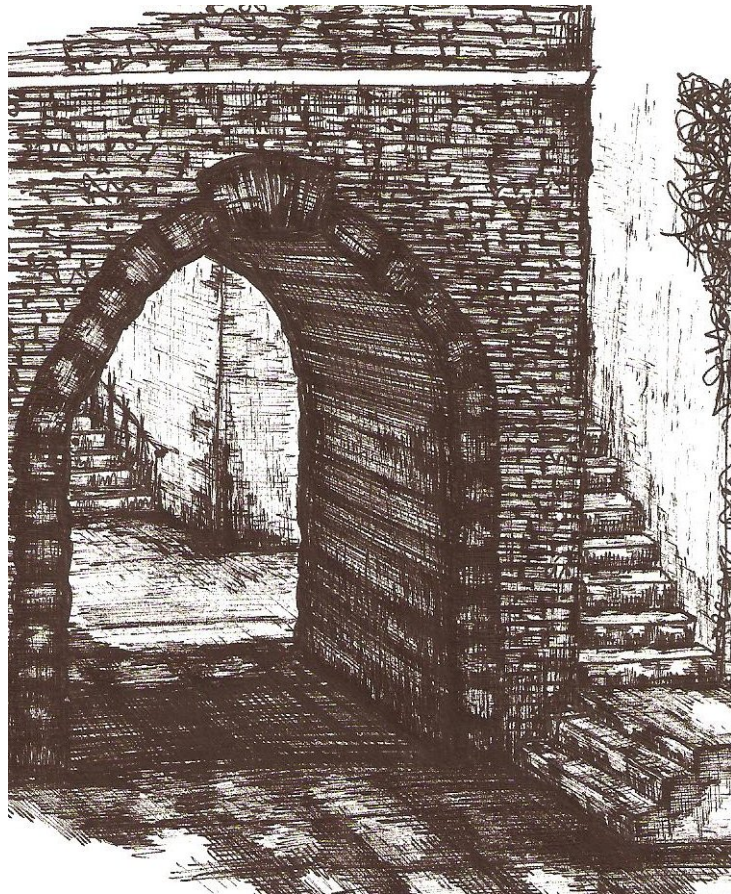


ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE

# Il Tempio Dimenticato

Avventura in solitario



# Introduzione

Questa è un'avventura in solitario per il gioco di ruolo Arcan Myth, scaricabile gratuitamente da Internet.

L'immagine di copertina è di Mario Garofalo, mentre le illustrazioni interne sono di Mattia Maddaloni.

Questo modulo è pensato per essere sia un approccio al GdR di stampo classico da parte di neofiti, sia per coloro che non hanno ancora un gruppo di gioco ma vogliono comunque provare Arcan Myth, sebbene per questa avventura le regole siano state molto semplificate.

Per giocare questa avventura non servono particolari preparazioni, ma servono almeno i dadi base del gioco di ruolo. Se non li avete potete procurarvi un tool che fornisca risultati random: se ne trovano alcuni specifici per il gioco di ruolo, sia per PC che per qualsiasi Smartphone (per esempio: <http://tinyurl.com/tiradadi>)

Il tempio dimenticato vuole quindi essere un'avventura semplice e leggera, che permetta a chiunque di apprezzare le meccaniche di Arcan Myth e capire come funzionano le abilità, il combattimento, ma vuole anche dare una spruzzata di gioco di ruolo, offrendo una prima parte più discorsiva e raccontata. Come già precisato le meccaniche sono state semplificate per rendere questa avventura più fruibile e per evitare troppi tecnicismi in virtù di una narrazione più fluida.

Giocare di ruolo infatti significa raccontare, insieme ai propri amici, una trama creativa, alla quale si incide in modo più o meno marcato a seconda di molti fattori, tra cui il sistema di gioco, il gruppo di gioco e le dinamiche di relazione.

L'immersione nella storia è molto importante e un'avventura in solitario non può certamente arrivare ad offrire ciò che avviene in una partita, ma può dare un'idea. Tuttavia verranno a mancare le dinamiche di gruppo, in cui le scelte dei differenti autori/giocatori possono entrare in contrasto, generando delle controversie che, per far andare avanti la storia, dovranno essere risolte in un modo o nell'altro.

Spero quindi che il tempio dimenticato sia qualcosa che spinga eventuali nuovi giocatori a cercare un gruppo con cui relazionarsi e iniziare a giocare oppure a formarne uno, magari coi compagni di scuola, i colleghi di lavoro o i vicini di casa.

Infine spero che questa avventura, nella sua semplicità, vi piaccia e vi comunichi qualcosa. Una volta completata leggete l'ultimo capitolo Oltre l'avventura.

# Scelta del personaggio

I tre personaggi proposti sono individui che vivono una vita normale finché, un giorno, non incappano in questa avventura. Ognuno di loro ha degli obbiettivi quotidiani molto pratici, come lavorare per pagarsi il cibo, la manutenzione della loro casa e garantirsi un futuro. Qualcosa però li spingerà a vivere questa avventura e, forse, saranno all'altezza di portarla a termine.

## Come funziona la scheda

Ogni personaggio ha una propria scheda presente nel file allegato 'Schede.pdf'. Vi consiglio di stampare il file e ritagliare la scheda del personaggio che sceglierete.

Sulla scheda è presente il nome del personaggio, il suo ruolo nella società e tutti i dati che servono a questa avventura.

**Punti ferita.** La prima voce che si trova è quella dei punti ferita. Quando il personaggio viene ferito, questi calano e i cerchi presenti a fianco servono proprio per 'tenere il conto'. Potete comunque tenere questo conto su un foglio a parte se vi viene più comodo.

**Bonus al danno.** Quando il vostro personaggio viene ferito dovrete scalare dalle ferite subite questo valore. *Esempio.* Gluder ha 75 punti ferita e un bonus al danno di +2. Riceve un colpo da 10 ferite, però ne scalerà dal suo ammontare solo 8 in quanto ha un bonus al danno di +2. Alla fine avrà quindi 67 punti ferita ( $75 - 10 + 2$ ).

**Armatura.** Nessun personaggio all'inizio possiede un armatura comunque i punti armatura vanno scalati dai danni subiti nello stesso modo del bonus al danno.

**Tiro salvezza.** Quando il gioco vi richiederà un tiro salvezza, tirare un dado da 12 e sommate il risultato al numero che trovate qui: il risultato ottenuto andrà confrontato col livello di difficoltà indicato dal gioco.

**Abilità.** Il gioco vi richiederà delle prove di abilità; quando succederà tirate un dado da 12 e sommate il risultato all'abilità richiesta per ottenere il valore da confrontare con la difficoltà.

**Danno.** Quando colpirete un avversario con la vostra arma, tirate i dadi indicati in questo riquadro e otterrete in punti da sottrarre ai punti ferita del nemico.

**Monete.** Sono le monete d'argento che ha il vostro personaggio. Se vi capitasse di trovare delle monete d'oro, ognuna di queste vale come 100 monete d'argento.

**Potere: esorcizzare.** Potere esclusivo di Bernis. Va utilizzato quando indicato dal gioco e funziona come le abilità.

**Note.** Solo Bernis ha delle note precompilate. Per il resto potete utilizzare questo spazio come appunti.

## Come funziona il combattimento

In questa avventura dovrai affrontare degli avversari, alcuni dei quali molto pericolosi.

Il combattimento avviene in round e ad ogni round è possibile attaccare e difendersi una volta sola. Questo significa che, ad ogni round, il tuo personaggio potrà sferrare un colpo e tentare di schivare un attacco.

In generale viene descritto qual è il valore d'attacco dell'avversario e qual è il suo valore di difesa. Per evitare l'attacco avversario devi tirare un dado da 12 e sommare il risultato alla tua abilità di schivare: se il risultato eguaglia o supera il valore di attacco d'attacco dell'avversario allora hai schivato il suo colpo e non subisci danno.

La stessa cosa vale per quando attacchi: tira un dado da 12 e somma il risultato all'abilità che hai nell'arma. Se superi il valore di schivare dell'avversario lo colpisci e dovrai poi infliggergli i danni.

Per esempio i round giocati dall'avversario vengono descritti in questo modo:

**Round 1:** Attacco (22), se colpisce infligge 4 punti ferita. Difesa (Schivare 20).

**Round 2:** Attacco (23), se colpisce infligge 4 punti ferita. Difesa (Schivare 21).

**Round 3:** Attacco (19), ti manca di base. Difesa (Schivare 24).

**Round 4:** Attacco (21), se colpisce infligge 9 punti ferita. Difesa (Schivare 22).

Significa che nel primo round farà un attacco con valore 22 e quindi il tuo personaggio dovrà fare almeno 22 in schivare per evitare di essere colpito: se non ci riuscirà dovrà subire 4 punti ferita. Sempre nello stesso round il tuo avversario eseguirà uno schivare di 20, quindi il tuo personaggio, per infliggere i danni, dovrà gare con l'arma almeno 21.

Poi si riprende il combattimento con il secondo round, con la stessa procedura fino al quarto. Se a quel punto il combattimento non sarà ancora finito, si riprenderà dal primo.

Se alla fine di un round il numero delle ferite che hai subito supera la metà di quelle totali, il tuo personaggio si accascierà al suolo e andrà incontro a una triste fine. La stessa cosa però può succedere al tuo avversario: se le ferite che gli infliggerai supereranno la metà l'avrai sconfitto. In entrambi i casi il combattimento finisce.

## **I personaggi**

### **Gluder il Fabbro**

Gluder è un tipo alto e robusto, con capelli neri e occhi scuri. Non si può certo dire che sia bello, ma sicuramente è forte. Per questo motivo ha scelto la professione del fabbro. Ha fatto l'apprendista per 5 anni e ora lavora presso la piccola fucina del paese agli ordini del suo capo che, tutto sommato, è contento del suo operato.

Con i soldi che riesce a guadagnare, vive dignitosamente, e molto spesso non disdegna una buona birra da bere in qualche locanda della città.

*Se scegli Gluder, prendi la sua scheda, segna 50 monete e inizia dal **Capitolo 1***

### **Moris il Cameriere**

Moris è un ragazzo magro, non molto alto e piuttosto scaltro. Ha occhi chiari e capelli biondini, le ragazze del paese lo trovano affascinante.

Si guadagna da vivere facendo il cameriere presso la locanda del Guercio Coboldo, gestita appunto da un Coboldo. Il padrone pensa che sia abile nel far spendere qualche soldo in più ai clienti e lo stesso Moris trova ogni tanto qualche 'mezzuccio' per arrotondare.

Non ama il divertimento delle taverne, ma se deve andare a bere una birra, preferisce quella di Wolfy e Manzù. Tuttavia preferisce spendere i suoi soldi alle terme oppure a teatro.

*Se scegli Moris, prendi la sua scheda, segna 65 monete e inizia dal **Capitolo 1***

### **Bernis il Curatore**

Fin da piccolo Bernis è stato molto generoso e sensibile al dolore del prossimo e la sua carriera come monaco di Zutra è stata un'autentica vocazione. Odiava comunque le ingiustizie e a volte crede anche in cause perse per seguire i suoi principi.

Non molto alto e con gli occhi scuri, si rase la testa quotidianamente, e segue i precetti religiosi in modo rigoroso.

Vive di carità occupandosi dei malati e dei feriti che arrivano al tempio di Zutra in cerca di aiuto. Essendo stato ordinato monaco da poco più di un anno, non è certo lui a comandare, ma a Bernis sta bene così.

*Se scegli Bernis, prendi la sua scheda, segna 10 monete e inizia dal **Capitolo 1***

# Capitolo 1

## Una richiesta d'aiuto

Qui inizia la tua avventura, se non l'hai già fatto leggi la storia introduttiva del personaggio che hai scelto e prendi in mano la sua scheda tenendo a disposizione i dadi per GdR.

Cerca di immaginare ogni situazione come se la stessi vivendo, come se fossi all'interno delle vicende di una fiction o di un fumetto.

### 1.1 Una giornata tranquilla

Oggi fa caldo e ti trovi in città mentre svolgi il tuo lavoro abituale. Il rintocco di una campana sancisce l'ora del pasto e visto che ieri è stato giorno di paga ti rechi alla taverna da Wolfy e Manzù.

Il locale è affollato e così ti tocca aspettare un po' fuori, ma poiché lì servono la birra migliore della città, ne vale la pena.

**Vai a 1.2**

### 1.2 Il vecchio Magher

Arriva Magher, un uomo anziano, che conosci piuttosto bene: infatti quando eri bambino la tua famiglia abitava vicino alla sua e giocavi spesso con i suoi figli. Oggi ha pochi capelli bianchi ed è ricurvo sotto la sua pesante età; tuttavia ogni tanto lo incontri e scambiate quattro chiacchiere amichevoli.

- Stavo cercando te - ti dice mentre ti guarda coi suoi occhi neri, forse ha pianto da poco, visto il rossore del viso.

- Beh mi hai trovato - rispondi cercando di sorridere - posso offrirti da bere? -

- Mi piacerebbe - dice Magher strizzando l'occhio - ma c'è troppa gente lì dentro, facciamo un salto da me, ho dell'ottima birra in cantina. -

Visto che non dovrai spendere nulla accetti e dopo una decina di minuti ti ritrovi nella saletta di Magher mentre stai sorseggiando la sua birra, tutto sommato niente male.

- Vedi - ti dice - tra i miei vecchi documenti ho trovato qualche cosa di inaspettato, di questo volevo parlarti. -

- Qualcosa di inaspettato? -

- Sì, deve essere una cosa che riguarda mio fratello. Lui era uno studioso e forse questa - dice mostrandoti un rotolo di pergamena - era roba sua. -

- Parli di Hugher, che è scomparso ancora anni fa? -

- Esattamente, prova a dare un'occhiata. -

La pergamena contiene una serie di segni incomprensibili che dal tuo punto di vista assomigliano più a degli scarabocchi, ma fai appena in tempo a buttarci l'occhio che Magher la ritrae.

- Aspetta un momento - dice - Sei disposto ad aiutarmi? So che mio fratello stava cercando un manufatto d'oro e questa pergamena potrebbe svelarne l'ubicazione. Io sono troppo vecchio per queste cose, ma tu sei giovane: se mi aiuti potremmo dividere il ricavato.

Accetti? Allora **Vai a 1.3**

Rifiuti? Continua **a 1.4**

### 1.3 Un'antica pergamena

- Mi sembra una buona proposta vecchio - dici a Magher - ma dovremmo guardare meglio la pergamena per capire che cosa farci. -

A quel punto Magher getta via il rotolo che ti aveva mostrato e ne prende un altro dalla libreria.

- Scusa ma non sapevo se avessi accettato, questa è la vera pergamena. - e te la porge.

Dai un'occhiata veloce: stavolta la scrittura è più ordinata, ma comunque incomprensibile. Sembra tanto una lingua antica o qualcosa del genere e in fondo sembra esserci lo schizzo di una mappa.

Per mezz'ora tu e Magher tentate di stabilire di che luogo si tratta ma non ne venite a capo.

**Prova di abilità: Cultura Generale.** Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua cultura generale. Se esce 26 o più vai a 1.8 altrimenti continua a 1.5

### 1.4 Ricerche rischiose

Scuoti il capo e guardi Magher poco convinto :- Mi dispiace Magher, ma purtroppo ho troppo da fare ultimamente. -

- Capisco - dice il vecchio mettendo via la pergamena - Immaginavo che non avessi tempo per queste cose. -

- E poi - continui - forse tuo fratello si è cacciato nei guai proprio per quella pergamena, quindi ti consiglio di lasciar perdere. -

Magher rimane comunque ospitale, finisci la tua birra e te ne vai, salutandolo cordialmente.

Passano alcuni giorni e ti arriva la notizia che Magher è scomparso a sua volta. Alcune guardie lo hanno visto una mattina allontanarsi dalla città diretto sud.

Ti dispiace un po' per il vecchio, ma in effetti la sua scomparsa conferma la bontà della tua scelta: la ricerca era troppo rischiosa.

Vai a 5.1.

## 1.5 In biblioteca

Cerchi di guardare e riguardare la pergamena ma non ne comprendi il significato.

- Ragazzo mio - dice Magher - qui ci dobbiamo arrangiare: andiamo alla biblioteca della città e vediamo se riusciamo a capirci qualcosa.-

Sostanzialmente d'accordo, finisci la tua birra e uscite di casa per arrivare prima che la biblioteca chiuda.

Arrivati lì iniziate a cercare dei libri attinenti alla vostra ricerca.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di biblioteconomia se ce l'hai*

**Se totalizzi 22 o più:** nel libro "Viaggio sul confine" trovi una mappa del territorio attorno alla città. Si tratta di una riproduzione antica ed è presente una dicitura con lo stesso alfabeto della pergamena. Vai a 1.6.

**Se totalizzi meno di 22 o non hai l'abilità:** niente da fare, qualsiasi libro risulta inutile. Dopo un paio d'ora tornate alla casa di Magher, rimuginando sul da farsi e su come risolvere questo enigma. Vai a 1.8

## 1.6 Un piccolo aiuto

Si avvicina a voi una bibliotecaria mentre state tentando di tradurre la pergamena. Incuriosita vi chiede:- Vi serve una mano? -

Tu sei titubante, ma il vecchio Magher prende al volo l'occasione :- Sì, stiamo cercando di tradurre questo scritto appartenente alla mia famiglia.

Grazie all'aiuto della ragazza riuscite a decodificare parte del messaggio. Pare che la pergamena parli di un antico tempio, dedicato a una divinità diversa da quella locale ma comunque molto antica.

- Potrebbe essere il tempio abbandonato di Rawk, che si trova qui in città - dice la ragazza

- Non ci avevo pensato - dice Magher - potrebbe essere un luogo interessante da visitare -

- Ma non è quella struttura pericolante? - chiedi

- Sì esatto - risponde la ragazza - il capitano della cittadella ha disposto che nessuno possa acedervi perché troppo pericoloso.-

Salutate la bibliotecaria e tornate a casa di Magher per decidere il da farsi. Vai a 1.7

## 1.7 Il cerchio

- Abbiamo una pista - dici a Magher - però non possiamo entrare in quel tempio -

- E' da vedersi, però rimane il fatto che mio fratello è andato verso sud.-

- Forse si sbagliava e la soluzione era più vicina di quanto pensasse.-

- Controlliamo comunque le sue carte -

Per ore tu e Magher continuare a cercare tra le vecchie carte del fratello, finché non trovate una mappa con un luogo cerchiato e un appunto scritto a mano che dice "Almaser".

- Forse si era recato lì - dici al vecchio

- Almaser è un nome che non mi suona nuovo - dice Magher andando a prendere un altro libro.

- Io non l'ho mai sentito - commenti

- Ecco qua - t'interrompe il vecchio - antico tempio nelle vicinanze del confine est, forse dedicato a Rawk.-

- Combacia! - esclami - Ma dove si trova -

- Ci sono delle indicazioni: si va verso sud e poi a ovest, oltre una collina boscosa.-

Vai a 1.9

## 1.8 Hardak lo studioso

- Conosci Hardak il sacerdote? - chiedi a Magher dopo aver avuto un'illuminazione

- Sì, di vista - ti dice

- So che lui studia lingue antiche, potrebbe darci una mano con questa. -

- Mi sembra un'ottima idea. Prendi la pergamena e vai da lui, poi riferiscimi quanto ti ha detto e decideremo il da farsi. -

Al tempio c'è un discreto via vai, ma non fatichi molto a trovare Hardak, in quanto sta istruendo alcune persone sui precetti religiosi. Una volta che ha terminato, e che ha raccolto le offerte, gli rivolgi la parola:

- Voi siete il sacerdote Hardak, vero? -

- In persona, figliolo - ti risponde sorridendo - posso esserti utile? -

- Moltissimo - dici estraendo la pergamena - credo che voi siate l'unico a poter tradurre quanto scritto qui sopra.-

- Sembra interessante - dice il sacerdote - meglio che ci rechiamo nel mio studio, saremo più tranquilli.

Dopo circa un'ora Hardak ha già tradotto la pergamena e svelato buona parte del mistero.

- Vedi figliolo - dice il sacerdote - questa pergamena è piuttosto antica e dice che un oggetto in oro era posto sull'altare di un antico tempio, la cui divinità si chiamava Sanuk. -

- So per certo - dici al sacerdote - che la pergamena si riferisce a un luogo non distante da qui.-

- Sanuk è uno dei nomi della religione di Rawk. In città si trova un antico tempio abbandonato di Rawk.-

- Ne ho sentito parlare, è una struttura pericolante. -

- Sì, tanto che ne viene impedito l'accesso, ma...-

- Ma? -
- Esiste anche un altro luogo, chiamato Almaser, che pare ospitasse dei sacerdoti di Rawk qualche secolo fa, prima del Grande Freddo. -
- Esiste una mappa che ne indichi la posizione? -
- Non credo, ma per arrivarci basta mezza giornata a dorso di Mulak. Vai verso sud e poi svolti per andare alla contrada agricola di Gransale. Poi prosegui e oltre il bosco dovresti notare alcune rovine.-

Prendi appunti, ringrazi Hardak, e lasci un'offerta (scegli dalle 5 alle 15 monete d'argento) e il sacerdote ti benedice. Quindi, con tutte le informazioni, torni a casa di Magher.

Vai a 1.9

## 1.9 Preparativi

- Bene- ti dice Magher - ora bisogna scegliere dove andare -
  - Magher - dici - non mi dicevi di essere troppo vecchio per queste cose? -
  - Sì, hai ragione. Sarai tu ad andare, ma il mio aiuto non sarà solo quello che hai avuto fin'ora. -
  - Che intendi dire? -
  - Io ti ho ingaggiato e io ti finanziaio! - esclama andando in un'altra stanza.
- Dopo qualche minuto ritorna con un sacchetto tintinnante che sembra proprio pesantuccio.
- Qui ci sono 300 monete d'argento, vai in città e compra l'equipaggiamento che ti serve. -
  - Io tra l'altro possiedo già un'arma - dici mostrandola al vecchio
  - E io posso darti la mia corazza di cuoio - ti dice - è un po' che non la uso, ma è ancora perfetta.-

Indossi l'armatura che con qualche aggiustatina calza bene (segna sulla scheda un valore di protezione 3) e sei pronto per l'avventura.

***Ogni volta che un nemico ti colpirà potrai detrarre 3 punti al danno che ti infligge, perché l'armatura ti protegge!***

*Vuoi andare in città ad acquistare equipaggiamento?*

***Vai al Capitolo 2***

*Vuoi andare direttamente a controllare il tempio di Rawk?* ***Vai al Capitolo 3***

*Secondo te bisogna invece recarsi alle rovine di Almaser?* ***Vai al Capitolo 4***

## Capitolo 2

### In città

La città di Sivaris è un centro fortificato di circa 5 mila abitanti e si trova nella provincia di Artix.

Potete trovare in questa città ogni tipo di negozio, per poter racimolare tutto quello che vi serve.

Ogni paragrafo di questo capitolo corrisponde a un esercizio commerciale dove potete fare degli acquisti finché avete monete sufficienti. Quando comprate potete trattare utilizzando, una volta soltanto per negozio, l'abilità di discutere. Se ottenete 24 o più, riuscirete a far abbassare il prezzo proposto del 10% ma se fallirete il prezzo crescerà dello stesso importo.

Il primo paragrafo è più discorsivo ed è un esempio di come dovrebbero essere le trattative durante una compravendita.

#### 2.1 Acquisti in città

Esci da casa di Magher e guardi come sei vestito.

“Cavoli” pensi “Sono proprio ridotto male!”

Ti rechi quindi da Clander, l'emporio giallo, un negozio sulla via principale, completamente tinto di giallo, abbastanza riconoscibile. Clander, il proprietario, è un'affarista, ma da lui si può trovare merce di ogni genere.

Appena ti vede Clander sgrana gli occhi e ti dice :- Benvenuto all'Emporio Giallo. Qui parla il denaro, non entra l'avarò, se vi piace toccate, se rompete pagate, se non lo vedete non l'abbiamo ma presto l'avremo! Posso esserti utile? -

Rimani un attimo sbigottito dalla filastrocca, ma pensi alla tua impresa.

- Sì, signor Clander - dici sommessamente - Sto pensando di fare una gita e...-

- Capisco giovanotto, siete diretto vicino o lontano? -

- Non molto distante in realtà...-

- Visiterete luoghi aperti o luoghi chiusi? -

- Entrambi, e infatti vorrei...-

- Una lanterna! Ecco quello che vi serve giovanotto!-

Capisci che Clander ti ha guidato ad acquistare ciò che voleva lui, però visto che forse dovrai esplorare delle rovine, l'idea della lanterna non ti sembra malvagia.

- Esatto, fatemi vedere qualcosa.-

Clander ti mostra 3 lanterne, una è un po' vecchia, un'altra è chiaramente nuova e l'ultima è un modello particolare che illumina un fascio fino a 20 metri di distanza.

Ti orienti verso quest'ultimo modello.

- Visto che è nuova di zecca, ti faccio 8 pezzi d'argento. -

Ci pensi, puoi provare a trattare, ma Clander è un osso duro.

**Se vuoi trattare** tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di discutere.

- Mi sembra - dici - che la lanterna sia buona, ma che non valga tutti questi soldi, ti offro 7 pezzi.

**Se hai ottenuto 25 o più** Clander ti risponde :- Andata giovanotto, mi piacciono i tipi intraprendenti come te -

**Se hai meno di 25** Clander ti risponde :- Niente da fare ragazzo, ti ho fatto 8 pezzi perché mi stai simpatico, ma ieri l'ho piazzata a 10 ed era comunque un buon affare -

Decidi quindi di accettare.

Esci dal negozio con la tua lanterna nuova e soprattutto molto utile. Ma non è finita, forse hai bisogno di altro.

#### 2.2 Emporio giallo

Puoi tornare all'emporio giallo per comprare altri tipi di merce.

Articolo	Prezzo
Olio per lanterna	1 ma
Corda 15m	3 ma
Borsa da cintura	5 ma
Borraccia	2 ma
Coperta	3 ma
Razione da viaggio	3 ma

L'olio per la lanterna è indispensabile per farla funzionare. Una lanterna carica può illuminare per 10 ore consecutive.

La **borsa da cintura** è molto utile per trasportare oggetti di vario tipo. Ha un volume complessivo di circa 3 litri.

La **coperta** potrebbe servirti se corri il rischio di dormire all'addiaccio.

La **razione da viaggio** è un mix di cibi secchi a lunga conservazione. Una razione ha cibo sufficiente per un pasto: non molto gustosa ma meglio che stare a stomaco vuoto.



### 2.3 Armaiolo

Visto che hai già un'arma, l'armaiolo può riparare la tua o affilarla se necessario per sole 10 monete d'argento.

### 2.4 Macellaio

Il macellaio può fornirti delle razioni di carne secca, molto nutriente e sicuramente più buona della razione normale. Tuttavia va consumata entro tre giorni se non viene conservata nel modo giusto. Costa 4 monete d'argento.

### 2.5 Sarto e conciatore

Dal sarto puoi trovare vestiario di vario genere che può essere utile in caso di necessità.

Articolo	Prezzo
Guanti di pelle	1 ma
Mantello	4 ma
Cappuccio	2 ma
Sopraveste	4 ma
Tunica	7 ma

I **guanti** possono essere utili in quanto non è sempre bene toccare tutto ciò che si trova. Inoltre proteggono dal freddo.

Il **mantello** oltre a proteggere dalle intemperie fornisce un +1 alla prova di nascondersi se lo si fa nell'oscurità.

La **sopraveste** ha la stessa funzione del mantello, ma è più raffinata. Può esserne acquistata una di pelliccia per 150 ma.

### 2.6 Calzolaio

Il calzolaio può procurare delle calzature di un certo pregio o comunque adatte e resistenti alle intemperie.

Articolo	Prezzo
Sandali	1 ma
Stivali	4 ma
Stivali imbottiti	6 ma
Stivali rinforzati	200 ma

I **sandali** sono una calzatura economica ma non proprio adatta ai climi rigidi.

Gli **stivali** sono in cuoio e tengono sicuramente più al riparo, così come la versione imbottita, ottima per lunghi viaggi. Quelli rinforzati inoltre proteggono i piedi da eventuali attacchi mirati.

### 2.7 La Locanda da Wolfy e Manzù

Da Wolfy e Manzù puoi trovare ristoro dopo una dura giornata di ricerche. La locanda è gestita da Durfall, figlio di Kondor, membro del clan spaccatoste; di lui si dice che anni fa fosse un temibile guerriero.

Oggi offre agli avventori un luogo caldo e sicuro dove passare la notte: una camera qui costa 6 monete d'argento a notte.

Servizio	Prezzo
Birra classica	2 ma
Birra rossa	3 ma
Birra nanina	5 ma
Stufato di cinghiale	6 ma
Polenta dei titani	8 ma

La **birra nanica** è una particolare birra rossa prodotta dai nani e non la si può trovare in nessun'altra locanda nei paraggi. Molto buona, ma anche traditrice.

La **polenta dei titani** è il piatto forte della locanda, tanto che molti stranieri arrivano a Sivaris solo per gustarla.

### 2.8 La Taverna del Guercio Coboldo

Alla taverna del Guercio Coboldo puoi bere a prezzi più contenuti rispetto a Wolfy e Manzù, ma la birra non è di così alta qualità. E' possibile dormire in stanze comuni, per sole 4 monete d'argento a notte.

Servizio	Prezzo
Birra leggera	1 ma
Birra rossa	2 ma

Tuttavia al Guercio Coboldo è sempre possibile sfidare Hozar Barbanera a braccio di ferro. Se lo fai devi puntare almeno 30 monete d'argento. Poi tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di forza. Se ottieni 30 o più batti Hozar e vinci il doppio, se perdi ovviamente perdi tutto.

Se batti Hozar per due volte, Garfud, gestore del locale, dichiarerà chiusi i giochi.

### 2.9 Il tempio di cura

Al tempio di cura è possibile recarsi per sollevarsi dalle ferite di una battaglia o per curarsi da una malattia. Generalmente per delle semplici ferite basta una giornata di riposo, seguiti da dei curatori. In caso di malattia invece, dipende dal tipo e dalla gravità.

E' buona prassi lasciare al tempio un'offerta di 10 monete per le cure che esso offre.

## Capitolo 3

# Il tempio di Rawk

Il tempio di Rawk è una struttura con fondamenta in pietra, ma fatta principalmente in legno. Piuttosto antico, è completamente abbandonato, tanto che il legno, seppur ottimamente trattato, sta cedendo e vi sono degli avvisi che indicano alla popolazione di non entrare per rischio di crolli.

Attualmente il tempio non viene abbattuto per motivi di rispetto religioso, sebbene qui a Sivaris di fedeli di Rawk non ve ne sia nemmeno l'ombra.

### 3.1 L'entrata sbarrata

Arrivi davanti all'entrata del tempio e la trovi sbarrata, con un cartello "Vietato Entrare - Rischio di Crollo". In effetti se osservi bene la struttura, fai fatica a credere che possa ancora stare in piedi.

Tuttavia, anche volendo entrare, non è possibile farlo ora, perché qualcuno potrebbe vederti. Ritorni sul posto dopo cena e in effetti ora la situazione è più tranquilla. L'oscurità inoltre rende meno evidente la decadenza della struttura sebbene la faccia sembrare lugubre.

Sei deciso ad entrare? **Vai a 3.2**

### 3.2 Dentro il tempio

Dentro è buio pesto, se non hai una lanterna è meglio che esci e corri subito a comprarla, ma dovrai farlo necessariamente domani, visto che a quest'ora gli esercizi sono chiusi.

Accendi **la tua lanterna** e noti immediatamente che le poche cose che rimangono nel tempio stanno marcendo: l'interno di questo luogo sacro ha poco a che vedere con la religione; è un cumulo di sporcizia e stracci, forse anche una latrina di fortuna per dei passanti in "emergenza"

*Esegui una prova di percezione: tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di percezione:*

**Se ottieni 23 o più vai a 3.3**

**Se ottieni meno di 23 o più vai a 3.4**

### 3.3 Orme

Noti delle orme per terra, sembrano tracce di stivali. In alcuni il legno marcio è spugnoso e sembra che le orme siano parecchie. Forse è il caso di stare attenti!

Le segui e arrivi verso il fondo del tempio, dove forse una volta c'era l'altare e qui noti che sul pavimento c'è una botola semi aperta, che conduce in un luogo buio. Senti delle voci provenire dalla botola, anche se non riesci a capire cosa dicono.

Vuoi entrare? Allora **vai a 3.5**

Meglio non correre rischi e abbandonare il tempio. Allora torna in città per passare la notte **vai al capitolo 2**

### 3.4 Strane voci

Ti fermi un istante e nel silenzio totale odi qualche voce, molto in lontananza.

- C'è qualcuno? - chiedi, ma nessuno risponde. Per un attimo la tua voce rimbomba. La cosa ti convince poco e tra i vari stracci riprendi a cercare qualcosa che non sia proprio immondizia. Stavolta sei molto più accurato e vedi qualcosa sul pavimento.

**Vai a 3.3**

### 3.5 La botola

Ispezioni per un attimo la botola, prima di avventurartici. E' stata utilizzata da poco e ha una serratura che però in questo caso è aperta, forse accidentalmente. Noti che è nuova.

Sistemi la lanterna in cintura, in modo da avere le mani libere e prepari la tua arma, per essere pronto a qualsiasi evenienza.

La botola si apre su una scala di legno, piuttosto ripida. Non senti più le voci, ma per evitare problemi cerchi di fare il meno rumore possibile.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di Furtività*

**Se ottieni più di 24 vai a 3.6** **Se ottieni meno di 24 vai a 3.7**

### 3.6 Una porta nel buio

Scendi molto piano per non fare rumore, la tensione è palpabile: i gradini uno ad uno ti portano verso il basso, finché non arrivi di fronte a una porta, chiusa con un lucchetto, ma la chiave non è presente.

C'è puzza qui sotto, tipo stalla, e l'aria è pesante e umida. Nel silenzio non senti nulla, pare proprio che non ci sia nessuno.

Davanti a questa porta chiusa hai tre scelte:

**Tenti di scassinare il lucchetto vai a 3.9**

**Tenti di far saltare il lucchetto vai a 3.10**

**Abbandoni e torni su vai a 3.27**

### 3.7 Bisbigli

Mentre scendi dalla botola i gradini in legno scricchiolano e nel silenzio completo sembrano fare troppo rumore. Ti fermi un secondo per capire se puoi fare meno rumore.

Tuttavia inizi a sentire un certo numero di sussurri e bisbigli, sono piuttosto chiari, ma sembrano parlare una lingua incomprensibile.

A un certo punto un bisbiglio più alto degli altri dice chiaramente :- State zitti, per Zutra! Sta tornando! -

Poi tutto si zittisce. Scendi le scale e arrivi a una porta: è chiaro che le voci arrivavano dall'altra parte. La porta è chiusa da un lucchetto e non sembra esserci una chiave.

Provi a cercare per un po' ma non trovi nulla. Di là della porta alcune voci parlano sussurrando.

- Sta arrivando o no? -

- Stai zitto! -

Stai quasi pensando a come forzare la serratura quando una voce di là della porta rompe gli indugi, urlando:

- C'è qualcuno di là della porta? - dice

**Rispondi alla voce vai a 3.8**

**Abbandoni e torni su vai a 3.27**

### 3.8 Botta e risposta

- Sono un cittadino di Sivaris! Chi c'è di lì? -

Attimo di silenzio.

- Chi siete? - insisti.

- Siamo prigionieri di un mercante di schiavi - dice una voce più esile - ti prego liberaci! -

Esiti per un attimo, anche se la cosa sembra plausibile vuoi vederli chiaro: - In quanti siete? -

- Saremo una decina, ma a parte un paio qui sono tutti stranieri.-

Senti altre voci che parlano una lingua che non conosci.

*E' il caso di aiutarli? vai a 3.10*

*Secondo te è troppo rischioso? vai a 3.27*

### 3.9 Un lavoro ben fatto

Tiri fuori i ferri del mestiere. Non ce li hai? Puoi sempre provare a far saltare la serratura **andando a 3.10**

Inizi a lavorare sulla serratura, sembra un po' complicato.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di scassinare se ottieni 24 o più vai a 3.21 altrimenti puoi tentare di forzare la serratura **andando a 3.10***

### 3.10 Spaccare il lucchetto

Hai deciso che è il caso di forzare il lucchetto tentando di romperlo o scardinarlo dalla porta. Non sembra un lavoro difficile ma sei abbastanza teso e hai voglia di compierlo nel minor tempo possibile. Prendi la tua arma e tenti di forzare.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua forza, se ottieni 20 o più, rompi il lucchetto e vai a 3.21*

*Non sei riuscito a rompere la serratura? Prendi fiato e riprovaci con più calma e vai a 3.11*

*E' troppo rischioso? Forse è meglio abbandonare il posto e vai a 3.27*

### 3.11 Lavorare con calma

Ti prendi il giusto tempo per eseguire il lavoro alla perfezione. Forse è la prima volta che lo fai? Tuttavia non ti sembra difficile. Fai leva, forzi, scardini un po', prendi un sasso e colpisci, riprendi a fare leva e pian piano il lucchetto di indebolisce.

Ci sei quasi, ma prendi quasi un colpo mentre senti la botola spalancarsi e una voce maschile e roca urlare:- Chi c'è lì sotto! Questa è proprietà privata! -

*Pensi sia meglio nascondersi? Spegni la lanterna e vai a 3.13*

*Forse non è cattivo, prova a parlarci e vai a 3.12*

*Sembra un tantino minaccioso, sfoderi l'arma e vai a 3.17*

### 3.12 Due parole

- Buonasera signore - dici all'uomo - sono finito qui cercando un riparo per la notte.-

Il tipo sembra quasi sorpreso della tua risposta :- Sei di Sivaris tu? -

- Sì, sono un cittadino. -

- Non sembri affatto uno che dorme all'addiaccio, che ci fai qui? - mentre dice questo estrae una spada corta - Farai bene a essere convincente -

Non fai in tempo a parlare che subito si fa sotto.

**Vai a 3.17**

### 3.13 Il favore del buio

L'oscurità ti avvolge, l'unico punto luminoso è la torcia dell'uomo alla botola.

- Inutile che ti nascondi, tanto ti ho visto! - dice mentre scende la scaletta - Non puoi pensare di farla franca! -

Spegnere in fin dei conti è stata una buona idea, ma meglio nascondersi tra le ombre per evitare che l'uomo ti veda.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di nascondersi.*

*Se ottieni 24 o più riesci a nasconderti e vai al 3.15  
Se ottieni meno di 24 fai un passo falso e vai al 3.14*

### 3.14 Dalla padella alla brace

Accidenti sei scivolato facendo un baccano enorme.

- Oh! Oh! - dice l'uomo scendendo la scala - Abbiamo un nuovo ospite! -

- Scusate signore - dici rialzandoti - sono finito qui per sbaglio cercando un riparo.-

L'uomo estrae una spada corta :- Se farai il bravo ti risparmierò la vita. -

Anche tu estrai l'arma :- In cambio di cosa? -

- Sei giovane e forte, potrei venderti al miglior offerente. -

Non ci stai. **Vai a 3.17**

### 3.15 Brancolare

Ti fai di lato silenziosamente e vedi l'uomo scendere sbraitando qualcosa in qualche dialetto che non riconosci.

- So che sei qui, finirai in prigione insieme a tutti gli altri -

Decisamente pensi che nascondersi sia stata una buona idea. L'uomo arriva in fondo alla scala e si guarda attorno, ma tu hai trovato un buon posto e sei fuori dal fascio di luce.

- Dove sei? - urla minaccioso

Vedi che ha una chiave in cintura, probabilmente quella del lucchetto. L'uomo avanza verso la porta ma non ti vede e procede. Sta controllando se è stata forzata o meno e ti sta dando le spalle. Sei in posizione di vantaggio.

*Vuoi colpire l'uomo alle spalle? Tira un dado da 12 e sommalo all'abilità della tua arma. Se ottieni 20 o più vai a 3.16 altrimenti ti va male, l'uomo ti scopre e vai a 3.17*

*Pensi sia più sicuro tentare la fuga? Vai a 3.19*

### 3.16 Affondo

Tira il danno della tua arma e se possiedi l'abilità speciale di Attacco Accurato somma al danno anche il valore che hai in questa abilità.

Il tuo avversario ha 65 punti danno, se non l'hai ancora ferito, se togli a questi punti l'ammontare che hai totalizzato.

A questo punto l'uomo si gira estraendo un pugnale e ti dice:

- Hai fatto l'errore più grande della tua inutile vita -  
Inizia il combattimento, vai a 3.17

### 3.17 Combattimento al tempio

Il tuo avversario, se non l'hai già ferito, possiede 65 punti danno. Per ucciderlo devi portarlo a 32 punti, dopo di che crollerà al suolo sotto i tuoi colpi. Lo stesso vale per il tuo personaggio: se i suoi punti ferita calano al di sotto della metà sviene e sei fuori dai giochi.

L'uomo vibra dei fendenti con la sua spada corta, ma uno solo per round.

L'uomo effettua questi attacchi per i primi quattro round, al quinto round ripeterà i valori del primo e così via.

**Round 1:** Attacco (25), se colpisce infligge 7 punti ferita. Difesa (Schivare 21).

**Round 2:** Attacco (21), se colpisce infligge 4 punti ferita. Difesa (Schivare 20).

**Round 3:** Attacco (18), ti manca di base. Difesa (Schivare 24).

**Round 4:** Attacco (23), se colpisce infligge 9 punti ferita. Difesa (Schivare 21).

*Hai sconfitto il tuo avversario? Vai a 3.18*

*Si mette male e vuoi fuggire? Vai a 3.19*

*Sei finito a terra svenuto? Vai a 5.2*

### 3.18 Il mercante morto

E' finita male, per il tuo avversario ovviamente. Ti chiedi se avessi potuto scegliere di fare diversamente, ma poi preferisci non pensarci molto.

Perquisisci l'uomo e trovi: 25 monete d'argento, due contratti di compravendita di schiavi, stipulati presso la città di Nahal (che non sai nemmeno dove si trovi), una spada corta, tre razioni di cibo, un lanternino, le chiavi e una ricevuta d'alloggio presso la locanda *Il Guercio Coboldo*.

*Non hai ancora aperto la porta sotto la botola? Ora hai la chiave! Vai al 3.20*

*Vuoi denunciare la vicenda alle autorità? Vai a 3.23*

### 3.19 Fuga dal tempio

Tenti di fuggire dal combattimento, prima che tu lo faccia il nemico ti assesta un altro colpo da 7 punti ferite. Se sei morto vai a 5.2 altrimenti prosegui.

Ti sembra che l'uomo ti inseguia sbraitando ma una volta fuori dal tempio, imbocchi una via secondaria e ti sembra che nessuno ti stia dietro.

Valuti un po' il da farsi: forse la situazione è diventata un po' troppo rischiosa, ma di certo in quel tempio c'è qualcosa che non va.

Vuoi denunciare tutto alle autorità? Vai a 3.23

Ne hai avuto abbastanza e meglio non cercare grane?  
Torna pure alla tua vita spensierata 5.3

Forse la fuga è stata prematura? Ritorna dentro il tempio e affronta il nemico 3.28

### 3.20 Bottino umano

Leggi 3.21 ma se alla fine decidi di denunciare tutto alle autorità vai a 3.23 anzichè proseguire.

### 3.21 La prigionia

Appena entri uno stuolo di voci confuse si leva, ne capisci solo alcune, tutte le altre parlano una lingua straniera o forse più lingue straniere.

Illumini con la lanterna e nella confusione vedi che sei in un piccolo corridoio sudicio, dove si affacciano 4 celle, tutte chiuse. Dietro le sbarre uomini e donne si stanno agitando e tendono le mani al di fuori cercando di afferrarti.

Scansi istintivamente le loro mani e poi gridi :- Silenzio! -

Incredibilmente funziona, tutti si mettono a tacere e tornano tranquilli. Guardando i due uomini della prima cella non fatichi a capire che questa gente viene addomesticata a suon di frusta e bastone.

- Chi parla la mia lingua? - chiedi

- Io - ti risponde un uomo - e altri due nell'ultima cella.-

- Cosa fate qui? -

- Siamo prigionieri di un mercante di schiavi - ti dice - vogliono portarci a nord e venderci lontano dalle nostre case.-

Una voce dal fondo dice :- E' la bontà di Zutra che ti ha mandato! Liberaci! -

- Chi mi dice che non siete dei criminali? Perchè dovrei fidarmi? Chi vi tiene qui potrebbe essere un cacciatore di taglie. -

- Se non ci credi, vai alle autorità e portale qui, così intascherai tu la taglia - ti sfida l'uomo - altrimenti dacci la libertà e ti ringrazieremo.-

*Credi all'uomo nella cella? Vai a 3.24*

*Non sei sicuro al cento per cento? Puoi sempre denunciare la cosa alle autorità Vai a 3.22*

### 3.22 Fare chiarezza

- Sì - dici- meglio andare alle autorità, giusto per essere sicuri di fare la cosa giusta.-

Una voce dalla cella in fondo ti urla :- Sì corri pure dalle autorità, ma vedi di non farti scoprire o ci sposteranno prima che arrivino le guardie.-

- Non preoccupatevi - replichi - sarò presto di ritorno.

-

Esci dalle celle, risali la scala ed esci dalla botola: di sopra ti sembra tutto tranquillo. Riflettendo sull'accaduto la situazione è abbastanza strana e quindi pensi che in fondo andare alle autorità sia la scelta migliore, ci penseranno loro. Prendi la via per uscire quando senti una voce roca parlare alle tue spalle.

- Bene, bene, bene - dice ridacchiando.

Ti volti e vedi un uomo, non molto alto ma ben piazzato.

- Chi sei? - chiedi

- Chi sei tu semmai! - replica l'uomo mentre estrae una spada corta

- Un momento non sono qui per combattere. -

Ma non hai scelta, il tipo non sembra uno di molte parole: probabilmente ti ha visto uscire dalla botola e pensa che sia troppo rischioso lasciarti andare.

Vuoi combattere? **Vai a 3.17**

Vuoi fuggire dal combattimento? Vai a **3.19**

### 3.23 Ufficio del Capitano

Esci dal tempio e vai correndo verso la cittadella delle guardie, dove ha sede l'ufficio del Capitano della città. Vista l'ora tarda trovi un sostituto che, capendo la tua necessità, ti riceve senza troppi problemi.

- Ditemi giovanotto - ti dice - cosa vi porta a quest'ora presso la cittadella? -

- Sat succedendo qualcosa di grave al Tempio abbandonato - dici al capitano.

- Cosa di preciso? -

- Sono stato laggiù e credo che vi siano imprigionate delle persone, non en so il motivo.-

- In effetti - dice l'ufficiale - so che sotto il tempio ci sono delle stanze, forse qualcuno ha deciso di passare là la notte.-

- No, non avete capito - dici scuotendo la testa - Quella gente è sotto chiave e non credo che il tempio facciano da prigione per il regno.-

- D'accordo giovanotto, invierò là una squadra di cinque guardie immediatamente, giusto per vederli chiaro.-

- Se volete posso accompagnare le guardie -

- Assolutamene no - ti dice fermamente l'ufficiale - Non possiamo mettere a rischio l'incolumità dei cittadini.-

Quindi fa chiamare le guardie e le invia al tempio.

**Vai a 3.25**

### 3.24 La corsa dei disperati

Rompi le serrature delle gabbie utilizzando ciò che hai a disposizione e queste, una ad una, si aprono lasciando liberi, e increduli, i prigionieri.

Dopo qualche istante ognuno di loro, preso da una sorta di panico, inizia a correre verso la scala per uscire dal tempio.

Quello che ti ha parlato si ferma un po' di più e ti dice :- Hanno paura che il nostro aguzzino e mercante ritorni e li costringa nuovamente in cella.-

- E tu? Non fuggi? - chiedi

- No, voglio denunciare tutta questa storia alle autorità.-

- Mi sembra una buona idea - gli dici - Vai e racconta tutto alle guardie, se ci dovessero essere problemi posso testimoniare. -

Riesci in pochi secondi a spiegare all'ormai ex prigioniero come contattarti e poi se ne va.

**Vai a 3.26**

### 3.25 Nessun tesoro

Il raid delle guardie al tempio porta alla luce un traffico di schiavi a opera di un mercante del sud.

Vengono liberate circa una quindicina di persone, ma non ti arriva nessuna notizia riguardo a un tesoro all'interno del tempio.

Se vuoi continuare le ricerche recandoti presso le rovine di Almaser. Vai a letto e il giorno dopo ti metti in cammino di buon ora. **Vai a 4.1**

### 3.26 Spolverata

Una volta che se ne sono andati tutti, controlli le celle per vedere se è rimasto qualcosa di interessante, ma come prevedevi non trovi nulla. Solo polvere e qualche straccio

Sicuramente ciò che cercavi non è qui e quindi probabilmente to dovrai recare alle rovine di Almaser per continuare le ricerche.

Torni di sopra ed esci dal tempio, rimani nella zona per circa un'ora, giusto il tempo per vedere cinque guardie entrare nel tempio guidate dall'uomo che hai liberato.

- Dormiamoci su - dici tra te e te - domani mattina dobbiamo partire.

Vai a letto il giorno successivo parti alla volta delle rovine. **Vai a 4.1**

### 3.27 Risalita dalla botola

Decidi di non aprire la porta e risalire dalla botola perché troppo rischioso.

Arrivi al pian terreno e tutto sembra a posto, prendi velocemente la via d'uscita per allontanarti dalla zona. Fuori è buio, attraversi la strada diretto verso la zona residenziale, ti volti per controllare il tempio un'ultima volta e in quel frangente vedi l'ombra della sagoma di un uomo mentre entra nel tempio con fare furtivo.

Vista la tua sensazione di rischio poteva essere qualcuno che non aveva piacere che lì ci fossero intrusi.

Per un attimo ti balena il pensiero che potesse essere sulle tracce dell'oggetto in oro che stai cercando; ma non può essere, anche perché le informazioni che hai raccolto insieme con Magher sono riservate.

Vuoi comunque tornare dentro al tempio e vederci chiaro? **Vai a 3.28**

In alternativa puoi tralasciare le ricerche al tempio e partire il giorno dopo per le rovine di Almaser. **Vai a 4.1**

### 3.28 Ritornare dentro al tempio

Ti riavvicini furtivo all'ingresso del tempio, conscio comunque del rischio: hai la tua arma in mano, non si sa mai.

Entri di soppiatto e ti sembra che la situazione sia tranquilla, fai qualche passo, ma vieni colto di sorpresa da un colpo di spada che ti infligge 5 punti ferita.

Se sei morto vai a **5.2** altrimenti prosegui e vai a **3.17**

## Capitolo 4

### Le rovine di Almaser

#### 4.1 In viaggio

Il sole sta sorgendo e, zaino in spalla, tu cammini già da un po'. Ti volti e, al di là del fiume, vedi la città di Sivaris, cinta dalle sue mura, mentre viene illuminata dalla luce dell'alba.

A sud minaccia pioggia, ma i venti dell'est dovrebbero spingere il mal tempo nell'entro terra.

Incroci anche una carovana: i mercanti arrivano presto in città per piazzare le bancarelle, ma il loro passaggio ti conforta, significa che non ci sono grossi pericoli che ti aspettano.

Dopo un'ora e mezza di cammino arrivi all'imboccatura del sentiero che dovrebbe portare verso le rovine. Noti un vecchio cartello che indica "Corte Gransale".

*Proseguì a 4.2*

#### 4.2 Corte Gransale

Un'altra ora di cammino per una strada leggermente in salita ti rende molto più stanco del previsto, ma per fortuna sei in vista di un gruppo di case.

- Dovrebbe essere la corte di cui parlava il cartello - dici fra te e te - Forse è il momento di riposare un po' - In effetti sei un po' fuori allenamento.

La corte non è grandissima, ma sembra che lì ci sia molto da fare. E' tempo di raccolto e la gente va e viene con i frutti dei campi da mettere nei magazzini.

Un vecchio seduto vicino al portone del magazzino grande ti nota e inizia ad attirare la tua attenzione.

- Giovanotto! - urla

Ti volti e accenni un timido saluto.

- Avvicinatevi, si direbbe che voi non siate del posto -

Sorridi e ti avvicini, il vecchio ti squadra meglio e poi continua :- No, non ti ho mai visto, sicuramente non sei di qui.-

- Infatti - rispondi - io vengo da Sivaris, a tre ore di cammino da qui. -

- Tre ore? - si stupisce il vecchio - Devono aver allungato le strade perché quando ero giovane come te io ce ne mettevo soltanto due.-

Simpatico il vecchietto eh? Accenni un sorriso per la battuta.

- Comunque se sei stanco puoi riposare qui alla corte per un po', là in fondo - ti indica una pompa - C'è una fontana dove puoi bere tutta l'acqua che vuoi.-

*Accetti di riposarti? In fondo era la tua prima idea.*

**Vai a 4.13**

*Il vecchio è troppo sbruffone, meglio proseguire verso Almaser, hai perso fin troppo tempo. Vai a 4.3*

#### 4.3 Attraverso le colline

Saluti il vecchio per la sua ospitalità e dopo un po' di riposo riprendi il cammino allontanandoti dalla corte e dirigendoti verso est.

Il tempo regge e i nuvoloni che sembravano minacciare la giornata si stanno spostando verso sud e verso ovest.

Il sentiero attraversa una zona boscosa, ma è comunque percorribile. Le parole del vecchio di Corte Gransale ti tornano in mente e cerchi fare attenzione a tutto ciò che succede.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di percezione. Se ottieni 24 o più vai a 4.12 altrimenti prosegui a 4.4*

#### 4.4 Una brutta sorpresa

Tutto sembra a posto, decidi di proseguire, non dovrebbe mancare molto.

Improvvisamente però un grosso sasso ti colpisce alle spalle, procurandoti 6 punti ferita, da scalare dal tuo ammontare.

**Se sei svenuto vai a 5.10**

Ti volti sfoderando l'arma e trovi di fronte a te 2 coboldi che impugnano due bastoni, sembrano abbastanza decisi ad assaltarti.

Tu attacchi per primo come al solito. I Coboldi ti affronteranno per 3 round, poi fuggiranno. Tuttavia appena ne ferisci uno questo scappa e l'altro scapperà il round dopo quando si accorge che è rimasto solo.

Prima di ogni round puoi fuggire dal combattimento: in questo caso ricevi altri 5 punti ferita (Se sveni vai a 5.10).

Se fuggi verso Almaser vai a 4.5 altrimenti puoi fuggire verso Corte Gransale e andare al 4.6

Gli attacchi e le difese dei Coboldi nei 3 round sono questi:

**Round 1:**

Coboldo 1 - Attacco (21) [4 punti ferita]; Difesa (20).

Coboldo 2 - Attacco (22) [3 punti ferita]; Difesa (21).

**Round 2:**

Coboldo 1 - Ti manca; Difesa (21).

Coboldo 2 - Attacco (21) [5 punti ferita]; Difesa (19).

### Round 3:

Coboldo 1 - Attacco (20) [3 punti ferita]; Difesa (21).

Coboldo 2 - Attacco (20) [4 punti ferita]; Difesa (22).

Se in questo combattimento dovessi svenire vai a **5.10**

*Se sconfiggi i coboldi, oppure se scappano, prosegui il tuo cammino e vai a 4.9*

## 4.5 Di corsa!

Fuggi dai tuoi nemici, ma comunque fanno in tempo ad assestarti un colpo identico dal Round 3 (se dovessi svenire per questo attacco vai a 5.10).

Vai di corsa lungo il sentiero tentando di seminare chi ti sta rincorrendo. I coboldi sono piccoli e sulla corsa sono più lenti degli umani, ma non ti fermi preferendo non rischiare: del resto ci potrebbero essere altri nemici in agguato.

Dopo qualche minuto di corsa sei spossato e devi fermarti a rifiatore: ti volti per sicurezza ma dei coboldi nessuna traccia.

Prendi fiato.

Ti guardi attorno, ormai la boscaglia si sta diradando e il crinale è vicino. Ti rimetti in marcia dopo aver bevuto un sorso dalla tua borraccia (se ce l'hai!)

*Vai a 4.9*

## 4.6 Ritirata!

Fuggi dai tuoi nemici, ma comunque fanno in tempo ad assestarti un colpo identico dal Round 3 (se dovessi svenire per questo attacco vai a 5.10).

Torni indietro sul sentiero pensando che forse potresti anche tornare a Gransale a riposarti per qualche giorno. Corri a perdifiato e dopo qualche minuto ti accorgi che i coboldi non ti stanno più seguendo.

Forse se ne sono andati, o forse ti stanno aspettando.

*Vuoi tornare a Gransale e riprenderti? 4.7*

*Vuoi riprendere il cammino verso almaser e attraversare le colline? 4.9*

## 4.7 Un po' di ristoro

A Corte Gransale puoi fermarti per ripristinare le ferite e riprendere le forze, ma in questo caso dovrai riposare e non lavorare. Ogni giorno di riposo ti farà recuperare 5 punti ferita, ma dovrai pagarti il vitto e l'alloggio per un totale di 10 monete d'argento al giorno. Potrai quindi tornare verso le rovine.

*Hai completato il tuo riposo alla Corte? Vai a 4.9*

## 4.8 Qualche giorno per riprendersi

Dopo questa batosta sarà meglio che a Corte Gransale ti riposi per bene, quindi non potrai lavorare. Ogni giorno di riposo ti farà recuperare 5 punti ferita, ma dovrai pagarti il vitto e l'alloggio per un totale di 10 monete d'argento al giorno. Potrai quindi tornare verso le rovine.

*Hai completato il tuo riposo alla Corte? Vai a 4.18*

## 4.9 Arrivo alle rovine

Infine arrivi oltre il crinale, la boscaglia si è diradata e il sentiero ormai appena visibile scende ripido verso quelli che sembrano una serie di massi messi giù a caso con alberi e sterpaglia a condire il tutto.

Tira forte il vento e, nonostante il bel tempo, hai una forte sensazione di desolazione. In effetti non vorresti mai ritrovarti qui durante la notte e quindi benedici il nome Zutra per aver deciso di recarti qui a giorno pieno.

Percorri la discesa con calma, avvicinandoti alla struttura che, in effetti, ti sembra diventare un qualcosa di molto simile a un tempio o un monastero, solo che è completamente crollato e/o scoperchiato.

*Vuoi esplorare i dintorni prima di entrare tra le macerie? Vai a 4.10*

*Vuoi entrare subito nelle vecchie rovine? Vai a 4.15*

## 4.10 Dintorni di Almaser

Giri intorno alle rovine cercando alcune tracce sul terreno che ti possano far capire cosa ci sia di pericoloso tra le macerie.

La zona ti sembra tranquilla e per quel che ne sai potrebbe essere ottima per far pascolare il bestiame. Non sei un esperto ma ad una prima occhiata non scorgi tracce di animali di passaggio di un certo pericolo solo qualche lepre o animali di piccola taglia.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di cercare.*

*Se ottieni 24 o più vai a 4.11*

*Se ottieni meno di 24 vai a 4.15*

## 4.11 Una sola direzione

Noti che le tracce dei piccoli animali che si avvicinano alla zona delle macerie, spesso non hanno una direzione di ritorno, mentre le poche che si allontanano sembrano farlo di corsa, come se fossero al galoppo.

Ti chiedi: "Cosa ci sarà mai tra quelle macerie?"

La tua curiosità aumenta al pari della prudenza: ti viene in mente Magher, la scomparsa di suo fratello e le parole del vecchio di Gransale.

*Curiosità e avventura sono il tuo pane! Vai a 4.15*

*La cosa inizia a essere troppo rischiosa, meglio abbandonare la missione, vai a 5.4*



## 4.12 Tra gli alberi

Scorgi alcuni movimenti tra gli alberi alla tua destra, ti giri di scatto ma quando ti volti tutto sembra essere tornato normale. Prosegui qualche passo e ancora qualche movimento, ti fermi.

Facendo uno scatto improvviso sfoderi la tua arma voltandoti verso la zona dove hai visto i movimenti e urli :- Chi c'è lì, vieni fuori! -

A quel punto un paio di piccoli esseri, forse coboldi ma con gli alberi non riesci a distinguerli, corrono via tra la boscaglia lanciando qualche verso di spavento.

Un pericolo scampato, rinfoderi l'arma, ti guardi attorno per vedere se tutto è a posto e prosegui.

**Vai a 4.9**

## 4.13 Ospite alla Corte

Decidi di accettare l'offerta del vecchio e vai a rinfrescarti alla fontana, poi torni da lui che inizia a farti un po' di domande.

- Cosa spinge un giovane di Sivaris alla corte di Gransale? -

- Sto facendo alcune ricerche e si dà il caso che il mio cammino passi di qui.-

- Bene - ti dice - Allora sei fortunato ad aver trovato me ad accoglierti, i padroni di casa non sono così benevoli coi forestieri.-

- Forestieri? Ma Sivaris è praticamente dietro l'angolo-

- E' pur sempre una città, ragazzo, e qui siamo in campagna. -

- Capisco, comunque ci sono molte corti agrigole a ridosso delle mura.-

- Lo so benissimo - dice ridendo il vecchio - Vado in città almeno una volta ogni 2 mesi per concludere alcune vendite.-

- Quindi sei un mercante -

- Non proprio, ma dimmi piuttosto, dove sei diretto?-

- Sto andando a visitare alcune rovine che si trovano al di là delle colline a ovest -

Il vecchio si fa cupo :- Stai parlando delle rovine di Almaser? -

- Esattamente - confermi - le conosci? -

- Tutti le conoscono da queste parti e non puoi dire di essere cresciuto qui se, da ragazzino, non hai visitato le rovine almeno una volta.-

- Ah, pensavo che fossero pericolose.-

- Lo sono eccome!- dice il vecchio - Per questo nessuno si avvicina e ai ragazzi viene proibito di visitarle.-

- Ma lo fanno ugualmente? - chiedi incuriosito

- A volte, ma hanno abbastanza paura da non avvicinarsi troppo -

- Cosa c'è di pericoloso laggiù? -

- Non saprei dire di preciso, ma ogni tanto qualcuno che si allontana in quella direzione non fa più ritorno.-

- Gente del posto? - chiedi

- No, la gente di qui è abbastanza furba da aver imparato a evitarle. Parlo di gente da fuori, esattamente come te.-

- Quindi sono in pericolo? -

- Dipende, comunque se sei qui per cercare aiuto sappi che nessuno ti accompagnerà.-

- E perché? -

- Tempo fa arrivò qui uno straniero da Sivaris, diceva di essere uno studioso. E' arrivato qui e ha ingaggiato uno dei nostri giovani per accompagnarlo, con una buona paga e promettendogli una parte del tesoro.-

- E com'è finita? -

- Non sono più tornati. Nonostante i nostri ammonimenti.-

Brutto affare. Il vecchio racconta storie cupe su Almaser e probabilmente recarsi là è veramente rischioso. Ma il suo racconto ti incuriosisce: forse lo studioso era il fratello del vecchio Magher e quindi sei sulla buona strada.

- Senti - ti dice prendenoti un braccio - tu sei un giovane volenteroso e qui è tempo di raccolto, perché non ti fermi a lavorare qui? Potrei pagarti bene.-

- Quanto bene? -

- 15 monete d'argento al giorno con vitto e alloggio.-

L'offerta è allettante, prenderesti quasi il doppio di un normale lavoro in città.

*Se decidi di accettare vai a 4.14*

*Altrimenti puoi continuare il tuo cammino vai a 4.3*

## 4.14 Al lavoro!

Decidi di lavorare in corte per la giornata, al limite puoi ripartire il giorno successivo. Lavori come bracciante caricando nei campi e scaricando nei magazzini. A fine giornata ti vengono date 15 monete d'argento.

*Puoi lavorare in corte per un massimo di 6 giorni, guadagnando ogni giorno 15 monete d'argento. Ogni giorno puoi decidere se andartene e proseguire per le tue avventure o se rimanere. Alla fine del sesto giorno il raccolto è concluso e, se rimani, partecipi alla festa del rione.*

*Quando decidi di riprendere le tue avventure puoi anche tornare in città a fare acquisti (Capitolo 2) e riprendere poi il cammino sulle colline Andando a 4.3*

## 4.15 Seta tra i massi

Decidi di inoltrarti tra i massi delle macerie e immediatamente vieni colto da una brutta sensazione. Calmi il passo e sguaini l'arma, procedendo con molta cautela.

Procedi in quello che una volta pensi fosse il salone principale, con delle colonne spezzate. All'improvviso noti a terra lo scheletro di un piccolo animale, forse un topo. Vicino allo scheletrino vedi quello che sembra essere un bozzo di seta, piuttosto strano. Cosa sarà mai?

Ti avvicini per scoprirlo ma....

*Tira un dado da 12 e somma il risultato al tuo valore nel tiro salvezza.*

*Se ottieni più di 22 Vai a 4.16 altrimenti procedi a Vai a 4.17*

#### 4.16 Una trappola...

Ti accorgi che il tuo piede è impigliato in un filo di seta, non forzi e togli il piede dal filo. Ha tutta l'aria di essere una trappola.

E infatti lo è! Di lì a poco senti uno strano rumore provenire dall'alto e ti accorgi che un ragno gigantesco è sopra di te, forse ti sta osservando.

Si cala velocemente mentre tu indietreggi, sembra intenzionato ad affrontarti.

*Affronti la bestia? Vai a 4.19*

*Fuggi dal combattimento? Vai a 4.24*

#### 4.17 Un altro pericolo

Fai un passo di troppo, il tuo piede forza qualcosa e improvvisamente ti trovi avvolto in una specie di lenzuolo semi invisibile.

E' UNA RAGNATELA GIGANTE!

Ti dimeni e cerchi di divincolarti, con la tua arma inizi a rompere la tela ma è viscosa e non riesci a togliertela di dosso.

In pochi secondi da sopra le macerie appare un ragno grande almeno quanto un cane, gigantesco insomma e sembra molto, molto affamato.

In pochi istanti ti è addosso, tu riesci a liberarti ma il ragno ti colpisce calandosi dall'alto: ti procura 5 punti ferita, sbattendoti indietro. *Se sei svenuto vai a 5.5*

Questo è l'avversario più raccapricciante che tu ti sia mai trovato di fronte.

*E' il caso di combattere? Vai a 4.19*

*Meglio fuggire? Vai a 4.24*

#### 4.18 Ritorno alle rovine

Dopo il riposo ti fai largo verso le rovine: ormai conosci la strada e ci arrivi senza problemi. Sai perfettamente che l'orrore di Almaser è là che ti aspetta, ma stavolta eviti la sua trappola e non sei più una facile preda.

Appena lo scorgi aggirandoti tra i massi, ti sembra che anche lui ti stesse aspettando. Ti sembra in ottima forma, se gli avevi fatto qualche ferita, ha avuto tempo sufficiente per rigenerarsi.

*E' il momento della verità, Vai a 4.19*

#### 4.19 L'orrore di Almaser

Tieni l'arma saldamente in mano, mentre il ragno si avvicina famelico: emette dei rumori strani e poco rassicuranti.

Il tuo nemico ha 55 punti ferita, portalo a 27 e lo avrai sconfitto. Lui però ti attacca con le sue zampe e a volte con il morso.

Per il combattimenti sono segnalati gli attacchi e i danni del ragno per i primi 4 round. Se il combattimento dovesse essere più lungo, riprendi dagli attacchi del primo round.

Se durante il combattimento il tuo personaggio scende al di sotto della metà dei suoi punti ferita, sviene e vai a 5.5

**Round 1** - Attacco (25), 10 punti ferita. Difesa(22)

**Round 2** - Attacco (22), 7 punti ferita. Difesa(26)

**Round 3** - Attacco (23)[Morso], 4 punti ferita + veleno. Difesa(20)

**Round 4** - Attacco (24), 6 punti ferita. Difesa(23)

*Se vieni colpito dal morso, tira un dado da dodici e somma il risultato al valore del tuo tiro salvezza, se fai meno di 22 vai a 4.45, altrimenti prosegui il combattimento*

*Alla fine di ogni round puoi tentare la fuga, se lo fai vai a 4.24*

*Se riesci a uccidere il ragno gigante vai a 4.20*

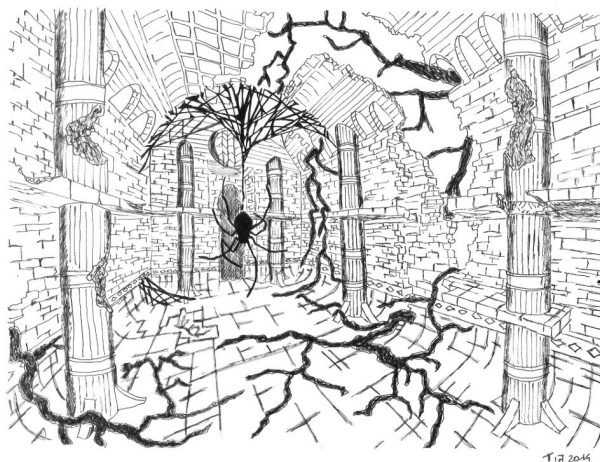


Figura 4.1: L'orrore di Almaser

#### 4.20 Un altro passo avanti

Con uno strillo disumano il ragno spira sotto i tuoi colpi. Il suo corpo ferito giace a terra raggomitolaro: di certo non sarà più un pericolo per chi si avventurerà da queste parti. E' stato senza dubbio il nemico più pericoloso che hai affrontato fin'ora.

Esplori la zona in cerca di qualcosa, trovi solo ragnatele e scheletri di piccoli animali, più altri bozzoli che contengono animali uccisi ma non ancora mangiati.

Concludi che queste macerie fossero la trappola perfetta: gli animali venivano qui a ripararsi e il ragno li intrappolava e li uccideva. Chissà da quanto tempo avveniva tutto questo.

Finalmente scorgi nel terreno un passaggio, piuttosto angusto ma scoperto.

*Vai a 4.21*

### 4.21 Il sotterraneo

Scendi nella prima stanza del sotterraneo grazie a una corda e arrivi al centro della stanza, con la lanterna già accesa.

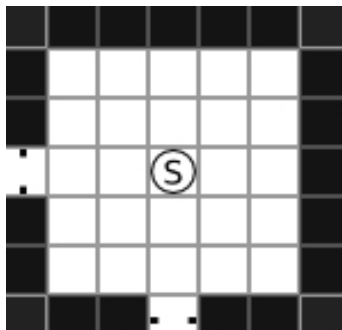


Figura 4.2: La prima stanza

Disegni la stanza sulla mappa. La S cerchiata sta a indicare una botola sul soffitto, quella dalla quale sei sceso.

Resistendo alla puzza nauseabonda che permea l'aria, esplori la stanza e noti subito due aperture, una a sud e una a ovest. Il fondo della stanza è in pietra, con tutta una serie di sassi sparsi e polvere.

A lume di lanterna provi a cercare tracce sul pavimento: se qualcuno è passato di recente si vedranno.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato alla tua abilità di cercare, se ottieni 24 o più vai a 4.23 e poi torna qui altrimenti prosegui*

*Vuoi andare verso l'apertura a sud? Vai a 4.40*

*Vuoi andare verso l'apertura a ovest? Vai a 4.25*

*Vuoi esplorare meglio la stanza? Vai a 4.22*

### 4.22 L'entrata

Se hai già eseguito questa operazione anche fallendo torna a 4.21.

Decidi di esplorare meglio la stanza di entrata del sotterraneo, perdendo però più tempo. A una prima occhiata noti che al centro della stanza una volta c'era qualcosa. Rimane infatti il resto di un basamento, come quello di una colonna, anche se la mancanza di un supporto superiore e l'esistenza del passaggio di entrata farebbe pensare più a una statua.

*Tira un dado da 12 e somma il valore ottenuto alla tua abilità di cercare. Se ottieni 28 o più vai a 4.35 altrimenti prosegui.*

Non trovi nient'altro. Torna quindi a 4.21.

### 4.23 Alcuni segni

Cercando per terra ti accorgi della presenza di alcune tracce, come se qualche cosa fosse stato trascinato sul terreno. Guardando meglio noti quelle che potrebbero

essere tracce di sangue, anche se sono talmente vecchie da poter essere qualsiasi cosa.

Comunque, se qualcosa è stato trascinato lo ha fatto arrivando dall'apertura ovest e andando verso quella sud.

Torna al punto dov'eri prima.

### 4.24 Riparo all'esterno

Decidi di fuggire dal ragno gigante e corri via dalle macerie. Lui fa in tempo ad assestarti un ultimo attacco (6 punti ferita! Se sveni per questo attacco vai a 5.5, altrimenti procedi).

Esci dai massi e corri via lontano, ma verso valle, per essere più veloce, poi ti ripari dietro a una grossa roccia per riposare. Prima di adagarti controlli che nessuno ti stia seguendo. Fortunatamente è così.

Bevi

“Ecco cosa non fa ritornare indietro la gente” pensi. Fortunatamente sembra che quella creatura non si arrischi ad uscire dalla sua tana. Sei indeciso sul da farsi.

*Vuoi tentare l'impresa e affrontare il mortale nemico?*

**Torna a 4.19**

*Questa missione è troppo rischiosa e vuoi abbandonare? Vai a 5.4*

*Sei troppo ferito per continuare e vuoi tornare a Gransale per rimetterti? Vai a 4.8*

### 4.25 Una vecchia usanza

Procedi verso ovest, attraverso un corridoio con la porta ad arco e arrivi una stanza meno ampia della prima, con una porta a nord e una sud. Al centro c'è un tavolo e vicino ad esso c'è qualcosa a terra che sembra avvolto da una coperta. Il tanfo aumenta.

Le pareti sono lisce a piastrelle e secondo te si tratta di una sala di imbalsamazione.



Figura 4.3: Sala di imbalsamazione

Infatti l'imbalsamazione era un'usanza di qualche tempo fa che veniva praticata soprattutto in monasteri di clausura, per conservare i cadaveri. Probabilmente sotto la coperta c'è l'ultimo corpo imbalsamato che non ha avuto ancora degna sepoltura.

Se non l'hai già fatto, vuoi ispezionare la cosa sotto la coperta? **Vai a 4.32**

Vuoi andare a nord? **Vai a 4.27**

Vuoi andare a sud? **Vai a 4.26**

Vuoi andare a ovest? **Torna a 4.21**

## 4.26 La stanza di servizio

La porta è aperta e piuttosto decrepita, appena spingendola si spalanca andando a pezzi e facendo parecchio frastuono. Nel silenzio tombale del sotterraneo odi il rimbombo risuonare per quasi un minuto.

Dentro trovi degli attaccapanni con appese vesti vecchissime, probabilmente cerimoniali. Sul muro di fronte vedi affissa una placca che brilla alla luce della lanterna. E' color oro.

Lucidandola con la mano noti che vi sono delle raffigurazioni che sembrano delle istruzioni sulla procedura religiosa per trattare i corpi dopo la morte. Vi sono anche delle scritte in una lingua che non comprendi.

Probabilmente si trattava di una stanza di servizio che serviva ai sacerdoti per prepararsi al rito dell'imbalsamazione.

Ritorni nella stanza precedente.

**Torna alle scelte di 4.25**

## 4.27 Una vista terribile

Entri in una piccola stanza che ha due uscite, una a sud e una a est, ma ad est non c'è una porta.

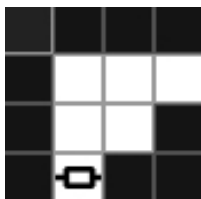


Figura 4.4: Sala d'angolo

Ti sporgi verso l'uscita est, illuminando con la lanterna e scorgi un lungo corridoio. Ci sono degli oggetti per terra sul suo percorso, come fosse del ciarpame, ma ad una più attenta occhiata capisci che si tratta di corpi. Sono dei cadaveri!

Ne conti approssimativamente cinque e sono tutti infilzati da dei puntelli, forse dei grossi dardi.

Sulla parete di destra noti delle piccole aperture, ma non sembrano porte.

Preferisci tornare indietro? **Torna a 4.25**

Vuoi continuare nel corridoio? **Vai a 4.28**

## 4.28 Morti e sepolti

Ti inoltri nel corridoio, avanzi qualche metro e arrivi il primo cadavere, ormai scheletro. Ha in mano un piccone, ed è trafitto da 3 grossi dardi di metallo. E' posto di fronte alla prima piccola apertura, che ti accorgi essere una tomba.



Figura 4.5: Corridoio

Scuoti lo scheletro per capire se potrebbe essere uno degli orrori di questo tempio, ma appena lo tocchi si sbriciola.

Illumini con la lanterna l'apertura e noti che dentro vi è un contenitore di legno, completamente ricoperto di polvere, ma che sembra piuttosto ben rifinito.

Corridoio troppo pericoloso? **Torna a 4.25**

Vuoi ispezionare l'apertura? **Vai a 4.29**

Vuoi continuare lungo il corridoio? **Vai a 4.34**

## 4.29 L'inarrivabile premio

Entri nell'apertura, ma proprio in quel momento senti un rumore secco, come uno schiocco.

Esegui una prova sul tiro salvezza, se ottieni meno di 27 **Vai a 4.30** altrimenti continua.

Ti fai immediatamente da parte mentre due dardi di metallo ti mancano di pochissimo schiantandosi sul muro e rimbalzando via facendo un frastuono impressionante, che rompe il silenzio del luogo.

Ora capisci come mai questo corridoio è pieno zeppo di cadaveri, probabilmente ognuno di loro ha tentato di profanare le tombe.

"Pessima idea" pensi "Ma ormai sono qui..."

Fai un altro tentativo e un altro dardo parte, dopo qualche prova riesci comunque a recuperare il contenitore e a uscire.

Ne hai avute abbastanza, meglio tornare indietro?

**Torna a 4.25**

Vuoi ispezionare il contenitore? **Vai a ??**

Vuoi continuare lungo il corridoio? **Vai a 4.34**

## 4.30 Grossi guai

Vieni colpito da due grossi dardi di pietra, che ti scaraventano contro la parete opposta e contro quel che rimane dello scheletro.

Ricevi in tutto 15 danni.

Se sei svenuto **vai a 5.9** altrimenti **continua a 4.31**

## 4.31 Ancora vivo

Con uno sforzo immenso e con immenso dolore riesci a levarti di dosso i dardi. Che trappola insidiosa!

Guardi il corridoio mentre ti rialzi da terra e immediatamente la presenza dei cadaveri è spiegata. Ognuno di loro ha tentato di profanare qualche tomba.

"Pessima idea" pensi "meglio imparare dagli errori degli altri"

Stai rischiando un po' troppo? **Torna a 4.25**

Vuoi continuare lungo il corridoio? **Vai a 4.34**

### 4.32 La morte gialla

Con calma togli una coperta e scopri una salma. Sicuramente è vecchia e probabilmente è parzialmente imbalsamata: ha ancora tutta la pelle e se non fosse per l'avvizzimento e il colore giallastro, sembrerebbe perfettamente conservato.

Ha addosso una veste, probabilmente una volta bianca, ma ora tutta sporca e straccia. Rabbrivisci un attimo quando vedi che in mano tiene un coltellaccio tutto arrugginito.

Ti allontani istintivamente di qualche passo, e fai bene!

Il cadavere apre gli occhi mostrando dei bulbi giallastri e inizia a digrignare i denti mentre si alza minaccioso: è uno zombie!

*Vuoi combattere contro lo zombie? Vai a 4.33*

*Vuoi scappare nella stanza centrale? Vai a 4.43*

### 4.33 Il macellaio

*Se hai già sconfitto lo zombie torna a 4.25*



Figura 4.6: The Butcher by Mattia Maddaloni

Lo zombie ha 65 punti ferita, ma essendo un non morto dovrai portarlo a zero per distruggerlo. Se sei un sacerdote e possiedi il potere di esorcizzare puoi tentare di scacciarlo: se ottieni 22 o più scaccerai il maligno all'interno dello zombi che cadrà a terra, inerme.

Se durante il combattimento il tuo personaggio scende al di sotto della metà dei suoi punti ferita, sviene e vai a 5.7

Il tuo nemico ti attacca col coltellaccio da macellato, tutto arrugginito. Le sue mosse per i primi 4 round sono le seguenti, poi riprende dal primo.

**Round 1.** Attacco (22), Ferite (6) - Difesa (21).

**Round 2.** Attacco (25), Ferite (5) - Difesa (20).

**Round 3.** Attacco (24), Ferite (8) - Difesa (24).

**Round 4.** Attacco (20), Ferite (9) - Difesa (23).

*Se distruggi lo zombie, o lo scacci, Vai a 4.50*

### 4.34 Fino in fondo

Percorri velocemente quel che resta del corridoio, senza ispezionare i cadaveri e arrivi in fondo, quando il corridoio fa una svolta a destra portando su una porta, chiusa.

Illuminando la porta noti il simbolo religioso di Rawk, lo stesso che si trova all'entrata del tempio in rovina della tua città.

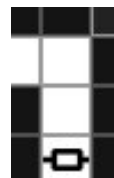


Figura 4.7: La prima stanza con passaggio segreto

Spingi delicatamente la porta **Vai a 4.36**

### 4.35 Un passaggio oscuro

Controllando la parete est ti accorgi di una scanalatura sul muro. Illuminando bene con la lanterna e seguendo il solco sul muro ti accorgi che è una porta.

Hai appena scoperto un passaggio segreto!

La porta si apre verso di te e dà su un piccolo corridoio. Segni il passaggio sulla tua mappa.

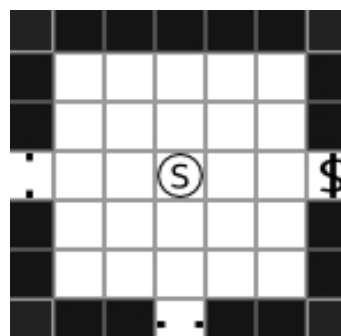


Figura 4.8: La prima stanza con passaggio segreto

Ora quando ti troverai nella prima stanza avrai l'opzione di andare a Ovest.

*Vuoi andare a Ovest? Vai a 4.36*

### 4.36 Il tempietto di Rawk

Entri in quello che sembra essere un piccolo tempio, con un colonnato centrale e una statuetta votiva che ritrae uno dei profeti.

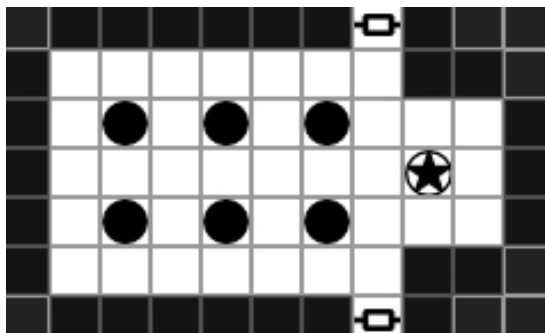


Figura 4.9: Il tempietto di Rawk

Ispezionando il tempio lo trovi asciutto, spartano, privo di affreschi o decorazioni particolari, se non qualche accenno sulle colonne.

L'unico ornamento raffinato sembra quello della statua votiva.

Ti avvicini e la spolveri un po', cercando di togliere sporcizia e ragnatele varie. Scopri così che sul piedistallo della statua c'è un'iscrizione.

Si tratta di una preghiera che tu non conosci, probabilmente è antica, oppure si tratta di una tradizione locale poco nota negli ambienti canonici.

Guardandoti meglio attorno vedi che la stanza ha una porta sul lato sud, contrapposta a quella da cui sei entrato. Ti avvicini e vedi che si tratta di una porta solida, difficile da sfondare. Probabilmente dentro la stanza ci potrebbe essere qualche cosa d'importante. Provi ad abbassare la maniglia di ferro, ma la porta è chiusa a chiave.

*Vuoi tentare di scassinare? Fai un tiro in scassinare, se ottieni 32 o più **Vai a 4.38** oppure vaci direttamente se hai la chiave*

*Vuoi esplorare meglio la stanza? **Vai a 4.37***

*Sei religioso e vuoi recitare la preghiera della statua? **Vai a 4.39***

### 4.37 Esplorazione

Visto che il tempio sembra non nascondere particolari insidie ti prendi il giusto tempo per esplorarlo e dopo circa un paio d'ore di ricerche scopri due passaggi segreti, uno a ovest (che secondo la mappa dovrebbe portare alla stanza principale) e uno a est, che si affaccia in una stanza più piccola.

La porta ovest è a senso unico, una volta passati di là e richiusa un meccanismo e la conformazione stessa della porta ne impediscono l'apertura dall'esterno.

Aggiungi le seguenti scelte al paragrafo 4.36.

*Vuoi andare a est? **Vai a 4.41***

L'uscita ovest invece viene intrapresa se decidi di abbandonare la missione.

**Torna a 4.36**

### 4.38 La porta a sud

Entri nella stanza, che ti sembra essere ben tenuta. C'è un piccolo altare, sopra di esso vi è un tabernacolo. Lo pulisci dalla polvere e dalle ragnatele: ti sembra che sia fatto in argento e le lavorazioni su di esso sembrano molto raffinate.

Lo raccogli e lo metti via, potresti anche farne dono al tempio di Sivaris una volta rientrato.

**Torna alle scelte di 4.36**

### 4.39 La preghiera

*Kharain Rawk  
Benedetta è l'anima  
Prediletta è la via  
Sangue allo spirito  
Langue il maligno  
Nel nome di Rawk  
Kharain*

Dopo aver recitato la preghiera ti senti meglio e la paura scaturita dagli scontri con le creature immonde di questo luogo sembra assopirsi.

**Torna alle scelte di 4.36**

### 4.40 Il ritrovamento

Ti dirigi verso sud, sempre illuminando con la tua lanterna. Vedi un corridoio simile a quelli che si vedono nei cimiteri sotterranei ma le tombe laterali sono aperte o parzialmente aperte. E' chiaro che qualcuno è già stato qui a compiere qualche razzia.

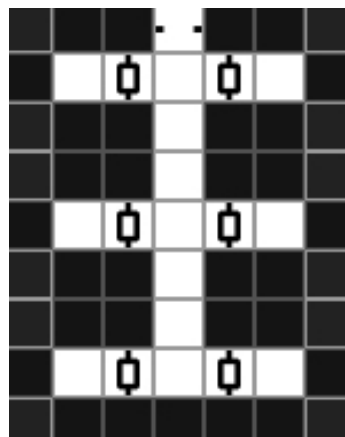


Figura 4.10: Vecchie tombe aperte

Scruti con la lanterna e vedi qualcosa sul fondo del corridoio, una figura a ppoggiata al muro.

**E' UNO SCHELETRO!**

Ti muovi cautamente, non sia mai che dentro alle tombe si annidi, in attesa un altro ragno gigante, anche se sei più tranquillo su questo punto, perché non vedi tracce di ragnatele qui sotto.

Ormai sei vicino allo scheletro, ha su ancora i vestiti ormai consumati ed è tutto impolverato. Con la tua arma lo tocchi appena ma non succede niente.

Dietro di lui trovi un vecchio zaino, semi chiuso e noti che un braccio è piegato dietro la schiena. In quella mano tiene un rotolo, forse di pergamena.

*Vuoi prendere il rotolo di pergamena e rovistare nello zaino? **Vai a 4.48** e poi **prosegui a 4.42***

*Meglio lasciare in pace i morti e continuare l'esplorazione? **Vai a 4.42***

#### 4.41 Il segreto

Oltrepassi il passaggio che porta a una stanza quadrata, anch'essa molto spartana.

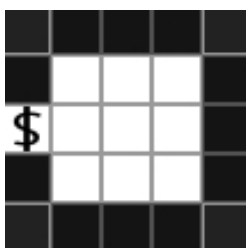


Figura 4.11: Stanza segreta

Al centro della stanza una scala a chiocciola porta al piano inferiore. L'aria che arriva da lì sotto non promette nulla di buono, ma probabilmente se Almaser deve nascondere qualcosa, sempre che ciò che hai passato non sia sufficiente, deve essere lì sotto.

*Vuoi scendere? **Vai a 4.51***

*Pensi che fin'ora sia andata bene e che forse è il caso di tornare a casa? **Vai a 5.13***

#### 4.42 Il risveglio

Fai per uscire dalle celle quando senti un rumore alle tue spalle. Ti volti e vedi che lo scheletro appoggiato al muro si è alzato sulle sue gambe e ti sta venendo incontro lentamente.

Un brivido ti assale mentre vedi quel mucchio d'ossa, carne putrefatta e polvere muoversi in quel modo innaturale e raccapricciante.

L'abominio si muove lentamente, se vuoi hai tutto il tempo per lasciare queste stanze.

*Meglio non lasciarsi nemici alle spalle? Affronta lo scheletro e **vai a 4.44***

*Fuggi nella stanza centrale **vai a 4.43***

#### 4.43 Ritirata all'entrata

Fuggi dal tuo nemico, forse ti sembra troppo forte e ti rifugi all'entrata, magari considerando di uscire.

Ma non hai il tempo di afferrare la corda e risalire, probabilmente il nemico ti è alle calcagna. Invece ti volti e ti accorgi che non ti ha seguito. Non ne comprendi il motivo, ma forse questa stanza è una specie di zona franca.

*Vuoi rimanere nel sotterraneo? **Torna a 4.21***

*Vuoi abbandonare sotterraneo e missione? **Vai a 5.6***

#### 4.44 La morte che cammina

Il tuo nemico ha 65 punti ferita. Essendo un Non-Morto devi portarlo a zero per sconfiggerlo definitivamente, tramutandolo in un mucchio di pezzi d'ossa. Tuttavia se sei un sacerdote puoi utilizzare il potere di esorcizzare: se ottieni 20 o più scacci il maligno dallo scheletro che cade al suolo, definitivamente morto.

Lo scheletro fa un attacco per round, seguendo questa sequenza per i primi 4 round e poi riprendendo dal primo.

**Round 1.** Attacco (22), 7 punti ferita, difesa (19).

**Round 2.** Attacco (26), 9 punti ferita, difesa (22).

**Round 3.** Attacco (20), 5 punti ferita, difesa (21).

**Round 4.** Ti manca, difesa (23).

Se svieni durante il combattimento vai a **5.8**.

Se lo scacci o lo distruggi vai a **4.49**

#### 4.45 Un guaio imprevisto

Il ragno gigante ti ha morso, lasciando sulla parte lesa un liquido giallastro e viscoso.

Fai in tempo a fare un ulteriore attacco (esegui normalmente l'attacco), poi inizia a girarti la testa e la vista si annebbia. Barcolli, non riesci più a tenere l'equilibrio.

Il ragno mette a segno il colpo del quarto round e tu cadi a terra.

*Tira nuovamente un dado da 12 e somma il risultato al tuo tiro salvezza, se ottieni 21 **vai a 4.46** altrimenti **vai a 5.5***

#### 4.46 Fuga dinoccolata

Arranchi sul terreno, tentando la fuga strisciando, evitando le tele per quanto possibile. Stranamente la creatura non ti segue, forse convinta che stai per morire.

Stai per uscire dalle macerie, ma sei troppo lento, il ragno si accorge di te e prova a fermarti con un ultimo colpo.

*Tira un dado da 12 e somma il risultato al tuo tiro salvezza di destrezza se ottieni 22 o più **vai a 4.47** altrimenti **5.5***

#### 4.47 Febbre al sole

Eviti d'istinto l'ultimo colpo e con le ultime forze che ti rimangono ti allontani dalle macerie di una dozzina di metri, poi crolli al suolo, sfinito.

Tremi di freddo e di dolore, il veleno del ragno inizia la sua opera di immobilizzazione e hai molta sete. Prima che la paralisi ti prenda riesci a portare la borraccia alla bocca e bere tutto quello che riesci.

Immobile cadi nel freddo e nelle tenebre ormai convinto che la creatura verrà a prenderti. “Ormai è finita” pensi e svieni.

Ti svegli dopo qualche ora, col caldo sole del pomeriggio che ti riscalda il corpo dolorante. Incredibilmente, anche se a fatica, riesci a muoverti. Probabilmente il ragno non ha fatto in tempo a iniettarti veleno sufficiente a farti morire, o forse è così che funziona. Cerchi di risvegliare il corpo muovendolo il più possibile con dolore. Dopo un’ora sei in piedi ma non puoi assolutamente riprendere la missione.

*Non trovi nessun’altra idea che tornare a Gransale a riposarti. Vai a 4.8*

#### 4.48 Identità

Nello zaino trovi dei vecchi utensili per l’esplorazione, come quelli che possiedi tu, tra cui anche un pugnale per difendersi. Inoltre trovi anche una decina di monete d’argento, scurite dal tempo. Probabilmente il poveretto era uno come te a cui è andata male.

Una lanterna ormai vecchia, una corda sfilacciata e mangiata. Nulla di utilizzabile. Trovi anche **una chiave** segnala nel tuo equipaggiamento.

Quando controlli la pergamena ti viene un mezzo colpo. Si tratta sostanzialmente di una riproduzione più recente di quella che hai tu. Lo scheletro era Hugher, il fratello di Magher!

Vedi che ci sono alcune tracce di sangue sul foglio come se avesse voluto scrivere qualcosa con le dita. Alla luce della lanterna vedi scritte due parole: MORTE e GHOUL. Forse voleva mettere in guardia qualcuno?

Metti via il rotolo, quindi segnalo nel tuo equipaggiamento e aggiungiti 10 monete d’argento.

Intoni una preghiera a Zutra per il vecchio Hugher, sperando che possa ritornare in pace.

*Torna al punto in cui eri.*

#### 4.49 Polvere è ritornato

Hai sconfitto lo scheletro che si distrugge in mille pezzi accompagnati da una nube di polvere: ti copri il naso con un indumento o anche solo con la mano.

Se non li hai già presi, pergamena e zaino rimangono a terra, li raccogli, potrebbero nascondere qualcosa di interessante.

*Vuoi esaminare zaino e pergamena? Vai a 4.48 e poi torna a 4.21*

*Vuoi tornare nella stanza grande? Torna a 4.21*

#### 4.50 Carne morta

Lo zombie si accascia al suolo esalando una specie di polvere verde puzzolente. Ti copri il viso con la mano, poi lo tocchi un po’ col piede. E’ andato.

Essendo ricoperto solo da una tunica funebre non c’è molto da ispezionare, l’unica cosa che potresti prendere è il coltellaccio da macellaio ma non ne vale proprio la pena.

*Torna a 4.25*

#### 4.51 Sotto il tempio

Scendi la scala con circospezione, a ogni scalino senti l’aria diventare più pesante, più densa. La puzza è nauseabonda.

“Qui sotto c’è qualcosa che non va” pensi

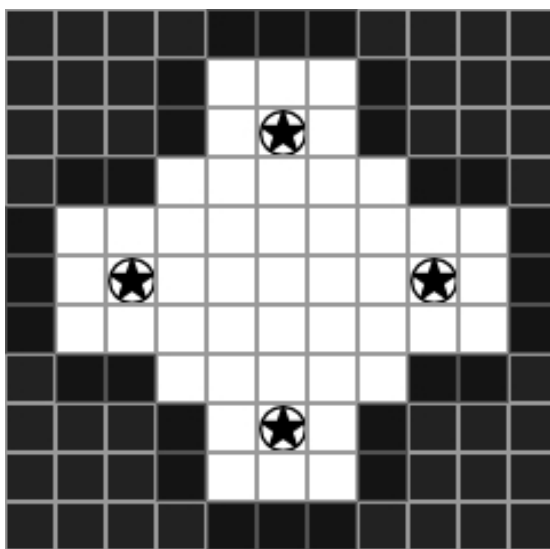


Figura 4.12: Sotto il tempio

Arrivi al centro di una stanza molto grande, forse un tempio secondario e segreto. Dai un’occhiata veloce attorno: scorgi quattro statue ai quattro lati della stanza, ha tutta l’aria di una stanza di preghiera e raccoglimento.

All’improvviso vedi salire dal terreno un essere semi trasparente, come fosse composto di gelatina. E’ color porpora e dove dovrebbe esserci il volto vi è un teschio.

Non ne sei sicuro, ma forse nel suo corpo sono presenti ossa e parti di carne.

Per un attimo pensi di fuggire, ma non fai in tempo; con un urlo ultraterreno che spacca violentemente il silenzio del posto ti piomba addosso e non puoi far altro che affrontarlo.

*Vai a 4.52*

#### 4.52 Punto di non ritorno

Devi affrontare questo nemico che sembra terribile. E lo è veramente!

Possiede 130 punti ferita che devi ridurre a zero per sconfiggerlo/distruggerlo. Inoltre a volte la creatura utilizza un potere che può paralizzarti e mettere fine alla tua vita prima del tempo, ma fa comunque un solo attacco per round, graffiando con ossa putride.



Se ti colpisce con la paralsisi devi eseguire un test nel tiro salvezza con difficoltà (22). Se riesce continui normalmente, altrimenti rimani paralizzato per due round.

**Round 1.** Attacco (24), 8 punti ferita, difesa (23).

**Round 2.** Attacco (27), 7 punti ferita, difesa (24).

**Round 3.** Attacco (22), Paralisi, difesa (22).

**Round 4.** Attacco (28), 6 punti ferita, difesa (26).

**Round 5.** Attacco (21), 10 punti ferita, difesa (20).

Se svieni nel tentativo di sconfiggere questo orrore

***Vai a 5.11***

Se distruggi questo essere ***Vai a 4.53***

### 4.53 Almaser liberata

Il terribile non-morto si liquefa davanti ai tuoi occhi, il suo teschio cade a terra sbriciolandosi. Una forte raffica di vento parte dai suoi resti emanando un urlo micidiale, ma dura qualche secondo e poi tutto si calma.

La maledizione di Almaser è stata spezzata.

Qualcosa luccica tra i suoi resti: un piccolo manufatto in oro, della forma di uno scarabeo, con incastonata al centro una pietra preziosa. Ecco cosa stavano cercando Magher e suo fratello!

Trovi inoltre una chiave, che intuisce essere quella della stanza a sud del tempio, che ora puoi aprire senza scassinare.

*Ora puoi andare a 4.38 ma poi continua a 5.12*

## Capitolo 5

### Finale

#### 5.1 Il funerale

Alcuni mesi dopo, al di fuori del tempio di quartiere scorgi un avviso che parla del funerale di Magher, che si svolgerà l'indomani, probabilmente organizzato da un amico.

Il giorno successivo alla funzione si parla del fatto che sia scomparso e che tutto sommato fosse solo. Nonostante tutto non ti senti in colpa, meglio essere a un funerale che essere nella bara.

Avventura troppo breve? Scegli di nuovo un personaggio e ricomincia da capo.

#### 5.2 Morte al tempio

Sei morto. Può succedere! Hai trovato un avversario troppo forte oppure hai semplicemente avuto sfortuna.

Pochi giorni dopo, presso un tempietto di Zutra viene celebrato il tuo funerale, ma visto che eri un signor nessuno, il tuo corpo viene seppellito in una fossa destinata ai poveri.

Una fine un po' amara insomma.

Però è solo un gioco! Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

#### 5.3 Non sei il tipo che cerca guai

Dopo una buona dormita, ti svegli il giorno dopo bello pimpante per ritornare alle tue mansioni di tutti i giorni.

Vedi quello che hai passato come una brutta avventura che ti fa apprezzare di più ciò che fai nel quotidiano.

Ogni tanto fai degli incubi relativi a questa vicenda, ma poi ti svegli e sei contento della scelta che hai fatto.

Non è finita come speravi? Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

#### 5.4 Qualcosa da raccontare

Decidi che questa avventura è diventata troppo rischiosa per i tuoi gusti, ma hai comunque passato le tue.

Ritorni in città e ne parli con Magher che, considerando il tuo punto di vista e quello che hai rischiato, non può biasimarti.

Poi hai qualcosa da raccontare quando andrai in locanda a bere la sera, magari gonfiando un po' quello che è accaduto per "sottolineare" la difficoltà di questa avventura. Se sarai fortunato, qualcuno ti offrirà un boccale di birra per sentire il tuo racconto.

Almeno fino all'arrivo di un avventuriero vero.

Non è il finale giusto per te? Prendi in mano un nuovo personaggio e rigioca l'avventura dall'inizio, magari optando per scelte diverse.

#### 5.5 Morte tra le macerie

Cadi a terra, tutto si fa nero, non senti più nemmeno il dolore. L'ultima cosa che ricordi sono delle fauci che iniziano a spolpare le tue carni. Sei morto.

Sei l'ennesimo individuo che, andato in cerca di avventure ad Almaser, non è più tornato. Chissà se qualcuno verrà mai a cercarti e che cosa troverà.

Ma ricorda che è soltanto un gioco! Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

#### 5.6 Ne hai avuto abbastanza

Esci dal sotterraneo e ti allontani velocemente, ne hai decisamente avuto abbastanza.

Ritorni a Gransale per riprenderti un po' e poi torni in città.

Il vecchio Magher rimane un po' sconcertato dal tuo racconto e capisce decisamente la tua scelta. Dopo il tuo racconto lo vedi ogni giorno recarsi al tempio per pregare, probabilmente per il fratello.

Tu in qualche modo sfrutti la tua avventura per farti bello con amici e amiche: alcuni non credono a ciò che hai vissuto, altri invece sono molto interessati.

Smetti di raccontare quando inizia ad arrivare qualcuno che ti chiede di accompagnarlo fino là. Non è certo tua intenzione tornare da quelle parti.

Non è il finale giusto per te? Prendi in mano un nuovo personaggio e rigioca l'avventura dall'inizio, magari optando per scelte diverse.

## 5.7 Morte nella sala

Il tuo sangue schizza ovunque mentre finisci a terra privo di forze. L'odore nauseabondo scompare, tutto diventa gelido e nero mentre ti pare di udire una risata dall'oltretomba, poi più nulla. Sei morto.

Essendo stato ucciso da un non morto la tua anima rimarrà dannata e maledetta, vagando in una dimensione non ben definita tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

Brutta fine eh? Il personaggio è morto, ma il gioco può riprendere! Scegli un nuovo personaggio e ricomincia l'avventura, magari compiendo scelte differenti.

## 5.8 Morte nelle celle

Ti accasci al suolo, mentre un gelo anomalo ti assale. La tua lanterna cade e si rompe: nonostante la fiamma divampi tu vedi sempre più nero. Sei morto.

Essendo stato ucciso da un non morto la tua anima rimarrà dannata e maledetta, vagando in una dimensione non ben definita tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

Brutta fine eh? Il personaggio è morto, ma il gioco può riprendere! Scegli un nuovo personaggio e ricomincia l'avventura, magari compiendo scelte differenti.

## 5.9 Morte nel corridoio

Sbattuto contro la parete, il sangue ti cola dalle ferite, sporcando i dardi arrugginiti. Non senti nemmeno più il dolore, tutto diventa freddo e nero. Ti volti per un attimo verso i cadaveri del corridoio, ora sei diventato uno di loro. Sei morto.

Anche tu, come molti altri prima di te, sei andato verso Almaser e non sei più tornato. Probabilmente non sarai l'ultimo.

Ma ricorda che è soltanto un gioco! Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

## 5.10 Morte nel bosco

Ti accasci al suolo, mentre il tuo sangue sporca la terra del bosco. Tutto diventa nero. Senti qualcuno che ti fruga e ti porta via tutto ciò che hai. Ma tanto non importa più. Sei morto.

Sei diventato un altro di quelli che è andato verso Almaser e non è più tornato, chissà se a Sivaris qualcuno si prenderà la briga di commemorare la tua scomparsa.

Ma ricorda che è soltanto un gioco! Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

## 5.11 Morte nel sottosuolo

Le forze ti abbandonano, le tenebre ti avvolgono, mentre senti delle lunghe ossa aguzzate che penetrano le tue carni e una risata dall'oltretomba che ti schernisce. Ti senti risucchiare in un altro luogo e tutto diventa buio. Sei morto.

Essendo stato ucciso da un non morto la tua anima rimarrà dannata e maledetta, vagando in una dimensione non ben definita tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

Ma ricorda che è soltanto un gioco! Puoi riprendere a giocare dall'inizio con lo stesso personaggio oppure sceglierne un altro, magari provando scelte diverse.

## 5.12 Il liberatore

Abbandoni il tempio di Almaser e torni a Sivaris, provato ma vittorioso. Lo scarabeo d'oro lo puoi tenere oppure venderlo per 10 monete d'oro all'emporio di Clander.

Ricordati di dividere quanto ottenuto con Magher, anche se puoi sempre fare il "bastardo" e tenere tutto per te.

Racconti in giro che Almaser non è più pericolosa e, nel giro di qualche mese, tutti coloro che avevano qualche caro là scomparso, lo va a recuperare. La notizia si sparge e nel giro di un anno il tempio viene recuperato dai sacerdoti di Rawk, che decidono di rimetterlo in sesto. Ci vorranno comunque alcuni anni.

Vengono riconosciuti i tuoi meriti dal capitano della città che ti onorifica con un encomio ufficiale del clan degli Shelling.

Gran finale! Non poteva andare meglio, puoi rigiocare l'avventura con un nuovo personaggio, oppure cercare un gruppo di gioco, o avviarne uno.

## 5.13 Sopravvissuto ad Almaser

Lasci Almaser dopo aver perlustrato tutto un piano di sotterraneo. Nessuno ci è mai riuscito, almeno che tu sappia, ma al di là di questo, hai avuto le tue avventure e i tuoi rischi.

Certo, non hai trovato il manufatto in oro che Magher sperava, ma hai informazioni, e non solo, su suo fratello cosa che sicuramente gli metterà il cuore in pace per un po'.

Inoltre questa tua avventura ti procura una certa fama quindi, presto o tardi, vedrai che qualcuno verrà a cercarti per una nuova avventura.

O forse sarai tu a cercare qualcuno che ti aiuti, per finire il lavoro.

Un bel finale! Ma puoi comunque fare di meglio se vuoi. Prendi un nuovo personaggio e riprendi dall'inizio.

## Capitolo 6

### Oltre l'avventura

Questo capitolo dovrebbe essere letto soltanto dopo aver terminato l'avventura in solitario. Si tratta infatti del cosiddetto post-avventura, ossia verranno trattate tutte quelle tematiche che generalmente potrebbero essere discusse al termine di un'avventura o della sessione.

#### 6.1 Il destino del personaggio

Il vostro personaggio, sempre che non sia morto, continuerà a vivere nel mondo fantastico in cui è immerso, almeno finché voi come giocatori lo desidererete.

Cosa fa al termine dell'avventura? Ritournerà alla sua vita normale o, preso dall'entusiasmo, intraprenderà la via dell'avventuriero?

In un ipotetico scenario vittorioso, Magher potrebbe pubblicizzare l'oggetto recuperato e la gente sicuramente inizierebbe a parlare del vostro personaggio, che attirerebbe l'interesse di qualcuno alla ricerca di qualche imprevisto per una nuova impresa.

Inoltre la ricerca potrebbe stuzzicare la curiosità del personaggio stesso. E' stato davvero scoperto tutto sulle rovine di Almaser? Con i denari guadagnati si potrebbe mettere assieme una spedizione di più persone, che potrebbe portare alla luce altri tesori. Non è detto tuttavia che l'interesse del personaggio si concentri nuovamente su Almaser, potrebbe invece cercare altri luoghi simili, che nascondono altri segreti, altre insidie e altri tesori.

Un gruppo di sacerdoti, saputo che la maledizione di Almaser è stata spezzata, potrebbe voler riportare in auge il vecchio tempio. Quale miglior guida se non colui che ha battuto il male?

Anche con un finale in cui il personaggio non ha sconfitto la maledizione si potrebbero configurare gli scenari precedenti. Infatti il PG ha comunque raccolto un bagaglio di esperienza sul luogo e sulle sue insidie che sicuramente farebbero comodo ad altri speditionieri o a eventuali sacerdoti.

Ci sono insomma molti spunti che potrebbero rendere il futuro del personaggio avventuroso, ma non bisogna dimenticare che non tutti amano l'avventura, c'è chi preferisce una vita tranquilla, passata a vivere con passione il proprio lavoro e la propria quotidianità.

#### 6.2 La crescita del personaggio e del giocatore

Finita un'avventura il giocatore riceve dei punti per poter accrescere le abilità del personaggio. Un'avventura come questa, portata a termine senza morire, avrebbe fruttato al personaggio da 90 a 200 punti incremento, che gli avrebbero consentito di migliorare diverse abilità.

La crescita del personaggio è un elemento fondamentale per l'evoluzione delle storie, perché diventando più bravo, riuscirà a intraprendere avventure più difficili. E ancora, potrà evolvere anche a livello sociale e diventando più conosciuto o importante potrà avere avventure più intriganti.

Inoltre, col proseguire del gioco e delle sessioni, sarà anche il giocatore ad acquisire nuove idee interpretative e a rendere meglio i propri personaggi. Con l'esperienza di gioco il ruolo del giocatore oltrepassa quello del proprio pg fino a diventare una voce narrante nel divenire della storia.

#### 6.3 Il gioco di ruolo al tavolo

Bisogna ricordare che c'è un abisso tra un'avventura in solitario come questa e il gioco al tavolo. Infatti mentre su questo piccolo modulo le scelte erano limitate a poche opzioni, al tavolo il giocatore può creare le proprie scelte e seguirle sebbene siano difficili da intraprendere.

La differenza sta nel fatto di poter variare la trama della storia, invece che farne semplicemente parte, proprio in base alle scelte che verranno prese dal personaggio e dal gruppo. Nessuno può imporre ai giocatori dei comportamenti o delle scelte obbligate, ma sarà la storia a costringerli a scegliere in base ai loro interessi e obiettivi.

#### 6.4 Arcan Myth e il tempio dimenticato

Il sistema proposto in questo modulo non è esattamente quello di Arcan Myth, ma ne è una forma molto semplificata, benché ci sia, magia a parte, grosso modo tutto il concetto del funzionamento.

Il sistema di gioco di Arcan Myth è un po' più complesso, ma anche più ricco di dettaglio e consente al giocatore di arricchire il personaggio con oltre 40 abilità, abilità speciali, razze fantastiche, moralità, principi e motivazioni.

Non è possibile con un'avventura in solitario rendere bene quello che è un sistema di gioco, ma sicuramente ne avete un'idea più precisa di prima.

E' possibile che in futuro esca un modulo sul tempio dimenticato che consista in un'avventura da giocare al tavolo. Per chi avesse eventualmente provato questa in solitario, potrebbe essere un'ottima continuazione.

## 6.5 Conclusioni

Se vi siete divertiti, cercate un gruppo di gioco, socializzate e giocate.

Buon divertimento!

## Appendice A

### Mappa completa

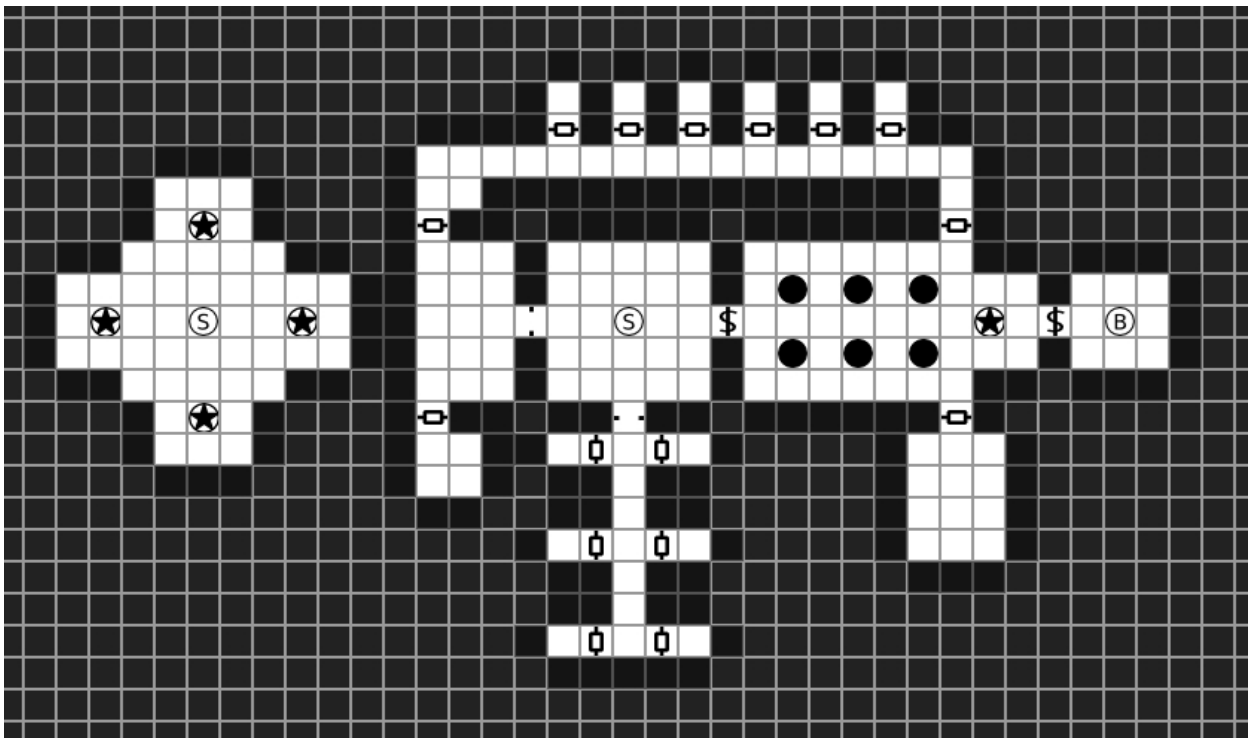


Figura A.1: Mappa completa del tempio dimenticato

# Indice

<b>1</b>	<b>Una rischiesta d'aiuto</b>	<b>5</b>
1.1	Una giornata tranquilla . . . . .	5
1.2	Il vecchio Magher . . . . .	5
1.3	Un'antica pergamena . . . . .	5
1.4	Ricerche rischiose . . . . .	5
1.5	In biblioteca . . . . .	6
1.6	Un piccolo aiuto . . . . .	6
1.7	Il cerchio . . . . .	6
1.8	Hardak lo studioso . . . . .	6
1.9	Preparativi . . . . .	7
<b>2</b>	<b>In città</b>	<b>8</b>
2.1	Acquisti in città . . . . .	8
2.2	Emporio giallo . . . . .	8
2.3	Armaiolo . . . . .	9
2.4	Macellaio . . . . .	9
2.5	Sarto e conciatore . . . . .	9
2.6	Calzolaio . . . . .	9
2.7	La Locanda da Wolfy e Manzù . . . . .	9
2.8	La Taverna del Guercio Coboldo . . . . .	9
2.9	Il tempio di cura . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Il tempio di Rawk</b>	<b>10</b>
3.1	L'entrata sbarrata . . . . .	10
3.2	Dentro il tempio . . . . .	10
3.3	Orme . . . . .	10
3.4	Strane voci . . . . .	10
3.5	La botola . . . . .	10
3.6	Una porta nel buio . . . . .	10
3.7	Bisbigli . . . . .	11
3.8	Botta e risposta . . . . .	11
3.9	Un lavoro ben fatto . . . . .	11
3.10	Spaccare il lucchetto . . . . .	11
3.11	Lavorare con calma . . . . .	11
3.12	Due parole . . . . .	11
3.13	Il favore del buio . . . . .	12
3.14	Dalla padella alla brace . . . . .	12
3.15	Brancolare . . . . .	12
3.16	Affondo . . . . .	12
3.17	Combattimento al tempio . . . . .	12
3.18	Il mercante morto . . . . .	12
3.19	Fuga dal tempio . . . . .	12
3.20	Bottino umano . . . . .	13
3.21	La prigione . . . . .	13
3.22	Fare chiarezza . . . . .	13
3.23	Ufficio del Capitano . . . . .	13
3.24	La corsa dei disperati . . . . .	13
3.25	Nessun tesoro . . . . .	14
3.26	Spolverata . . . . .	14

3.27	Risalita dalla botola . . . . .	14
3.28	Ritornare dentro al tempietto . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Le rovine di Almaser . . . . .</b>	<b>15</b>
4.1	In viaggio . . . . .	15
4.2	Corte Gransale . . . . .	15
4.3	Attraverso le colline . . . . .	15
4.4	Una brutta sorpresa . . . . .	15
4.5	Di corsa! . . . . .	16
4.6	Ritirata! . . . . .	16
4.7	Un po' di ristoro . . . . .	16
4.8	Qualche giorno per riprendersi . . . . .	16
4.9	Arrivo alle rovine . . . . .	16
4.10	Dintorni di Almaser . . . . .	16
4.11	Una sola direzione . . . . .	16
4.12	Tra gli alberi . . . . .	17
4.13	Ospite alla Corte . . . . .	17
4.14	Al lavoro! . . . . .	17
4.15	Seta tra i massi . . . . .	17
4.16	Una trappola... . . . .	18
4.17	Un altro pericolo . . . . .	18
4.18	Ritorno alle rovine . . . . .	18
4.19	L'orrore di Almaser . . . . .	18
4.20	Un altro passo avanti . . . . .	18
4.21	Il sotterraneo . . . . .	19
4.22	L'entrata . . . . .	19
4.23	Alcuni segni . . . . .	19
4.24	Riparo all'esterno . . . . .	19
4.25	Una vecchia usanza . . . . .	19
4.26	La stanza di servizio . . . . .	20
4.27	Una vista terribile . . . . .	20
4.28	Morti e sepolti . . . . .	20
4.29	L'inarrivabile premio . . . . .	20
4.30	Grossi guai . . . . .	20
4.31	Ancora vivo . . . . .	20
4.32	La morte gialla . . . . .	21
4.33	Il macellaio . . . . .	21
4.34	Fino in fondo . . . . .	21
4.35	Un passaggio oscuro . . . . .	21
4.36	Il tempietto di Rawk . . . . .	22
4.37	Esplorazione . . . . .	22
4.38	La porta a sud . . . . .	22
4.39	La preghiera . . . . .	22
4.40	Il ritrovamento . . . . .	22
4.41	Il segreto . . . . .	23
4.42	Il risveglio . . . . .	23
4.43	Ritirata all'entrata . . . . .	23
4.44	La morte che cammina . . . . .	23
4.45	Un guaio imprevisto . . . . .	23
4.46	Fuga dinoccolata . . . . .	23
4.47	Febbre al sole . . . . .	23
4.48	Identità . . . . .	24
4.49	Polvere è ritornato . . . . .	24
4.50	Carne morta . . . . .	24
4.51	Sotto il tempio . . . . .	24
4.52	Punto di non ritorno . . . . .	24
4.53	Almaser liberata . . . . .	25



<b>5</b>	<b>Finale</b>	<b>26</b>
5.1	Il funerale . . . . .	26
5.2	Morte al tempio . . . . .	26
5.3	Non sei il tipo che cerca guai . . . . .	26
5.4	Qualcosa da raccontare . . . . .	26
5.5	Morte tra le macerie . . . . .	26
5.6	Ne hai avuto abbastanza . . . . .	26
5.7	Morte nella sala . . . . .	27
5.8	Morte nelle celle . . . . .	27
5.9	Morte nel corridoio . . . . .	27
5.10	Morte nel bosco . . . . .	27
5.11	Morte nel sottosuolo . . . . .	27
5.12	Il liberatore . . . . .	27
5.13	Sopravvissuto ad Almaser . . . . .	27
<b>6</b>	<b>Oltre l'avventura</b>	<b>28</b>
6.1	Il destino del personaggio . . . . .	28
6.2	La crescita del personaggio e del giocatore . . . . .	28
6.3	Il gioco di ruolo al tavolo . . . . .	28
6.4	Arcan Myth e il tempio dimenticato . . . . .	28
6.5	Conclusioni . . . . .	29
<b>A</b>	<b>Mappa completa</b>	<b>30</b>