Probabilmente la camera dei genitori, i mobili sembrano più grandi. Tutto è ricoperto da lenzuoli come nelle altre stanze.

Qualcosa però cattura immediatamente la vostra attenzione: c'è una luce che proviene da sotto una delle porte... che sia il fantasma?



Il mobilio è molto semplice: un letto grande, un armadio, una toeletta e una cassettera. In uno dei cassetti trovano la **Lettera dalla Mamma** (consegnate la carta N.21).

La porta che conduce all'Ufficio non è chiusa a chiave. Se un personaggio si avvicina, dite: *"Potete udire dei passi e degli oggetti che vengono spostati, come se ci fosse qualcuno... o qualcosa."* I personaggi ottengono subito lo stato **Spaventato**.

Questo è il momento per assicurarvi che i giocatori abbiano raccolto tutte le informazioni in maniera che possano capire sia la connessione tra le piastrelle sul camino, sia la connessione tra il giardiniere e Gustave. Altrimenti, dite loro che sono paralizzati dalla paura e devono andare subito a letto. Un nuovo giorno inizia, seguito da un'altra sera dove potete accennare al fatto che non hanno ancora trovato tutti gli indizi utili (se gli altri indizi non sono stati trovati durante il giorno).

Se possiedono tutti gli indizi, allora saranno abbastanza coraggiosi da aprire la porta. Ora potete andare alla prossima sezione.

J. Ufficio

Questa è l'ultima stanza, quella in cui si trova il direttore.

Aprire la porta con mani tremanti. Di fronte a voi si trova una scrivania, e poco più in là... potete vedere il direttore accanto a un grande camino!

Sta premendo alcune piastrelle poste sopra al camino che raffigurano degli animali. Ha un taccuino in mano e borbotta tra sé e sé:



«Ah, non capisco! Dovrebbero essere questi quattro animali! Ancora non ho trovato quel dannato tesoro! Ma...» Si gira e dice «E voi, cosa ci fate qui?»

Lasciate che i giocatori si sbigottiscano e cerchino una spiegazione. Il direttore è molto sorpreso e imbarazzato di vedere qui i personaggi. Dice che verranno severamente puniti e gli ordina di tornare nelle loro stanze immediatamente. Se gli viene chiesto cosa ci fa qui con un 😬 5 che ha successo, confesserà che sta cercando un passaggio segreto che porta a quello che pensa essere un tesoro che i precedenti proprietari del castello hanno lasciato lì prima di andarsene nel 1940. Quando i personaggi e il direttore hanno finito di parlare, passate alla fase seguente:

Il direttore afferra il candelabro acceso sulla mensola del camino.

«Beh... Meglio che vi accompagni alle vostre stanze. La signora Reveiche andrà su tutte le furie. E poi... ma non sapete che i fantasmi non esistono?»

All'improvviso... la vostra torcia inizia a sfarfallare senza motivo e si spegne... Una strana sensazione di gelo vi avvolge! Tutto il vostro corpo si ricopre di pelle d'oca.

Accanto al direttore, potete chiaramente vedere il bambino delle foto, vestito da cavaliere, che sta giusto per soffiare sulle candele del candelabro per spegnerle...

«Che cosa vi prende? State facendo delle facce davvero bizzarre!» dice il direttore. Siete completamente paralizzati dal terrore, non riuscite a muovere un muscolo, neanche per avvertire il direttore che il fantasma è qui! E il bambino soffia sulle candele.

È buio pesto! Non riuscite a vedere nulla. Siete completamente nel panico. Iniziate a correre ovunque senza guardare dove state andando e sbattete contro qualsiasi cosa. Udite un pesante tonfo, poi sentite il rumore di qualcosa di pesante che viene trascinato sul pavimento... e il suono di una pietra che stride contro un'altra pietra.

Poi la vostra torcia inizia a sfarfallare di nuovo e si riaccende. Siete completamente soli. Niente fantasma e niente direttore! Sono scomparsi!

I giocatori tentano un 🖐️ 3. Quelli di loro che falliscono il tiro si sono feriti sbattendo contro le cose al buio e ottengono lo stato **Ferito**. Ora potete esplorare la stanza.

L'Ufficio contiene solo una piccola scrivania e degli scaffali vuoti sul muro. L'elemento più grande nella stanza è un enorme camino decorato con numerose piastrelle rappresentanti diversi animali: un cervo, un delfino, molti i tipi di uccello, un gatto, un cane e molti altri. Ci sono anche 4 buchi in cui le piastrelle sembrano mancare. Sulla mensola c'è una piastrella più grande delle altre, con una frase scritta su di essa:

A CELERRIME TARDISSIME

Il direttore è davvero sparito senza lasciare traccia. Beh, quasi. Lasciate che i giocatori cerchino degli indizi. Se esaminano l'area di fronte al camino (serve un tiro: 💡 3), notano alcuni solchi sul pavimento. C'è probabilmente un passaggio segreto lì dietro, ma occorre capire come si apre!



Se i giocatori si guardano attorno ancora un po' e uno di loro tenta un 💡 4 che ha successo, oppure se spinge da parte la scrivania con un 🖐️ 3 che ha successo, troveranno un piccolo appunto sotto di essa: è una **Pagina del Taccuino** del direttore (consegnate la carta N.22). Ci sono dei disegni di diversi animali come quelli sulle piastrelle sul foglio, e la traduzione della frase: "Dal più veloce al più lento".

Se esaminano il camino più da vicino con un 💡 2 che ha successo, scopriranno che i buchi delle piastrelle mancanti hanno dei meccanismi: sembra che una volta inserite nell'ordine corretto possano far scattare un qualche congegno.

Lasciate che i giocatori discutano tra loro cos'hanno trovato finora. Probabilmente cercheranno di usare la combinazione di piastrelle Sparviero-Coniglio-Tartaruga-Chiocciola ma non funziona. Questo perché la piastrella della tartaruga è rotta ed è stata sostituita da quella del gufo. Quindi la combinazione corretta è Sparviero-Coniglio-Gufo-Chiocciola, in questo ordine.

I giocatori possono indovinare la combinazione corretta oppure andare a caso. C'è una quantità limitata di combinazioni, quindi finiranno per trovare quella giusta!

Una volta trovata la combinazione corretta, il passaggio si aprirà:

Mentre il camino scivola lentamente all'indietro, potete sentire un rumore di pietre che sfregano contro i muri di pietra. Appare una piccola scala a chiocciola che sprofonda nell'oscurità. Scendete cautamente le scale, ansimando...

La fine dell'avventura si avvicina! Andate a p. 34.

FINALE

Iniziate leggendo il passaggio seguente:

Scendete la scala a chiocciola, un gradino dietro l'altro. State probabilmente andando nei sotterranei del castello o in un passaggio segreto! Sembra proseguire per sempre, ma finalmente la scala si ferma in una piccola stanza, dove c'è giusto lo spazio per riuscire a stare in piedi. C'è un'altra stanza di fronte a voi che è più grande, ma è stata chiusa da una grata.

C'è qualcuno che giace per terra lì. È il direttore! Sembra essere svenuto e non si muove... Cercate di aprire la grata ma sembra bloccata. Cosa volete fare?

La grata è molto pesante e non può essere aperta, non importa quanto forte provino a tirare o spingere i personaggi. Lasciateli comunque provare prima di continuare:

Tutto d'un tratto, avvertite di nuovo quella strana sensazione di gelo, la luce della vostra torcia inizia un'altra volta a sfarfallare e poi si spegne! Siete al buio! Presto però i vostri occhi si abituano quel tanto che basta per vedere una luce bluastra brillare accanto al direttore! Una sagoma comincia a prendere forma: si tratta di un bambino che indossa un costume da cavaliere con una spada di legno in mano... il fantasma del Castello di Olden!

E ora si muove! Inizia a correre attorno al direttore gridando. Non sembra notare che siete lì: «Tocca a me, in guardia! Yaaah! Carica!»

Chiedete ai giocatori cosa vogliono fare. Se non hanno idee, suggerite che provino a ottenere l'attenzione del bambino. Tutto quello che devono fare è chiamarlo per nome (Gustave) e lui si avvicinerà.

I giocatori ora possono parlargli. Il bambino darà sempre le stesse



risposte, non importa quali domande gli faranno: il suo nome è Gustave. Vive qui con i suoi genitori. Di tanto in tanto si annoia ma ora che ha un nuovo amico (indicando il direttore) va molto meglio. Vuole stare con lui per sempre.

Se i giocatori chiedono a Gustave di lasciare andare il direttore, si rifiuterà e dirà: *“È il mio nuovo amico, deve stare con me!”* Per scoprire di più e ottenendo un successo con 🗨️ 3, aggiungete che devono suggerirgli un’attività più divertente da fare.

I giocatori devono trovare una soluzione. Lasciateli pensare. Se non hanno idee, potete aiutarli suggerendo loro:

- Di prendere il posto del direttore (Gustave rifiuterà, ripetendo che ha già un nuovo amico).
- Di andare a prendere alcuni giocattoli nella Stanza dei Giochi e di dargli il **Soldatino Giocattolo**: Gustave non vorrà nulla di tutto ciò, ma è una buona pista...

Se i giocatori smettono di parlare con lui, il fantasma tornerà a fare quello che stava facendo prima, giocando ai cavalieri attorno al direttore.

Gustave in realtà sta aspettando solo una cosa: che qualcuno gli ridia il suo **Cavallo di Legno**. I giocatori dovrebbero aver indovinato, grazie ai diversi indizi che hanno trovato finora (la **Nota Accartocciata** in cucina, il **Messaggio nel Carillon**, la **Lettera dalla Mamma** di Gustave), che il giardiniere ha preso il suo **Cavallo di Legno**. Dovrebbero persino averlo visto quando stavano esplorando il capanno del giardiniere: era legato a una corda.

Aiutateli a seguire questa linea di pensiero se necessario. Quando arrivano a questa conclusione, dite:

L'atteggiamento di Gustave cambia completamente quando menzionate il Cavallo di Legno. Vi si avvicina e vi guarda intensamente: "Oh sì! Il mio cavallino! Se lo trovate per me, potete riavere il mio nuovo amico!" Poi torna dal direttore, svenuto sul pavimento, danzandogli attorno e ripetendo: "Il mio cavallino, il mio cavallino! Sta tornando da me!" prima di sparire.

La **Torcia** ora funziona di nuovo... I personaggi possono risalire nell'Ufficio e andare a prendere il **Cavallo di Legno**. Si trova ancora in mezzo alle cianfrusaglie nel capanno del giardiniere. Non dovrebbe essere troppo difficile uscire dal castello. Il parco si intravede abbastanza nella luce della luna. Se avete tempo, potete chiedere ai giocatori come pensano di non fare troppo rumore. Non influenzerà la partita, ma aiuterà a creare un'atmosfera tesa. Il parco sarà anche pieno di ostacoli, come la fitta vegetazione e i rovi, rendendo difficile aggirarsi nel boschetto di notte. Chiedete loro di effettuare un tiro  3 oppure un tiro  3, così che possano evitarli o girargli attorno. Se falliscono, dite ai personaggi che stanno sprecando tempo e si stanno perdendo e annunciate che se il tiro di dado fallisce, si faranno male e otterranno lo stato **Ferito**.

Lasciate che i giocatori trovino il **Cavallo di Legno** nel capanno del giardiniere e dategli la carta N.16.

Riportare il **Cavallo di Legno** nel passaggio sotterraneo. Non dovrebbe essere difficile e segna la fine dell'avventura. Leggete la conclusione ai giocatori.

Il vostro corpo è infreddolito e intorpidito, siete molto stanchi. Tornate nei sotterranei. Non appena scendete, la vostra torcia si spegne di nuovo da sola.



Vedete ben presto Gustave che si materializza davanti a voi, nel suo eterno costume da cavaliere. Solo la luce bluastra del piccolo fantasma rischiarava la stanza. La sua faccia si illumina di gioia: «Il mio cavallo, il mio fedele destriero! Sei tornato... starai sempre al mio fianco...» Abbraccia il vecchio giocattolo di legno e vi guarda: «Grazie mille! Pensavo di non rivederlo mai più. Ora mi divertirò così tanto! E come promesso, vi ridarò il vostro amico!»

Gustave scompare! Improvvisamente sentite un enorme spiffero e provate una strana sensazione, come se vi foste sollevati da terra... Iniziate a sentirvi frastornati e pensate di non riuscire a tenere la cena nello stomaco. All'improvviso, cadete a terra su qualcosa di duro. La vostra torcia si riaccende da sola.

Vi trovate nell'Ufficio! Com'è possibile? Il camino è davanti a voi, chiuso... Il direttore è con voi. Si alza in piedi e inizia a massaggiarsi la testa.

«Ma cos'è successo?» vi chiede.

Lasciate che i giocatori provino a spiegare al direttore cos'hanno appena vissuto. Non crederà a nessuna storia di fantasmi. Se i personaggi cercano di riaprire il passaggio dietro il camino per provare che la loro storia è vera, non si aprirà! Il passaggio rimane chiuso. Una volta che hanno finito di cercare di spiegare cos'è successo, leggete il passaggio seguente:

Il direttore è furioso e vi riporta nelle vostre stanze. Siete così eccitati da tutto quello che avete appena vissuto che ci vuole un'eternità prima che riusciate ad addormentarvi.

Il giorno dopo e i giorni seguenti procedono come se non fosse successo nulla. Il direttore non vi parla mai più di quanto successo quella notte e vi chiedete se stia cercando ancora di aprire il passaggio segreto dietro

al camino. Nessuno dei vostri amici al campo vi crede e persino voi iniziate a dubitare che tutto questo sia successo davvero.

È l'ultima sera al campo estivo al castello. È calata la sera e siete tutti a guardare fuori dalla finestra, verso il parco. Il vostro sguardo viene catturato da qualcosa di strano... È la luce della luna che brilla sul lago? No, è di nuovo quella luminescenza bluastra. È il bambino! Strizzate gli occhi cercando di vedere meglio. Sì, sì! È Gustave che galoppa sul suo cavallo di legno attorno al lago. Si gira e sembra guardarvi. Poi vi saluta con la mano! Non è stato un sogno!

Nessuno vi crederà mai, ma tutti voi sapete quello che è veramente successo. Siete gli unici a conoscere la vera storia del fantasma del Castello di Olden!

Ed è così che termina il vostro primo gioco di ruolo! Congratulatevi con i vostri giocatori per aver risolto il mistero del piccolo fantasma!

Ben fatto a loro e ben fatto a voi in particolare per averli guidati in questa eccitante avventura! Speriamo vi sia piaciuta questa vostra prima esperienza di gioco di ruolo e che voi e i vostri giocatori abbiate voglia di giocare di ruolo di nuovo con un'altra avventura, in futuro!



The logo for 404 Editions features the number '404' in a large, white, sans-serif font. The first '4' has a small red square above it, and the second '4' has a small red square to its right. Below the number, the word 'EDITIONS' is written in a smaller, white, sans-serif font. The background is a dark blue, stylized illustration of a night scene with trees, a moon, and stars.

404
EDITIONS

www.404-editions.fr

Édi8 department

12 avenue d'Italie, 75013 Parigi

© 2020, 404 éditions.

Illustrazioni: Lucie Dessertine

Layout : Axel Mahé

Foto: ©Istockphoto.com / South_agency (Cioccolato); / Maxchered (Icona sirena luminosa della polizia); / browndogstudios (Insetto); / Alexey Morozov (Icona formaggio senza sfondo); / owattaphotos (corda marrone); / lineartestpilot (Icona insalatiera); / moonery (Gruppo di vecchi giocattoli); / mhatzapa (Lattine di bibite); / FARBAI (Retino senza sfondo); / StarStock (Cioccolato); / grimgram (Chiave); / PeterHermesFurian (Antico cavallo di legno); / eliflamra (Illustrazione vettoriale di batterie); / bubaone (Icone varie).

Stampato in Cina.

SCOPRITE LA NOSTRA RACCOLTA DI ESCAPE BOX PER BAMBINI



Escape box **Pirati**



Il mio primo **Gioco di Ruolo**



Escape box **Dinosauri**

VOLETE CALARVI NELL'ATMOSFERA?

ECCOVI QUALCHE IDEA



Per un'esperienza ancora più coinvolgente, non esitate ad utilizzare una musica di sottofondo.



Invece di tenere conto del valore del cioccolato rimasto scrivendolo su un foglio, perché non usate dei veri pezzi di cioccolato? I giocatori saranno tentati di mangiarli anche quando ai loro personaggi non servono. Quando non ce ne sono più, beh sarà un gran peccato! È una cosa malvagia, ma molto efficace!



Giocate al buio! Prendete almeno due torce con voi, inclusa quella del game master (avrà comunque bisogno di vedere cosa sta facendo). I brividi sono assicurati! Quando i personaggi tornano a giocare di giorno, riaccendete le luci!

