

IL PRIMO VOLO DEL NIBBIO

LE REGOLE DEL GIOCO

Sei Nibbio di Fuoco, giovane Novizio dell'ordine dei Ramas, i valorosi monaci guerrieri che da secoli proteggono il pacifico regno di Sommerlund. Ti è stato dato questo nome perché hai un temperamento impulsivo e avventato, talvolta un po' spaccone, tuttavia hai sempre dimostrato impegno e forza d'animo e i tuoi maestri vedono in te la stoffa di un vero cavaliere Ramas.

Prima di iniziare questa avventura dovrai procurarti l'equipaggiamento minimo necessario: una matita, un foglio di carta (che chiameremo Registro d'Avventura) e due dadi a sei facce, meglio se di colore diverso.

Con l'addestramento hai sviluppato doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza): hai 6 punti da distribuire tra di esse seguendo queste regole:

- alla Resistenza devi assegnare almeno 2 punti
- i punti assegnati alla Resistenza vanno moltiplicati per 5.

Una volta deciso riporta i punteggi sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

COMBATTIVITÀ: 2

RESISTENZA: $4 (\times 5) = 20$

Questi punteggi potranno variare nel corso dell'avventura ma la Resistenza non potrà mai superare il punteggio iniziale.

Le Arti Ramas

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato molte tecniche e discipline che vengono insegnate a tutti i giovani cavalieri con il nome di Arti Ramas. Al momento ti stai perfezionando nelle seguenti tre:

SCHERMA: l'arte di combattere con i più svariati tipi di armi, pugni e calci compresi.

MIMETISMO: l'arte di nascondersi e confondersi con l'ambiente circostante, muovendosi senza farsi notare.

SESTO SENSO: l'arte di percepire pericoli e mantenere i propri sensi costantemente all'erta.

Il grado di Novizio, con cui inizi questa avventura, indica che hai completato l'addestramento in una sola di queste discipline, sceglila e riportane il nome sul Registro d'Avventura. Se prendi Scherma puoi aumentare di un punto il tuo punteggio di Combattività, nel caso delle altre due invece sarà il testo a dirti come usarle.

Equipaggiamento

Inizi l'avventura con i tuoi abiti, il mantello verde dei cavalieri Ramas ed un certo numero di Corone d'Oro, la moneta corrente di Sommerlund. Per sapere quante ne hai lancia un dado e aggiungi 4 al numero ottenuto, il risultato indica quante Corone possiedi. Hai inoltre un piccolo Zaino che può contenere fino a due oggetti e puoi trasportare altri quattro oggetti indossandoli, ad esempio mettendoli in tasca o tenendoli in mano. Segna tutto questo sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

EQUIPAGGIAMENTO

ZAINO: 1 _____

2 _____

INDOSSATO: 1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

CORONE D'ORO: _____

Durante l'avventura potrai trovare oggetti che vorrai tenere ma non potrai mai portarne più del numero consentito. Se stai già trasportando il numero massimo di oggetti dovrai abbandonarne qualcuno prima di prenderne altri. Tieni sempre aggiornato il Registro d'Avventura, scrivendo gli oggetti che porti con te e cancellando quelli che abbandoni. Il testo ti dirà se un oggetto va messo nello Zaino o può essere indossato. Le ARMI ti saranno utili in combattimento e possono solo essere indossate (di solito portate in mano o appese alla cintura); ogni arma che troverai avrà tra parentesi un numero che indica il danno supplementare inflitto quando colpisci l'avversario, ad esempio: Pugnale (+2 al danno). Quando combatti puoi usare una sola arma alla volta, se ne hai più di una scegli quale usare prima del combattimento.

Combattimento

Anche se sei soltanto un ragazzo potrebbe arrivare il momento di usare le maniere forti, quando capiterà risolvi il combattimento usando le regole descritte di seguito.

1. lancia un dado per te aggiungendo al numero ottenuto il tuo punteggio di Combattività, quindi fai lo stesso per il tuo avversario. Se hai due dadi di colore diverso puoi fare un unico lancio con entrambi, decidendo prima qual'è il tuo. Questo doppio lancio

o di dadi è chiamato "assalto".

2.chi ha ottenuto il risultato maggiore colpisce l'altro, facendogli perdere tanti punti di Resistenza quanto è la differenza col risultato minore. ESEMPIO: Nibbio di Fuoco (Combattività 3), combatte contro un mercenario (Combattività 2). Nibbio di Fuoco tira $5 (+3) = 8$, mentre il mercenario tira $1 (+2) = 3$. Il mercenario viene colpito e perde $(8-3) = 5$ punti di Resistenza. Chiamiamo questa perdita di Resistenza "danno". Se entrambi i combattenti ottengono lo stesso risultato vuol dire che in questo assalto nessuno è stato colpito.

3.usare un'arma consente di aumentare il danno inflitto quando si colpisce l'avversario. Nell'esempio precedente, se Nibbio di Fuoco avesse usato una mazza (+4 al danno), il mercenario avrebbe perso $(5+4) = 9$ punti di Resistenza. Nota bene: le armi aumentano il danno inflitto, non il punteggio di Combattività. Le armi magiche possono dare bonus sia al danno che alla Combattività ma si tratta di oggetti molto rari i cui poteri saranno specificati dal testo.

4.Assalto Furioso: vi sono momenti in uno scontro in cui l'azione si fa più concitata e i combattenti si lanciano in un assalto feroce ed istintivo, dimenticando per un istante tutto il loro addestramento. Se lanciando i dadi ottieni due numeri uguali (prima di sommare la Combattività, ad esempio doppio 1, doppio 2 ecc.) allora si è verificato un "assalto furioso": in questo caso non bisogna sommare la Combattività, i combattenti si sono colpiti a vicenda e ciascuno perde un numero di punti di Resistenza pari al bonus al danno dell'arma dell'avversario. Nell'esempio precedente Nibbio di Fuoco combatte con una mazza (+4 al danno) e il mercenario con una spada (+5 al danno). Entrambi ottengono 3 lanciando il dado, non aggiungono quindi la Combattività ma si colpiscono a vicenda: Nibbio di Fuoco perde 5 punti di Resistenza mentre il mercenario 4.

5.ripeti questi passaggi partendo dal punto 1 fino a che la Resistenza tua o del tuo avversario scende a zero o meno. Il testo ti dirà quindi come procedere. Per semplicità ogni volta che il punteggio di Resistenza scende sotto lo 0 tu consideralo come 0.

6.combattimento disarmato: chi combatte senza armi non deve togliere alcun punto alla propria Combattività ma infliggerà solo il danno indicato dai dadi. In caso di Assalto Furioso il danno inflitto è pari a 1.

Lupo Silenzioso

In questa avventura sarai accompagnato dal piccolo Lupo Silenzioso, che un giorno diverrà forse un eroe leggendario ma al momento è solo un Novizio, di qualche anno più giovane di te. Come nel tuo caso devi decidere un'Arte Ramas per Lupo Silenzioso, scegliendola tra:

MIMETISMO

SESTO SENSO

ADDESTRAMENTO BASE: non è una vera Arte Ramas ma un addestramento riservato ai più giovani che comprende i fondamentali di tutte le discipline.

Nota che Lupo Silenzioso è ancora troppo piccolo per combattere, per questo motivo non può scegliere la scherma e non occorre che calcoli i suoi punteggi di Combattività e Resistenza.

Scrivi tutto questo sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

LUPO SILENZIOSO; Arte Ramas: _____

Situazioni insolite

Leggendo questo racconto potrebbe capitare di imbatterti in situazioni poco chiare o non contemplate dalle regole, ti suggeriamo di risolverle usando il buon senso.

Ad esempio se ti capiterà di rileggere un paragrafo potresti ritrovarti a sostenere una conversazione già avvenuta con un personaggio. Ovviamente non vi state ripetendo le stesse cose, immagina che la conversazione non ci sia o che avvenga in modo diverso, magari con un semplice saluto.

Altro caso può capitare al termine di un combattimento, quando, a seguito di un assalto furioso, scende a 0 sia la tua Resistenza che quella dell'avversario. Se accade ti suggeriamo di portare la tua Resistenza ad 1 e procedere come se avessi vinto, dopotutto sei tu il protagonista ed è giusto darti un piccolo vantaggio.

Gestione degli oggetti: il testo di solito ti dirà esplicitamente se un determinato oggetto può essere preso e aggiunto all'equipaggiamento. Se hai dei dubbi noterai che questi oggetti sono scritti con l'iniziale maiuscola, ad esempio: Corda.

PROLOGO

Ti svegli all'alba, colmo di eccitazione, oggi partirai per la tua prima missione come cavaliere Ramas! Accompagnerai il maestro Luce di Stella a trattare l'acquisto di merci e vettovaglie presso il porto di Toran, in verità un compito molto semplice ma starai alcuni giorni lontano dal monastero e chissà quali esaltanti avventure potranno capitarti. Inoltre avrai l'occasione di visitare la città che ospita la leggendaria Confraternita della Stella di Cristallo, la scuola dove vivono e studiano i più grandi maghi di S

ommerlund!

Svegli il giovane Lupo Silenzioso che dorme nel letto accanto al tuo, anche lui partirà con voi ma ha preso la cosa in maniera molto più flemmatica e di fronte al tuo fiume di parole risponde con un più pacato: "Buongiorno. Va bene, ora mi preparo". Questo ragazzino è davvero di poche parole, pensi, non a caso i maestri gli hanno affibbiato il suo bizzarro nome da Ramas.

Scendete nel cortile del monastero dove il vostro maestro vi aspetta sorridente. Porterete con voi un solo cavallo per trasportare cibo e bagagli ma per il resto viaggerete a piedi, Luce di Stella intende infatti approfittare di questi giorni per continuare il vostro addestramento. Ben presto ti accorgi però che il viaggio è molto più noioso del previsto; non fate altro che camminare, ascoltando estenuanti nozioni di politica ed economia. Luce di Stella si accorge del tuo stato d'animo e dice: "Forse ti aspettavi misteri, inseguimenti mozzafiato ed imboscate di Giak ad ogni angolo della strada, giovane Nibbio." Non rispondi, restando in un silenzio imbarazzato. "Devi sapere che la vita di un Ramas non è solo pericolo e combattimento, noi serviamo il Regno tanto in pace quanto in guerra. Forse ti chiederai perché tocchi ad un Maestro occuparsi dei rifornimenti del monastero." Annuisci ed anche Lupo Silenzioso si fa più attento, in effetti vi eravate entrambi chiesti il perché di questa missione. "Il commercio è un ottimo modo per mantenere buoni rapporti con il resto del reame." continua Luce di Stella. "Si stringono contatti con organizzazioni locali, si parla con la gente del posto, inoltre non lasciando l'economia del monastero in mano ad intermediari evitiamo truffe e sabotaggi. Saper trattare affari come questo è importante per i Ramas esattamente come maneggiare la spada. Un compito delicato, che un giorno potrebbe toccare ad uno di voi due."

Fai tesoro di questo insegnamento, di certo un aspetto del vostro ordine cui non avevi mai pensato. Luce di Stella capisce però che hai bisogno di un po' d'azione e ti incarica di prendere il cavallo e andare in avanscoperta. Un ordine che sei felice di eseguire, pensando a cosa ti aspetta nella misteriosa Città dei Maghi... Vai al paragrafo **1** ed inizia la tua avventura.

1

Arrivate a Toran di sera, dopo alcuni giorni di viaggio. Luce di Stella vi conduce al *Mago Ubriaco*, una locanda nota per l'ottima qualità delle sue camere e per essere il ritrovo preferito di tutti gli apprendisti maghi che, dopo una giornata di studio, cercano un posto per bere e rilassarsi. Entrando ti accorgi subito che il vostro maestro è piuttosto conosciuto: molti avventori si alzano per salutarlo con pacche sulla schiena e calorose strette di mano mentre il locandiere vi fa accomodare a quello che lui chiama "il solito tavolo"; vieni così a sapere che Luce di Stella ha una sorella di nome Rebecca qui a Toran, la quale da poco ha avuto un bambino. Finito di cenare il vostro maestro allunga le gambe sopra una sedia concedendosi una fumata di pipa mentre Lupo Silenzioso, stanco per il viaggio, decide di andare subito in camera. Alcuni tavoli più in là un gruppo di apprendisti partecipa animatamente ad un insolito gioco di carte.

"A Toran" dice Luce di Stella tra una tirata e l'altra "le merci all'ingrosso vengono trattate principalmente da due associazioni commerciali: l'Alleanza dei Liberi Mercanti e la Gilda dei Mastri Cordai. Ho dato appuntamento qui ai rappresentanti di entrambe per accordarci sui prezzi e dovrebbero arrivare a breve. Domani mattina ci occuperemo del carico e della spedizione, dopodiché io andrò a trovare mia sorella. Voi due avrete il pomeriggio libero, dopo la chiusura del monastero vi farà bene visitare una grande città ma mi raccomando: bada a Lupo Silenzioso e soprattutto non cacciatevi nei guai!"

Dicendo questo ti porge una Mappa di Toran, indicandoti i luoghi più interessanti e quelli da evitare. Segna la mappa sul Registro d'Avventura (va nello zaino), poi decidi cosa fare.

Se vuoi unirti agli apprendisti per una partita al loro gioco vai al **3**.

Se preferisci aspettare con il maestro i delegati delle associazioni commerciali vai al **23**.

2

Nella locanda vi sono ancora pochi avventori ma l'oste è comunque molto indaffarato a cucinare e preparare la grande sala per la cena. Quando gli racconti cos'è capitato nel Quartiere dei Carri si mostra molto dispiaciuto per il tuo maestro e ti offre il suo aiuto, per quanto poco possa valere. (L'oste ha molto lavoro da fare per cui, se sei già stato qui, non puoi fargli una domanda già a posta in precedenza.)

Se vuoi chiedere informazioni su Liberi Mercanti e Mastri Cordai vai al **27**.

Se vuoi saperne di più sull'uomo che ieri sera ha aggredito Luce di Stella nella locanda vai al **17**.

3

Osservando il gioco scopri che si chiama *Flint* ed è la rappresentazione di una battaglia navale tra due ammiragli, interpretati dai giocatori. Ogni giocatore inizia con **20 punti flotta** e scopo del gioco è ridurre a zero i punti dell'avversario. A tal fine si usano

o delle carte numerate da 3 a 8, ognuna delle quali rappresenta una manovra a disposizione del giocatore per danneggiare la flotta avversaria. Per rendere più emozionante il gioco gli avversari puntano una posta che andrà al vincitore: oggetti curiosi o piccole somme di denaro. Vedendoti interessato un giovane apprendista di nome Banedon ti propone di fare una partita con lui, puoi rifiutare, accontentandoti di continuare a guardare (in questo caso segui il gioco ancora un po', poi vai al **5**) oppure accettare: vi sedete ad un tavolo e mentre mescola le carte Banedon ti spiega le regole più nel dettaglio.

Sportivamente ti viene lasciato il primo turno, come prima cosa pesca 5 carte: per conoscere il loro valore lancia per ognuna un dado aggiungendo 2 al risultato. Segna i cinque valori che ottieni nelle caselle qua sotto.

la tua mano: [] [] [] [] []

Decidi ora quale carta vuoi giocare e lancia due dadi: se il risultato è maggiore del valore della carta la manovra ha avuto successo e puoi ridurre i punti flotta dell'avversario di un ammontare pari al valore della carta; se il risultato è pari o minore la manovra è andata a vuoto e non accade nulla. In entrambi i casi la carta viene scartata (cancellala dalla casella). Oltre a questo effetto puoi ottenere anche due "lanci speciali":

- se ottieni 11 con i dadi puoi giocare immediatamente un'altra carta dalla tua mano;
- se ottieni 12 con i dadi l'avversario perde un ammontare di punti flotta pari al doppio del valore della carta giocata.

Quando hai terminato il turno pesca un numero di carte sufficienti per riportare la tua mano a cinque e segnane i valori nelle caselle (calcola i valori come prima, lanciando un dado +2).

Ora tocca a Banedon, visto che non conosci la sua mano procedi così:

- lancia un dado +2 per sapere il valore della carta che intende giocare;
- lancia due dadi per sapere se la sua manovra ha successo, nel caso riduci di conseguenza il tuo ammontare di punti flotta;
- applica le regole sui lanci speciali.

Continuate a giocare alternando i turni fino a che i punti flotta di uno di voi scendono a 0 o meno.

Se hai perso tutti i tuoi punti flotta sei stato sconfitto: devi cedere una posta al tuo avversario, scegli tra la Mappa di Toran oppure 3 corone d'oro.

Se invece vinci la partita Banedon si complimenta con te, quindi ti offre come premio uno dei seguenti oggetti, a tua scelta: un Amuleto di Cristallo a forma di stella, simbolo della Corporazione dei maghi di Toran oppure un Pugnale Magico (+1 Combattività, +3 danno). Sono entrambi oggetti da indossare.

Modifica di conseguenza il Registro d'Avventura, quindi vai al **5**.

4

Controllate attentamente tutta la stanza senza grossi risultati: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Esaminando l'argano trovi però un pezzo di stoffa grigia tra la corda e una carrucola, tenti di recuperarlo ma invano: è incastrato e per liberarlo dovresti smontare tutto il meccanismo. Consultandoti con Lupo Silenzioso decidete che non c'è altro da fare qui e tornate in piazza, per vedere come sta Luce di Stella. Vai al **18**.

5

La serata volge ormai al termine e gli ultimi avventori stanno per lasciare la locanda quando un uomo dall'aria minacciosa, gli avambracci pieni di cicatrici ed un vistoso tatuaggio sul lato sinistro del volto entra deciso ed affronta il tuo maestro con voce dura: "Devi smetterla di impicciarti in affari che non ti riguardano, lurida feccia di un Ramas! Ti conviene lasciare in fretta la città, o per te saranno guai grossi." Terminata la frase sferza un poderoso diretto che Luce di Stella schiva prontamente di lato, rispondo con una secca ginocchiata al basso ventre. L'uomo barcolla all'indietro senza fiato, non porta armi ma il Ramas sfodera comunque il pugnale e gli piazza la lama sotto la guancia ringhiando: "Ricapitami di nuovo tra i piedi, scarto di sentina, e mi prendo il tatuaggio con tutta la pelle attaccata!"

L'uomo capisce di aver perso la sua occasione e si allontana nel silenzio generale, il viso contratto in una silenziosa promessa: "Non finisce qui..."

Non sai cosa ti abbia spaventato di più, se la brutalità dello sconosciuto o la luce assassina che per un attimo hai visto negli occhi del tuo maestro. Provi a chiedergli spiegazioni sull'accaduto lui ti zittisce con uno sguardo: "A dormire! Domani sarà una lunga giornata." ordina.

Obbedisci, nonostante le molte domande una volta sdraiato nel letto la stanchezza prende il sopravvento e crolli in un sonno pr

ofondo.

Il mattino dopo vi recate tutti e tre a sovrintendere le operazioni di carico nel Quartiere dei Carri, un intreccio di strade circondate da alti edifici. Le grandi casse di merci sono custodite in questi magazzini a più piani e vengono calate sui carri con grossi argani per poi partire verso le rispettive destinazioni. Ad attendervi vi sono i funzionari dell' Alleanza dei Liberi Mercanti con cui la sera prima il maestro ha trattato l'acquisto. È presente anche un mago della Confraternita venuto qui per consegnare a Luce e di Stella dispacci importanti per il Gran Maestro del vostro ordine.

Tutto procede per il meglio fino a quando una grande cassa sospesa si stacca dall'argano proprio sopra di voi: con un balzo il maestro si lancia su di te e Lupo Silenzioso spingendovi di lato, un istante dopo il pesante carico si schianta al suolo con un boato facendo volare schegge di legno da tutte le parti. Perdi 3 punti di Resistenza (se hai l'Arte Ramas del Sesto Senso non perdi nessun punto).

Sei ancora intontito dalla caduta quando Lupo Silenzioso ti squote indicando in alto: da un varco del magazzino sotto il quale vi trovate scorgi per un attimo una misteriosa figura umana che, rapida, si ritira all'interno. Cerchi il tuo maestro per avvisarlo ma solo allora ti accorgi che è il Ramas ad aver avuto la peggio: imprigionato con una gamba sotto la cassa trattiene un grido di dolore mentre gli altri adulti cercano di liberarlo.

Se vuoi lanciarti all'inseguimento della figura misteriosa vai al **39**.

Se preferisci aiutare Luce di Stella vai al **18**.

6

"Giù la maschera messere, ci siete dentro fino al collo!" Esclami mostrando con intento accusatorio il ciondolo trovato vicino all'argano. I quattro uomini ammutoliscono ma nell'espressione di Nasso Olivar non vedi nulla che tradisca la sua colpevolezza. È invece sir Owen il primo a parlare: "Quel ciondolo è stato rubato a mastro Olivar diversi giorni fa, ragazzo. Ora dicci: dove l'hai trovato?"

Preso alla sprovvista racconti tutta la storia e quello che sei riuscito a scoprire fino ad ora. La tua ipotesi dell'attentato sembra adesso più plausibile ma non sarai tu a continuare questa indagine: Nasso Olivar è uomo potente a Toran e non ama essere accusato ingiustamente, tantomeno da giovani Ramas arroganti. Tu e Lupo silenzioso venite ricondotti al palazzo della Stella di Cristallo, dove i maghi avranno cura di sorvegliarvi con maggior attenzione.

FINE

7

Senza dare nell'occhio girate attorno all'edificio, tutti gli ingressi sono sorvegliati eccetto un piccolo portoncino in una piazzetta a meno frequentata. Nascosti dietro una fontana osservate attentamente la zona quando dal portoncino esce un individuo col volto tatuato: è l'energumeno che ieri sera ha attaccato Luce di Stella! L'uomo non fa caso a voi e si allontana a passi decisi.

Se cogli l'occasione per controllare la porta vai al **15**.

Se preferisci seguire l'uomo dovrete muovervi in fretta e senza farvi scoprire: lancia 2 dadi e aggiungi:

+2 se hai l'Arte del Mimetismo

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il risultato è 12 o più vai al **13**.

Se è 11 o meno perdi le tracce dell'uomo tra la folla, devi andare al **40** per scegliere una nuova destinazione.

8

L'uomo si presenta come Marlon e vi fa entrare, poi si siede allungando la gamba su di una poltrona. Vi confessa che crede di essere lui la causa di quanto successo a Luce di Stella.

"Tutto è iniziato alcune settimane fa" racconta, "io sono nell' Associazione degli Scaricatori di Porto e a noi rappresentanti è stata promessa una *ricompensa* se durante le operazioni di carico e scarico avessimo dato la precedenza alle merci dei Mastri Cordai rispetto a quelle dei Liberi Mercanti. Non solo mi sono rifiutato ma ho minacciato di denunciare il fatto all'autorità portuale se questa faccenda fosse andata avanti. Alcuni giorni dopo, mentre tornavo dal lavoro, un energumeno con la faccia tatuata mi ha aggredito, riempiendomi di pugni e rompendomi la gamba con una mazza. Mi ha intimato di pensare a mia moglie e al bambino e di tenere la bocca chiusa. Non sapevo cosa fare, così Rebecca ha scritto una lettera al vostro maestro, chiedendogli aiuto. Luce di Stella aveva già in programma questo viaggio a Toran e ha promesso di occuparsene. L'uomo con la faccia tatuata de

ve averlo scoperto e avrà pensato di toglierlo di mezzo".

Ascolti la storia con estrema attenzione: di nuovo l'uomo tatuato, non può essere una coincidenza! Chiedi a Marlon altre informazioni su questo losco individuo ma lui non lo conosce, sa per sentito dire che si tratta di un delinquente abituale e che talvolta bazzica nella zona del porto. Saluti Marlon e assieme a Lupo Silenzioso tornate alla vostra indagine.

Vai al **40** e segna sul Registro d'Avventura questa annotazione: *informazioni sull'uomo tatuato-numero di riferimento: 8*. Se hai un'altra annotazione simile somma i due numeri di riferimento, il risultato X è il luogo dove potrai trovare l'uomo. In questo caso aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al X*.

9

Trovi un punto nascosto per arrampicarti sul tetto della stalla senza essere visto quindi, passando per il finestrino, entri in un corridoio deserto con alcune porte chiuse e una scalinata che scende al piano di sotto.

Se hai l'Arte del Sesto Senso vai al **33**.

Se non ce l'hai vai al **19**.

10

Lasci Lupo Silenzioso a sorvegliare la strada e sali nel magazzino fino al terzo piano, cercando l'argano da cui stamattina si è staccata la cassa. Lo trovi in una stanza ingombra di merci, con un lato aperto per poterle calare. In terra, vicino all'argano, trovi un Ciondolo d'Argento a forma di rosa (se vuoi prenderlo conta come oggetto indossato, puoi metterlo in tasca). Ti sporgi dall'apertura per controllare meglio l'argano e nella via sottostante vedi Lupo Silenzioso, lo saluti con un cenno ma il tuo giovane amico inizia ad urlare qualcosa, guardando nella tua direzione con un'espressione di puro terrore. Percepisci un movimento all'interno della stanza: un uomo col volto coperto emerge dalle ombre e ti spinge di sotto ma hai la prontezza di riflessi necessaria per aggrapparti con una mano all'argano. L'uomo ha Combattività 0 mentre tu puoi aggiungere +1 alla tua se hai l'Arte del Sesto Senso perché sei stato più svelto a reagire. Combatti un unico assalto contro questo avversario.

Se ottieni un assalto furioso oppure nessuno viene colpito ignora il risultato e lancia di nuovo i dadi.

Se l'uomo ti colpisce tu perdi la presa e precipiti di sotto, terminando così la tua avventura.

Se invece riesci a colpirlo l'uomo fuggirà e tu potrai metterti al sicuro rientrando nella stanza. Dopo aver ripreso fiato cerchi il tuo aggressore ma non ne trovi traccia: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Non hai altro da fare qui così torni da Lupo Silenzioso.

Vai al **40**.

11

Dici a Lupo Silenzioso di rimanere nascosto nel vicolo e, nel caso non ti vedesse tornare, scappare più in fretta che puoi al palazzo della Confraternita per raccontare ai maghi tutto quello che avete scoperto. Il tuo compagno protesta e insiste per venire con te ma sei irremovibile e ripeti con fermezza l'ordine, sei infatti consapevole che le cose stanno diventando pericolose e non vuoi esporre il tuo compagno ad inutili rischi.

Muovendoti in silenzio come sei stato addestrato a fare entri nel magazzino e sali sul tetto. Entri nella baracca attraverso una finestra aperta e ti ritrovi in uno stanzino ingombro di arnesi da pesca. Vedi l'uomo seduto ad un tavolo nella stanza accanto, ti dà le spalle e sembra stia mangiando pane e formaggio senza essersi accorto di nulla.

Ricordando quello che ha fatto il tuo maestro ieri sera ti viene in mente un piano audace: prendi dallo sgabuzzino una rete da pesca e, arrivando furtivamente alle spalle dell'uomo, gliela butti addosso. Prima che abbia il tempo di reagire fai leva con tutto il corpo e lo sbatti giù dalla sedia, poi afferra dal tavolo un coltello da cucina e lo punti alla gola dell'uomo dicendo: "Non una mossa messere o vi sgozzo. Lo faccio davvero!"

Per alcuni interminabili istanti l'uomo ti fissa, come per capire se gli convenga reagire o meno, tu ti sforzi di sostenere il suo sguardo senza mostrare esitazioni. Alla fine si convince che fai sul serio e si arrende.

Ce l'hai fatta, l'hai catturato e ora potrai interrogarlo. Vai al **30**.

12

Un caleidoscopio di colori, folla, bancarelle e venditori ambulanti, ognuno dei quali giura che la sua è la migliore merce di Toran: tu e Lupo Silenzioso siete capitati nella Piazza del Mercato, luogo d'incontro dei Liberi Mercanti. Guardandoti attorno noti che i portici della piazza sono decorati con stemmi e simboli diversi, uno per ogni corporazione, gilda e associazione che è soliti

a incontrarsi qui. Trovi i liberi mercanti riuniti sotto uno stendardo che raffigura una grande rosa argentata.

Se non l'hai ancora fatto puoi parlare con loro andando al **36**.

Se invece preferisci dare un'occhiata ai vari banchi per cercare qualcosa di utile potrai trovare:

Pugnale (+2 al danno) 5 corone

Spada (+5 al danno) 12 corone

Flauto (va nello zaino) 2 corone

Corda (va nello zaino) 4 corone

Pozione di Vigorilla (una sola dose che ti farà recuperare 4 punti di Resistenza quando la berrai. Se non la bevi subito devi metterla nello zaino) 5 corone

Compra quello che vuoi, quindi torna al **40**.

13

Attraverso strade affollate prima e vicoli maleodoranti poi tu e Lupo Silenzioso raggiungete la zona del porto dove trovate l'abitazione dell'uomo tatuato, un fatiscante edificio in legno costruito sopra il tetto di un vecchio magazzino. Nascosti dietro un cumulo di rifiuti lo vedete entrare in casa, il poco che sai di lui lo qualifica come un individuo violento e pericoloso e dopo ieri se ne era non ci sono dubbi sul fatto che abbia un conto in sospeso con Luce di Stella. Proprio per questo potrebbe essere in qualche modo coinvolto nel fatto di questa mattina e potrebbe essere importante fargli qualche domanda. Non puoi prevedere come l'uomo reagirà vedendoti, per cui devi decidere attentamente come avvicinarlo.

Se credi che l'approccio migliore sia quello diretto vai al **34**.

Se hai l'Arte del Mimetismo e vuoi usarla per entrare in casa di soppiatto vai al **11**.

Se credi non sia ancora il momento di affrontare l'uomo tatuato oppure non ritieni utile interrogarlo torna al **40**. (in questo caso, se non l'hai ancora fatto, aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al 13*. Potrai tornare qui in un secondo momento)

14

Scende la sera e, anche se senti di essere sulla pista giusta, è arrivata l'ora di tornare al palazzo della Comfraternita. Lupo Silenzioso insiste per rientrare e comunque entrambi siete in ansia per il vostro maestro. Un po' a malincuore lasci a metà la tua indagine ma riferirai quanto scoperto ai maghi non appena sarete tornati. Questa volta non potranno ignorare i tuoi sospetti!

FINE

15

"Via di qua, piccoli ladruncoli!"

Una guardia vi ha sorpreso a ficcare il naso attorno al palazzo e si avvicina brandendo un corto randello.

"Una bella lezione: ecco cosa ci vuole per voi delinquenti da quattro soldi!"

Valuti rapidamente la situazione: vi trovate in una zona poco frequentata, non c'è nessuno che possa intervenire ad aiutarvi ma per fortuna potete scappare prima che l'uomo vi raggiunga.

Se decidi di fuggire torna al **40**.

Se preferisci mettere Lupo Silenzioso al riparo e affrontare la guardia in combattimento vai al **28**.

16

Scendendo le scale entri in un tunnel che prosegue proprio sotto l'ala destra del palazzo ma dopo pochi metri il passaggio è bloccato da un'inferriata chiusa con un lucchetto. Esaminandolo scopri che si tratta di un meccanismo a combinazione, vi sono due ghiere numerate da 0 a 9, per un totale di 100 combinazioni diverse. Fai un tentativo.

Se sai la combinazione vai al paragrafo con lo stesso numero.

Se sbagli combinazione o non la sai devi per forza entrare dal finestrino sopra le stalle, vai al **9**.

17

"Lo conosco solo per la sua pessima fama" ti racconta l'oste. "Credo si chiami Oriber ed è un pescatore ma quasi nessuno vuole lavorare con lui a causa del suo pessimo carattere; così per racimolare qualche corona fa lavoretti per conto dei Mastri Cordai. Dicono che abiti sopra un vecchio magazzino ma qui a Toran ce ne sono molti, non sarà facile trovarlo. Non so dirti altro, fortu

natamente non viene spesso nella mia locanda..."

Vai al **40** e segna sul Registro d'Avventura questa annotazione: *informazioni sull'uomo tatuato-numero di riferimento: 5*. Se hai un'altra annotazione simile somma i due numeri di riferimento, il risultato X è il luogo dove potrai trovare l'uomo. In questo caso aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al X*.

18

Le operazioni di soccorso vengono prontamente organizzate dal mago, il quale dispone anche l'immediato trasporto di Luce di Stella al palazzo della Confraternita della Stella di Cristallo, dove potrà ricevere le cure migliori. Giunti a destinazione venite affidati ad un anziano mago di nome Loi-Kymar e condotti in una stanza piccola e accogliente.

"Il vostro maestro" dice con voce gentile il mago "ha subito ferite molto gravi e i nostri guaritori stanno decidendo il modo migliore per intervenire. Voi aspetterete qui, verrò a cercarvi quando potrò dirvi qualcosa di più ma vi avviso: potrebbe volerci molto."

"Perdonate mastro Kymar" rispondi col tono più gentile che trovi ma tradendo comunque una certa impazienza "devo parlare assolutamente col mio maestro, ho motivo di credere che non si sia trattato di un incidente!"

L'anziano guarda te e Lupo Silenzioso con un sorriso benevolo e vi appoggia una mano sulla spalla: "Capisco i vostri timori, giovani Ramas, tutti cerchiamo qualcuno da incolpare quando capita qualcosa di brutto alle persone che amiamo. Se volete essere davvero d'aiuto rimanete qui, al sicuro, e cercate di riposare. Questa è la cella di un nostro confratello attualmente in viaggio, nessuno vi disturberà. Tornerò da voi questa sera e, se Ishir sarà misericordiosa, porterò buone notizie." Detto questo Loi-Kymar se ne va lasciandovi soli coi vostri pensieri. Ti muovi nervosamente per la stanza, cercando il modo migliore per uscire dal palazzo. Lupo Silenzioso intuisce le tue intenzioni e tenta di dissuaderti: "Dovremmo fare come ci ha detto il mago, Nibbio. Il maestro non vorrebbe che disobbedissimo."

"Ascolta Lupo" rispondi cercando di essere il più convincente possibile "non me ne starò qui con le mani in mano mentre quello che ha ridotto così il maestro gira libero per Toran. Non ci metteremo nei guai: usciamo, facciamo qualche domanda in giro e cerchiamo di scoprire qualcosa. Torneremo prima che si accorgano della nostra assenza. Ci stai?"

Lupo Silenzioso è titubante ma confidi che non ti lasci andare da solo. Infatti non appena accenni ad uscire dalla finestra ti afferra per il mantello. "Aspetta, vengo con te! Ma solo un paio d'ore, dobbiamo tornare prima di sera." Annuisci, assicurandolo ancora una volta che non ci saranno problemi.

Se prima di uscire vuoi esaminare la stanza in cerca di qualcosa di utile vai al **25**.

Se non vuoi perdere altro tempo esci dalla finestra assieme a Lupo Silenzioso. Vi calate da una grondaia per l'acqua (potrete rientrare arrampicandovi da qui) e raggiungete correndo il centro di Toran.

Vai al **40**.

19

Senti una porta aprirsi vicino a te, non hai tempo di cercare un nascondiglio così, per non farti scoprire, ti lanci giù dalla scalinata ma finisci addosso a due uomini che stanno salendo. Un terzo appare in cima alle scale, sono Mastri Cordai, li riconosci dalle tuniche grigie che indossano in segno di appartenenza alla Gilda.

"Che io sia dannato, è uno dei ragazzi che stamattina stavano con il Ramas!" esclama uno di loro la cui tunica, ti accorgi, ha un grosso strappo sulla manica.

"Stavo giusto venendo a chiamarvi, dobbiamo andare da Kendall. Sarà meglio portarlo da lui." ribatte un altro afferrandoti per il braccio.

Non hai speranze di battere tre uomini contemporaneamente, non ti resta altro da fare che andare con loro aspettando l'occasione e per liberarti. Insieme scendete le scale fino ad un seminterrato ed entrate in uno studio dove vi attende un Mastro Cordaio con i capelli biondi e due occhi freddi come il ghiaccio.

"Volevi vederci capo?" chiede uno degli uomini.

"Guarda un po' cosa abbiamo trovato al piano di sopra" dice Manica Strappata dandoti uno spintone in avanti, "l'ho visto stamattina, è uno degli allievi di Luce di Stella che mi hanno visto vicino all'argano."

"Quando si dice il caso..." sussurra quest'ultimo, la voce gelida come lo sguardo, "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande ma a quanto pare almeno uno di loro ci ha evitato la fatica di andarlo a cercare. Uscite e portatemi l'altro, è solo un bambino, non farete fatica a trovarlo."

Mentalmente calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo e cerchi di non far

trasparire il tuo sollievo. Manica Strappata ti dà un altro spintone: "E di questo cosa ne facciamo?"

"Legategli i polsi e lasciatelo qui, me ne occupo io." ordina il capo.

Rimasto solo con te Kendall ti squadra a lungo in silenzio, quindi inizia a parlare col suo modo sussurrante:

"Immagino ti farà piacere sapere che il tuo maestro sta bene, i maghi gli hanno prestato ottime cure e alla fine se la caverà con un paio di mesi di convalescenza. La notizia si è sparsa in fretta, tutta Toran ne gioisce e, ti sorprenderà, anch'io. A pensarci bene un paio di mesi sono sufficienti per concludere i miei affari e far sparire le prove, se invece fosse morto ci saremmo trovati in una città invasa da Ramas determinati a scoprire ogni piccolo sporco segreto e presto o tardi sarebbero arrivati anche a me. Al contrario credo che nessuno si darà troppa pena per la scomparsa di due semplici novizi."

Dette queste ultime parole il Mastro Cordaio estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero e te la punta contro.

Se hai un Amuleto di Cristallo a forma di stella vai al **29**.

Se non hai questo oggetto vai al **31**.

20

Nel Quartiere dei Carri l'attività ha ripreso il ritmo normale e le strade sono gremitte di mercanti, manovali, carrettieri e acquirenti. Trovate un piccolo gruppo di operai momentaneamente in pausa e ne approfitti per far loro qualche domanda su quanto successo questa mattina. Ti rispondono che incidenti simili non sono frequenti ma talvolta possono accadere: capita infatti che una cassa agganciata all'argano venga lasciata sospesa più del necessario, magari perché il suo carro non è ancora arrivato oppure ci si accorge all'ultimo che non era quella giusta. Non sempre gli operai perdono tempo a sganciarla se sanno che dovranno poi caricarla di nuovo e talvolta, non spesso, se la corda è vecchia o il meccanismo di blocco non tiene, il peso la fa precipitare al suolo. "Si chiama gravità, ragazzo" ti dice un operaio con l'aria di chi la sa lunga, "non a caso quando ci fermiamo per una pausa controlliamo sempre dove ci sediamo e quando camminiamo lo facciamo al centro della strada, mai ai bordi." Gli altri operai ti guardano e annuiscono in silenzio.

Se non hai mai controllato la stanza dell'argano puoi farlo ora andando al **10**.

Se l'hai già controllata oppure non desideri farlo vai al **24**.

21

Controllate attentamente tutta la stanza senza grossi risultati: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Non trovando nulla di utile decidete di tornare in piazza, per vedere come sta Luce di Stella.

Vai al **18**.

22

Il grande palazzo della gilda è sorvegliato da uomini in arme come se fosse una fortezza, evidentemente i Mastri Cordai non amano i curiosi. Tu e Lupo Silenzioso vi avvicinate all'ingresso principale ma venite immediatamente fermati da due scontrose guardie che vi richiedono un lasciapassare.

Se hai il Lasciapassare vai al **26**.

Se non ce l'hai non puoi entrare e, a meno che tu non possa o non voglia tentare altro, devi tornare al **40**.

In alternativa, se non hai già tentato precedentemente, puoi provare a mescolarti tra la folla e cercare un altro modo per entrare.

Per vedere cosa riesci a scoprire lancia due dadi e aggiungi:

+4 se hai l'Arte del Mimetismo

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il totale è 8 o più vai al **7**.

Se invece è 7 o meno vai al **15**.

23

I delegati non si fanno aspettare molto. I Mastri Cordai sono in due ed indossano lunghe tuniche grigie come simbolo di appartenenza alla gilda; i tre rappresentanti dei Liberi Mercanti vestono invece in modo più ricercato e ciascuno di loro porta al collo un ciondolo d'argento a forma di rosa. Esauriti i convenevoli la trattativa entra subito nel vivo: i Mastri Cordai propongono di continuare prezzi al ribasso ma il tuo maestro, con abili domande, svela come tanta convenienza mascheri in realtà una scarsa qualità delle merci ed un servizio di gran lunga inferiore a quello offerto dall'Alleanza. I toni vanno via via scaldandosi ed alla fine

i Mastri Cordai se ne vanno su tutte le furie, accusando il Ramas di aver fatto solo perdere loro del tempo. Tornata la calma Lu ce di Stella si accorda con i Liberi Mercanti ed insieme decidono di vedersi l'indomani mattina per le operazioni di carico. Rimasti soli ti chini per prendere il tuo zaino da sotto il tavolo, trovi così un foglio piegato con uno strano simbolo, scritto con inchiostro nero ma in parte cancellato:

31

Lo mostri al tuo maestro ma nemmeno lui capisce cosa possa significare, ti dice però di consegnarlo all'oste nel caso qualcuno venisse a cercarlo.

Fai come ti è stato detto, poi vai al **5**.

24

Non molto distante dal Quartiere dei Carri trovate una piazza tranquilla e silenziosa dove, tra le varie costruzioni che la circondano, spicca un edificio dall'elegante architettura. Affissa al portone aperto una targa argentata recita: "*Riposa, viandante, prega il Dio del Sole affinché illumini il tuo cammino e la Dea della Luna che ti protegga nella notte.*" Questo è un tempio di Ramas ed Ishir dedicato ai pellegrini, la sua porta è sempre aperta per consentire a chiunque di entrare e godere di quiete e riposo. Attraverso un corridoio raggiungete uno splendido chiostro interno che racchiude un piccolo giardino, diverse comode panche sono sistemate in vari punti per potersi sedere al sole o all'ombra, a seconda delle preferenze. In questo luogo regna una pace assoluta e decidi di fermarti un poco per riposare e medicarti le ferite: recuperi un numero di punti Resistenza pari al lancio di due dadi (se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base aggiungi +1 al risultato).

Ora torna al **40** e aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *Tempio dei Pellegrini, vai al 24.*

25

Per prima cosa esamini l'armadio ma trovi solo inutili abiti di riserva, ognuno con un'etichetta su cui è stato ricamato il nome *Vonatar*. Immagini si tratti del mago in viaggio di cui accennava Loy-Kimar. Guardando in una cassapanca scopri invece i seguenti oggetti:

Pozione di Vigorilla (va nello Zaino e ti consente di recuperare 4 punti di Resistenza quando la bevi. Cancellala dopo l'uso).

Amuleto di Cristallo (a forma di stella, va indossato mettendolo al collo).

Congegno Meccanizzato (non ne capisci l'utilizzo ma trattandosi della stanza di un mago sarà senz'altro un artefatto molto potente. Se vuoi tenerlo devi metterlo nello Zaino).

Bastone (puoi usarlo come arma, aggiunge +2 al danno).

Stai per prendere tutto ma Lupo Silenzioso ti ferma guardandoti con disappunto: "Questo è rubare Nibbio. Non so se... Voglio dire, siamo Ramas!" Avendolo già convinto a partecipare a quest'impresa pensi sia meglio non tirare troppo la corda, così chiedi in silenzio la cassapanca. Hai comunque il tempo di prendere un unico oggetto senza farti vedere dal tuo compagno (se lo fai ricordati di aggiornare il Registro d'Avventura), dopodiché uscite dalla stanza arrampicandovi giù per la grondaia dell'acqua e raggiungete correndo il centro di Toran.

Vai al **40**.

26

Consegna il Lasciapassare alle guardie, due mercenari della peggior specie che esaminano il documento mentre masticano tabacco e giocherellano con un pugnale.

"Entri tu solo perché il lasciapassare è però uno." ti dice il primo parlando con un forte accento.

"Già, il nano resta fuori." bisbiglia il secondo indicando Lupo Silenzioso con la punta del pugnale.

Non è il caso di discutere con due ceffi come questi così, dopo una breve riflessione, decidi di entrare da solo. Senza farti sentire e dalle guardie dici a Lupo Silenzioso di tornare subito al palazzo della Confraternita e raccontare ai maghi di Oriber, dei Mastri Cordai e di tutto il resto che avete scoperto. Tu invece non te la senti di mollare l'indagine a questo punto e sei deciso ad andare fino in fondo, anche a costo di correre qualche rischio. Se l'hai ancora con te consegna al tuo compagno la Mappa di Toran, per essere sicuro che non perda la strada (cancellala dal Registro d'Avventura assieme al Lasciapassare, che non ti viene restituito), per dare meno nell'occhio ti togli anche il mantello da Ramas e lo legghi arrotolato allo zaino.

Superate le due sentinelle all'ingresso trovi un atrio con un nuovo posto di guardia, dove i visitatori sono obbligati a depositare

le armi in una garitta. Non hai modo di evitare la perquisizione ma fortunatamente noti che non è molto accurata: se hai un Coltello, un Pugnale o un Pugnale Magico puoi tentare di nascondere sotto i vestiti. Se vuoi farlo lancia un dado e aggiungi:

+2 se hai l'Arte del Mimetismo

+1 se tenti di nascondere un Coltello

Se il risultato è 5 o più ce l'hai fatta, puoi conservare quest'arma, mentre le altre ti vengono tolte.

Se il risultato è minore di 5 l'arma viene trovata e devi consegnarla con tutte le altre.

Puoi tentare di occultare in questo modo una sola arma; prima di proseguire ricorda di cancellare le armi requisite dal Registro d'Avventura.

Superata la garitta raggiungi un secondo atrio, molto più ampio e da cui è possibile accedere al resto dell'edificio; la maggior parte dei visitatori, per lo più mercanti stranieri, artigiani e armatori navali, entra ed esce dall'ala sinistra e tu ti mescoli a loro: senza armi né mantello ti è facile passare per un garzone o un apprendista. In questa parte del palazzo trovi soprattutto uffici ed archivi ma nulla di interessante, puoi però acquistare un nuovo Lasciapassare pagando 2 Corone d'Oro (il Lasciapassare va nello Zaino).

L'accesso all'ala destra è invece vietato ai visitatori esterni e il suo ingresso è sorvegliato dalle solite guardie armate. Stai quasi pensando di andartene quando decidi di dare ancora un'occhiata al cortile interno.

Questo ampio piazzale funge da ricovero per i carri di proprietà della Gilda e ospita le stalle nella sua parte destra. È circondato su tre lati dal palazzo mentre il quarto lato è chiuso da un alto muraglione. Un grosso cancello in ferro battuto consente l'entrata e l'uscita dei carri ma ora è chiuso, nel complesso trovi che il cortile sia pressoché deserto. Approfittando di questo cerca un ingresso alternativo per l'ala destra; trovi così una scala che scende nelle cantine e noti, sopra la stalla, un finestrino aperto al primo piano, troppo piccolo perché ci passi un adulto ma grande abbastanza per te.

Se vuoi entrare dal finestrino vai al **9**.

Se preferisci scendere nei sotterranei passando per le scale vai al **16**.

27

L'oste si prende una pausa e vi invita a sedervi con lui, offrendovi un bicchiere di sidro (recuperi 2 punti di Resistenza).

"L'alleanza dei Liberi Mercanti è un'associazione molto potente a Toran" vi spiega. "Molti suoi membri ricoprono anche cariche e politiche importanti sia qui che a Holmgard. Non hanno una sede perché lavorano spesso fuori città, a Toran si riuniscono nella piazza del mercato. Il loro simbolo è la Rosa d'Argento. La Gilda dei Mastri Cordai ha sede invece in uno dei palazzi più antichi della città e un'organizzazione interna molto rigida. I suoi membri si vestono con delle tuniche grigie in segno di appartenenza e non trattano gli affari liberamente: devono sempre fare riferimento ai vertici della Gilda."

Detto questo vi saluta e ritorna al suo lavoro. Vai al **40**.

28

Guardia della Gilda

Combattività 1 Resistenza 15

Arma: Randello (+2 al danno)

L'uomo porta al fianco anche una spada corta ma per fortuna non sembra intenzionato ad usarla, evidentemente non ha intenzione di ucciderti.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato sconfitto, la guardia ti lascia pesto e sanguinante in mezzo alla strada dove vieni soccorso da Lupo Silenzioso. La tua avventura termina qui.

Se invece riesci a ridurre a 0 la Resistenza del tuo avversario vuol dire che lo hai battuto ma non hai il tempo per rallegrartene: il combattimento ha attirato una folla di curiosi e devi andartene prima che arrivino altre guardie. Se vuoi puoi prendere la Spada Corta della guardia (+4 al danno), poi vai al **40**.

29

Nello stesso istante in cui dalla punta dell'asta scaturisce un lampo di pura energia diretto verso il tuo petto, l'amuleto che porti al collo si illumina creando un muro di luce bianca davanti a te. Le due forze magiche si scontrano con un boato che vi sbalza all'indietro; senza la protezione dello scudo di luce il tuo avversario cade stordito a terra e tu cerchi freneticamente di levarti i gacci dai polsi, allentati dall'esplosione. Ti liberi appena in tempo: Kendall si riprende e ti si avventa contro, brandendo la sua asta metallica.

Kendall

Combattività 2 Resistenza 12

Arma: Asta Magica (+2 al danno)

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35**.

30

L'uomo tatuato dice di chiamarsi Oriber e non reagisce mentre lo legghi alla sedia: oramai ha capito che i Ramas sono avversari al di fuori della sua portata. Cominci subito a fargli le tue domande ma resti deluso quando dichiara di non sapere molto su quanto successo a Luce di Stella. Oriber confessa di fare "lavori sporchi" per conto dei Mastri Cordai, l'ultimo dei quali consisteva nel pestare a sangue Marlon, un rappresentante degli scaricatori di porto che minacciava di denunciare un giro di corruzione orchestrato dalla Gilda. Nessuno sapeva però che la moglie di Marlon fosse la sorella del Maestro Ramas Luce di Stella, il cui intervento avrebbe costituito un grosso problema. Oriber è stato pagato per intimorire il Ramas e convincerlo a non mettersi in mezzo ma, dopo il fiasco di ieri sera, questa mattina ha saggiamente pensato di tornare dai Mastri Cordai per riferire che le cose si mettevano male e che lui si chiamava fuori. Il mastro con cui ha parlato gli ha risposto che "la questione del Ramas non è più un problema" e lo ha comunque pagato per tenere la bocca chiusa.

A conferma di quanto detto l'uomo ti indica un borsello di cuoio vicino alla porta d'ingresso. Dentro trovi 15 Corone d'Oro e un Lasciapassare per il palazzo della Gilda dei Mastri Cordai (segna quello che prendi sul Registro d'Avventura, il Lasciapassare va nello Zaino). Puoi prendere anche il Coltello di Oriber (+1 al danno) se lo desideri.

"Questo non prova nulla" ribatti "chi mi dice che questi soldi non siano appunto il compenso per aver fatto cadere la cassa addosso a Luce di Stella?"

"Nessuno" ribatte l'uomo "hai solo la mia parola. Fattela bastare o pensa quello che vuoi, a me non importa." Detto questo sputa per terra e ti lancia uno sguardo pieno d'ira.

Anche sull'identità del Mastro Cordaio Oriber rimane vago. Di solito viene contattato da qualche faccendiere di turno e le volte che lo incontra il mastro ha sempre il volto coperto da un cappuccio. Dalla voce, che ti descrive "fredda, tutta sibili e sussurri", pensa che si tratti sempre della stessa persona, per cui potrebbe anche essere che gli altri mastri siano all'oscuro degli affari poco puliti trattati dal confratello e comunque Oriber non si è mai posto il problema né fatto domande.

Cerchi di capire se quest'uomo stia dicendo il vero o se stia soltanto tentando di scaricare la colpa su altri, alla fine decidi di fare ancora qualche indagine, se non scoprirai altro saprai dove trovarlo. Tramortisci Oriber e lo chiudi legato dentro uno sgabuzzino visto che, comunque finirà, sei ben intenzionato a consegnarlo alla giustizia, dopodiché torni da Lupo Silenzioso e gli racconti l'accaduto.

Vai al **40**.

31

Dalla punta dell'asta scaturisce un lampo di pura energia diretto contro il tuo petto. D'istinto alzi le braccia per proteggerti ma l'impatto è comunque tremendo: vieni scagliato a terra e perdi 4 punti di Resistenza.

Se la tua Resistenza è 0 sei morto, ucciso dalla magia del bieco Mastro Cordaio.

Se sei ancora vivo ti accorgi che le fiamme magiche hanno bruciato le corde che ti legavano i polsi: senza dare tempo a Kendall di ripetere l'incantesimo ti scagli con ferocia contro di lui.

Kendall

Combattività 2 Resistenza 15

Arma : Asta Magica (+2 al danno)

In caso di assalto furioso Kendall userà i poteri dell'Asta per farti perdere 4 punti di Resistenza invece di 2.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35**.

32

Pensi che la sorella del maestro possa essere la persona giusta a cui chiedere se Luce di Stella abbia nemici qui a Toran e assieme a Lupo Silenzioso raggiungi in breve la sua casa. Ad aprirti la porta è però il marito: un giovane alto e robusto con la faccia a piena di lividi e che cammina reggendosi ad un bastone. Rebecca non è in casa ti dice, è andata al palazzo della Confraternita

non appena ha saputo dell'incidente e resterà fuori tutto il pomeriggio. Lui non è potuto andare nonostante sia molto affezionato al cognato: nelle sue condizioni riesce a stento a reggersi in piedi.

Se vuoi chiedergli cosa gli sia capitato vai al **8**.

Se preferisci andartene torna al **40**.

33

Percepisci l'arrivo di alcune persone, ti allontani dalle scale per nasconderti dietro una statua. Dal piano di sotto salgono due uomini mentre un terzo esce da una stanza andando loro incontro. Dalla tua posizione puoi vederli chiaramente: sono tre Mastri Cordai, vestiti con delle tuniche grigie e stanno parlando di Luce di Stella. Uno di loro, con un grosso strappo sulla manica della tunica, si vanta con gli altri per come ha fatto cadere la cassa addosso al Ramas, colorando il racconto con gesti e risate sguaiate. Il terzo uomo fa una breve risata quindi dice agli altri di andare con lui. Li segui giù per le scale fino ad un piano seminterrato dove i tre uomini entrano in una stanza chiudendo la porta dietro di loro. Avvicinandoti per origliare senti Manica Strappata parlare con un quarto uomo:

"Volevi vederci Kendall?"

"Sì, ho un nuovo lavoro per voi" risponde questi con voce fredda e sibilante "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande, trovateli e portateli qui ma senza dare nell'occhio: li faremo sparire e con discrezione."

Sembra che tu abbia alla fine trovato i colpevoli e il misterioso mastro di cui parlava Oriber. Mille idee diverse ti affollano la mente ma cerchi di rimanere calmo e riflettere sul modo più vantaggioso di agire, decidendo alla fine per un piano semplice ma ambizioso. Calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo così torni a nasconderti dietro alcuni barili aspettando che gli scagnozzi se ne vadano, poi fai irruzione nella stanza deciso a catturare il capo. Entrando vedi per la prima volta l'uomo a cui stai dando la caccia: è biondo e ha gli occhi freddi come ghiaccio, non appena ti vede estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero ma tu hai il vantaggio della sorpresa e lo disarmi con un calcio, poi iniziate a combattere

Kendall

Combattività 1 Resistenza 15

Per i primi due assalti puoi aggiungere 1 alla tua Combattività grazie alla sorpresa. Kendall inizia il combattimento disarmato ma dopo il primo assalto riesce ad afferrare da una scrivania uno Stiletto (+2 al danno).

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35**.

34

Dici a Lupo Silenzioso di rimanere nascosto nel vicolo e, nel caso non ti vedesse tornare, scappare più in fretta che puoi al palazzo della Confraternita per raccontare ai maghi tutto quello che avete scoperto. Il tuo compagno protesta e insiste per venire con te ma tu sei irremovibile e ripeti con fermezza l'ordine, sei infatti consapevole che le cose stanno diventando pericolose e non vuoi esporre il tuo compagno ad inutili rischi.

Col cuore in gola sali una scala esterna ed entri nella baracca, trovando l'uomo seduto ad un tavolo che mangia pane e formaggio.

"Stai calmo amico, voglio solo farti qualche domanda." dici sforzandoti di sembrare calmo a tua volta ma l'uomo rovescia il tavolo di lato e ringhiando "maledetti Ramas" ti attacca con un coltello da cucina.

Uomo Tatuato

Combattività 3 Resistenza 25

Arma: Coltello (+1 al danno)

In caso di assalto furioso l'uomo ti colpirà con una poderosa testata che ti farà perdere 4 punti di Resistenza invece di 1.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei morto e la tua avventura è finita, l'uomo non si è fatto scrupoli ad uccidere un ragazzo.

Se la sua Resistenza scende a 0 sei riuscito a sconfiggerlo, vai al **30**.

35

"Mi arrendo!" urla il tuo avversario gettando l'arma a terra "Risparmiami, cavaliere, confessero ogni cosa." Esiti, non aspettando questa reazione e Kendall ne approfitta per raccogliere la sua asta metallica e puntarla contro di te. Un dardo di energia magica erompe dalla punta dell'arma ma tu lo schivi lanciandoti sul Mastro Cordaio e facendolo finire a terra dove cominci a colpirti

ri lo selvaggiamente con i pugni. In ogni colpo esplode tutta la tua rabbia: rabbia per l'attentato a Luce di Stella, rabbia per la facilità con cui avrebbe ucciso te e Lupo Silenzioso, rabbia per questo suo ultimo inganno. Quasi non ti accorgi della porta che si apre e degli uomini che ti tolgono da sopra la tua preda, dicendoti "Ora basta ragazzo, è finita!" mentre continui a dimenarti e a calciare. Allertati da Lupo Silenzioso e dai maghi della Confraternita gli uomini della guardia cittadina hanno fatto irruzione nel palazzo della Gilda ed ora Kendall e tutti i suoi complici dovranno vedersela con la giustizia del Re. Oriber viene trovato nella sua baracca ancora legato e gli altri scagnozzi vengono arrestati per le strade di Toran. Quando vieni ricondotto al palazzo della Confraternita sei esausto ma insisti per vedere il tuo maestro prima di andare a riposarti. Luce di Stella sta bene, i maghi guaritori hanno fatto un ottimo lavoro e tutto quello che gli occorre ora è solo qualche settimana di convalescenza. Ti abbraccia e si complimenta con te per la tua impresa. Sicuramente diventerai un grande Maestro Ramas!

Congratulazioni, la tua avventura si è conclusa con un completo successo. Vai alla fine del racconto e leggi l' EPILOGO.

36

Avvicinandoti alla loggia riconosci i delegati che questa mattina erano con voi nel Quartiere dei Carri; stanno parlando con due uomini: uno elegante dai grossi baffi impomatati e un'altro che tradisce l'aria indurita del veterano di guerra. Tu e Lupo Silenzioso venite riconosciuti dai mantelli Ramas e salutati cordialmente, quindi presentati ai due sconosciuti. L'uomo coi baffi è Nasso Olivar, Primo Mercante dell'Alleanza mentre il soldato è sir Owen, comandante della guardia cittadina. Argomento della discussione è la terribile disgrazia capitata a Luce di Stella, sono tutti convinti si sia trattato di un incidente causato da manovali disattenti che ora non osano farsi avanti. Riferisci i tuoi sospetti ma l'ipotesi di un attentato non viene presa sul serio, in particolare Nasso Olivar contesta ogni tua frase con sufficienza, liquidando il tutto come le fantasie di un ragazzo che non sa nulla di come funziona il mondo. È a questo punto che ti accorgi che entrambi i delegati portano bene in vista al collo un ciondolo d'argento a forma di rosa, mentre Olivar ne è privo.

Se hai un Ciondolo d'Argento e sospetti che Nasso Olivar sia in qualche modo implicato puoi accusarlo andando al **6**.

Se hai il Ciondolo ma non credi che i Liberi Mercanti siano implicati vai al **38**.

Se non hai il Ciondolo o non vuoi condividere i tuoi sospetti con loro torna al **40**.

37

Con un'improvvisa intuizione ricordi il foglio trovato la sera prima sotto il tavolo della locanda. Ora ne capisci il significato, sicuramente era caduto ad uno dei Mastri Cordai seduti con voi che aveva pensato di annotarsi la combinazione per non dimenticarla. Infatti, quando regoli le ghiere sul trentasette, il lucchetto scatta e tu riesci ad aprire l'inferriata. Il corridoio conduce ad un ampio locale seminterrato dove trovi alcune porte ed una scalinata per il piano superiore da cui stanno scendendo tre uomini. Ti nascondi all'istante dietro alcuni barili e gli uomini non ti notano mentre tu puoi vederli chiaramente: sono tre Mastri Cordai, vestiti con lunghe tuniche grigie e stanno parlando di Luce di Stella. Uno di loro, con un grosso strappo sulla manica della tunica, si vanta con gli altri di come ha fatto cadere la cassa addosso al Ramas, colorando il racconto con gesti e risate sguaiate, dopodiché i tre uomini entrano in un'altra stanza chiudendo la porta dietro di loro. Avvicinandoti per origliare, senti Manica Strappata parlare con un quarto uomo:

"Volevi vederci Kendall?"

"Sì, ho un nuovo lavoro per voi" risponde questi con voce fredda e sibilante "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande, trovateli e portateli qui ma senza dare nell'occhio: li faremo sparire e con discrezione."

Sembra che tu abbia alla fine trovato i colpevoli e il misterioso mastro di cui parlava Oriber. Mille idee diverse ti affollano la mente ma cerchi di rimanere calmo e riflettere sul modo più vantaggioso di agire, decidendo alla fine per un piano semplice ma ambizioso. Calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo così torni a nasconderti dietro i barili aspettando che gli scagnozzi se ne vadano, poi fai irruzione nella stanza deciso a catturare il capo.

Entrando vedi per la prima volta l'uomo a cui stai dando la caccia: è biondo e ha gli occhi freddi come ghiaccio, non appena ti vede estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero ma tu hai il vantaggio della sorpresa e lo disarmi con un calcio, poi iniziate a combattere

Kendall

Combattività 1 Resistenza 15

Per i primi due assalti puoi aggiungere 1 alla tua Combattività grazie alla sorpresa. Kendall inizia il combattimento disarmato ma dopo il primo assalto riesce ad afferrare da una scrivania uno Stiletto (+2 al danno).

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35**.

38

"Sono certo che si tratti di un attentato, e questa ne è la prova!" ribadisci mostrando il ciondolo trovato vicino all'argano.

I quattro uomini ammutoliscono, poi Nasso Olivar ammette che quel ciondolo gli è stato rubato alcuni giorni fa e ti chiede dove tu l'abbia trovato.

"Vicino all'argano che reggeva la cassa" rispondi "e a mio avviso sembra un goffo tentativo per far ricadere la colpa su voi meseri."

I Liberi Mercanti ti lodano per la tua abilità e perspicacia ma è di sir Owen il complimento che ti fa più piacere: "Ottimo lavoro ragazzo, rendi onore alla reputazione del tuo ordine. Ma ora dimmi: hai qualche sospetto su chi possa essere il responsabile di un atto così scellerato? "

Preferisci avere prove più sicure prima di incolpare qualcuno, quindi rispondi di non avere idee al riguardo. Owen dichiara che è fermamente intenzionato a scoprire il colpevole e allenterà la guardia cittadina, Olivar ti ringrazia per aver recuperato il suo ciondolo consegnandoti 10 Corone d'Oro.

Cancella il Ciondolo d'Argento dal Registro d'Avventura e aggiungi le Corone, quindi saluti i Liberi Mercanti e assieme a Lupo Silenzioso lasci la loggia.

Vai al **40**.

39

Più veloce che puoi corri su per le scale del magazzino, seguito da Lupo Silenzioso. La stanza dove credi di aver visto l'uomo si trova al terzo piano ma quando la raggiungi la trovi vuota, eccetto le immancabili casse di merci ed il grosso argano da cui si è staccata quella caduta nella strada sottostante. Vicino all'argano trovi un Ciondolo d'Argento a forma di rosa (se vuoi prenderlo segnalo sul Registro d'Avventura, è un oggetto indossato che puoi mettere in tasca).

Lancia due dadi e aggiungi i seguenti bonus:

+2 se hai l'Arte del Sesto Senso

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il risultato è 8 o più vai al **4**.

Se è 7 o meno vai al **21**.

40

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo segna con una X una di queste caselle:

Ripeti questa operazione ogni volta che torni a questo paragrafo ma, se non hai con te la Mappa di Toran, devi invece segnare due perché impieghi più tempo per muoverti e orientarti tra le vie della città. Se non puoi farlo perché tutte le caselle sono già state segnate vai immediatamente al **14**. Altrimenti continua a leggere.

Consulta la mappa e cerchi di ricordare le indicazioni di Luce di Stella per decidere quale sarà la prossima mossa della tua indagine.

Se pensi di cercare informazioni al *Mago Ubriaco* vai al **2**.

Se vuoi parlare coi Liberi Mercanti vai al **12**.

Se vuoi tornare nel Quartiere dei Carri vai al **20**.

Se preferisci andare alla Gilda dei Mastri Cordai vai al **22**.

Se vai a trovare Rebecca, la sorella del maestro vai al **32**.

(queste linee sono lasciate in bianco, nel caso scopriassi qualche altro luogo interessante il testo ti dirà di annotare qui il numero del paragrafo).

Potrai andare più volte allo stesso paragrafo, se lo desideri. Ora fai la tua scelta e buona fortuna!

Alcuni anni sono passati e tu non hai deluso le aspettative. Una dopo l'altra hai appreso le Arti Ramas come fossero la tua seconda natura, sicuramente saresti diventato Maestro entro la fine dell'anno. Schivi un colpo di spada e rispondi con un affondo al cuore. Non sai perché ti siano tornati in mente i fatti di Toran mentre stai combattendo la tua ultima battaglia. Parata. Fendente. Guardia. Il monastero è sotto attacco dall'alba, le forze nemiche sono soverchianti, nessuno si illude che i Ramas possano arrivare a domani, oramai si lotta solo per vendere la propria pelle al prezzo più alto. Una pugnalata alla gamba ti fa vacillare ma rispondi con un colpo dal basso che sventra l'avversario. Un Giak o un Drakkar? Oramai non li distingui più. Un altro colpo da dietro, questa volta di lancia, lacera la tua spalla ma riesci ancora a voltarti e decapitare l'aggressore. Chissà dove sarà Lupo Silenzioso? Forse doveva raccogliere legna nella foresta o forse aveva un addestramento supplementare, non ricordi. Mandi una prigioniera ad Ishir affinché almeno lui possa salvarsi, poi una mazza ti colpisce alla testa. Ed è il buio.