

## Introduzione

«La situazione è questa: come ben sapete ultimamente sono circolate voci riguardo l'infermità del nostro sovrano, ma la realtà dei fatti è un'altra, visto che il re non è affatto malato, ma è stato colpito da una maledizione: non ci sono ancora certezze su chi sia stato, sospettiamo dei ribelli, ma la faccenda è più grave e complessa del previsto. L'unica soluzione possibile sembra infatti l'utilizzo di un certo talismano curativo sacro che si trova nel santuario di una foresta a un giorno di cammino. Con i mezzi a disposizione dello stato recuperarlo non sarebbe certo un problema, ma purtroppo tutto il territorio circostante è di proprietà del Monastero di Quntae, che non intende rinunciare a quella che crede essere una reliquia.»

L'Arconte Ministro si ferma di tanto in tanto gesticolando, evidentemente nella sua testa i movimenti che compie gli appaiono un naturale accompagnamento del discorso, mentre voi in realtà fate fatica a trattenere le risate; alla sua destra, invece, la muscolosa guardia del corpo, denominata "la Roccia", si appoggia al muro rimanendo taciturna e indifferente. «...e quindi per questo motivo ho preferito affidare questa missione a voi, che siete tre avventurieri in cerca di un'occasione, piuttosto che a persone già note, le cui imprese sono leggenda agli occhi di tutti... capite bene che, in caso di problemi, nessuno potrebbe ricollegarvi a me o allo stato in generale. Inoltre, anche se non siete famosi e magari non avete conoscenza degli incantesimi o delle pergamene magiche, sono sicuro che avete la qualità essenziale per svolgere questa missione: non siete sicuramente spie ingaggiate da altri paesi o dai ribelli stessi.»

Certo che l'Arconte è proprio una persona fuori dal comune, con quel vestito da menestrello rosso e oro, decorato con merletti di ogni genere, che mette ancora più in risalto il pallore e la magrezza del suo possessore. Non vi stupite certo che tante leggende e maldicenze abbiano preso di mira proprio lui, lui che in realtà è il più grande difensore del regno, il pugno di ferro del re.

«Ebbene, procederete in questo modo: partirete prima che scenda la notte, se camminerete con passo spedito dovrete essere in grado di raggiungere i margini della foresta entro la fine di domani; un consiglio: nei pressi del bosco dovrebbe esserci una locanda, vi conviene pernottare lì la notte e inoltre vi conviene non tardare troppo, in questo modo avrete modo di fare qualche conoscenza. In particolare se riuscite a parlare con i monaci, forse potreste venire in possesso di informazioni decisive.»

D'un tratto l'Arconte smette di parlare e la Roccia, con uno scatto e una precisione fulminea vi lancia addosso un sacchetto. Lo aprite e scoprite che il contenuto sono delle scintillanti monete. «In quel sacchetto è contenuto il denaro necessario a pagare una notte e il relativo pasto, non una moneta di più nè una di meno... detto questo non mi resta che augurarvi buona fortuna. Ricordate di non fidarvi di nessuno: a causa del valore che il medaglione ha assunto in questo momento i ribelli potrebbero non essere gli unici interessati ad impossessarsene.» In un attimo sentite la porta aprirsi. Vi inchinate un'ultima volta davanti all'Arconte Ministro prima di vederlo incamminarsi per l'uscita. La Roccia sbuffa e, riluttante, lo segue, non prima di aver dato un'ultima controllata alla stanza con lo sguardo.

## **Regole**

Questo non è un libro come gli altri: se letto dal primo all'ultimo paragrafo, infatti, non avrà alcun senso dato che a volte verrà chiesto a ciascun lettore che azione vuole far compiere al proprio personaggio, indicando una serie di opzioni disponibili. Essendo tre i protagonisti del racconto l'ideale sarebbe avere tre lettori diversi, che controllino ciascuno un avventuriero e discutano su come proseguire; niente però proibisce allo stesso lettore di gestire contemporaneamente più avventurieri, decidendo azioni diverse per personaggi diversi.

### **OCCORRENTE**

Per giocare sono necessari una matita, una gomma e un dado, oltre che una copia della "Scheda personaggi" che trovate alla fine di questo regolamento, in cui dovrete riportare alcune informazioni riguardanti la partita in corso.

### **SCHEDA PERSONAGGI**

Nel gioco ogni avventuriero sarà definito da tre valori numerici, detti caratteristiche e indicati con i nomi di FORZA (la potenza muscolare), DESTREZZA (l'agilità) e RESISTENZA (la salute del personaggio); ciascun avventuriero possiederà anche del denaro e degli oggetti che potrà collezionare proseguendo l'avventura. Alla fine della scheda personaggi, inoltre, è presente anche una sezione che è comune ai membri della squadra e nella quale verrà richiesto di segnare annotazioni e simili.

### **PRIMA DI INIZIARE**

All'inizio di ciascuna partita ogni giocatore deve creare il proprio avventuriero distribuendo 10 punti a suo piacimento fra

le tre caratteristiche, con un minimo di 1 punto per ciascuna, quindi deve segnare il denaro che ciascuno già possedeva, ossia 5 monete. Dovrete decidere anche l'ordine con cui segnarvi sulla scheda

### **OGGETTI**

Ogni volta che riceverete un oggetto vi verrà anche indicato un paragrafo dove troverete la sua descrizione e i suoi usi; attenzione, a volte non è possibile leggere fin da subito la descrizione ma sarà il testo a dirvi come comportarvi.

### **PROVE E CARATTERISTICHE**

A volte nel testo vi verrà chiesto di "eseguire una prova di FORZA/DESTREZZA o RESISTENZA": in questo caso ciascun giocatore deve lanciare un dado e confrontare il risultato con il valore corrente della caratteristica in questione; si dice che "la prova è riuscita" se la caratteristica è maggiore o uguale al numero ottenuto con il lancio del dado, altrimenti si dice che è fallita. Oggetti, maledizioni o simili possono influire con i modificatori, dei valori che, durante le prove, vanno sommati o sottratti alle caratteristiche, ma che non le modificano permanentemente.

### **TRE GIORNI**

Siccome la vostra è una missione segreta prima di accordarvi con l'arconte avete dovuto bere una particolare erba che influisce sulla memoria: se entro tre giorni non farete ritorno al luogo in cui avete incontrato l'arconte, per evitare che riveliate la vostra missione, perderete tutti i ricordi e la vostra avventura finirà; tenete conto anche di questo quando scegliete le vostre mosse.

## COMBATTIMENTI

In alcuni punti dell'avventura potreste trovarvi ad affrontare degli avversari in mischia. Come ciascun avventuriero ogni avversario avrà le tre caratteristiche FORZA-DESTREZZA-RESISTENZA oltre che una descrizione di come intende combattere.

Il combattimento è diviso in turni: ogni turno ciascun partecipante ha la possibilità di eseguire un'azione, nell'ordine specificato dal testo.

- Attacco: superando una PROVA DI FORZA un personaggio può diminuire la resistenza di un avversario di 1.
- Difesa: ogni volta che vieni attaccato/subisci un affondo se l'ultima azione che hai compiuto è stata di difesa hai diritto ad effettuare una PROVA DI DESTREZZA per annullare i danni.
- Assalto: superando una PROVA DI FORZA con modificatore -2 un personaggio può diminuire la resistenza di un avversario di 1 anche se questo si sta difendendo.
- Affondo: superando una PROVA DI FORZA con modificatore -2 un personaggio può diminuire la resistenza di un avversari, scelto prima del lancio del dado, di 2.
- Utilizzare un oggetto: se si sceglie questa azione è possibile utilizzare un oggetto (per esempio mangiare o gettare della polvere sul nemico) fra quelli posseduti nell'inventario, oppure è possibile cambiare arma impugnata.

## **ORDINE DEI PERSONAGGI**

L'ordine con cui i giocatori agiscono è lo stesso con cui sono segnati nella scheda e non può essere modificato durante l'avventura.

## **MORTE**

Capiterà spesso di perdere o guadagnare punti di RESISTENZA: attenzione perchè, se questa caratteristica scende a 0 o a numeri minori, significa la morte immediata dell'avventuriero. In quel caso se rimangono altri giocatori questi possono proseguire normalmente abbandonando il cadavere del loro amico, altrimenti la squadra è sconfitta e dovete ricominciare la partita da capo.

## **PARAGRAFI RISERVATI**

A volte uno o più giocatori saranno chiamati ad agire in solitaria, staccandosi dal resto del gruppo. In questo caso vi troverete di fronte a un paragrafo che inizia con due parentesi quadre, come ad esempio [AVVENTURIERO IN POSSESSO DELLA CHIAVE]; solo coloro che sono menzionati dall'inizio del paragrafo potranno leggere e dovranno aspettare prima di poter riferire agli altri che cosa è successo.

## **UN ULTIMO CONSIGLIO**

Agire con la testa è più vantaggioso che non scegliere a casaccio: solo gli avventurieri più attenti riusciranno a sopravvivere alle insidie della foresta! Se perdete, inoltre, non preoccupatevi: non è facile riuscire al primo tentativo; l'importante è tenere conto degli errori commessi, magari tracciando una mappa dei paragrafi già visitati.

Per iniziare andate al paragrafo **1**, e buona fortuna!

AVVENTURIERO1 Nome: Forza: Destrezza: Resistenza: Denaro:	
AVVENTURIERO2 Nome: Forza: Destrezza: Resistenza: Denaro:	
AVVENTURIERO1 Nome: Forza: Destrezza: Resistenza: Denaro:	
NOTE	

## 1

È pomeriggio quando arrivate al confine fra radura e foresta. Il sole sta tramontando in mezzo alle rosee nuvole primaverili e proietta i suoi raggi sugli alberi, rendendo l'atmosfera calda e accogliente. Davanti a voi vi sono piante di mille specie diverse che si intrecciano l'una con l'altra, quasi a delineare la forza della natura che regna e difende questo luogo da millenni; vi appare subito chiaro che non sarà facile penetrare nella boscaglia senza aver trovato un passaggio adatto. Stanchi e affaticati per il lungo viaggio, vi fermate sedendovi sull'erba, che nella luce del sole sembra composta da sottili fili d'oro. Alla vostra sinistra scorgete un edificio di mattoni: probabilmente la locanda di cui vi aveva parlato l'Arconte. Anche se siete spossati dal viaggio, effettuare un sopralluogo potrebbe farvi guadagnare tempo domani. Se andate alla locanda proseguite al **9**, se invece pensate che sia meglio cercare subito un sentiero andate al **81**.

## 2

Ormai in piena notte, vi avvicinate all'edificio, sede di schiamazzi e fragorose risate, e, nella penombra, riuscite ad individuare l'ingresso. Pian piano tirate le pesanti maniglie circolari della porta, mentre venite inondati da un crescente tanfo di liquore... Andate al **63**.

## 3

Indietreggiate rapidamente ritornando nella boscaglia, ma un'altra sorpresa vi attende: fuggendo notate che ai vostri piedi giace distesa un'altra creatura della foresta. Andate al **48**.

## 4

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON I MONACI]



«Stavo vagando per la foresta -era il mio turno di ronda, ma il giorno prima avevo fatto le ore piccole- quando mi sono perso e sono capitato in una zona del bosco con il suolo sabbioso.... e poi bum! Dal nulla sono stato investito da uno sciame di formiche succhianima! Ma dico io, lo sai quante saranno state? Tipo un migliaio, te lo dico io! Ma io sapevo come comportarmi: ho fatto un respiro, son stato calmo immobile e gli insetti si sono subito disinteressati a me!»

*Ora anche voi sapete come comportarvi, segnatevi questa annotazione: Avanzate di 3 paragrafi quando trovate suolo sabbioso. Proseguite al 71*

## 5

[AVVENTURIERO/I CHE VOGLIONO CERCARE IL COMPAGNO DISPERSO]

Se siete in due andate al **64**, altrimenti vai al paragrafo **17**.

## 6

Ci sono molte persone nella locanda, così convenite che potreste ottenere maggiori vantaggi dividendovi.

*Ciascuno di voi può andare ad uno solo dei paragrafi indicati nella lista sottostante. Una volta che tutti avete scelto, il primo avventuriero, nell'ordine in cui siete segnati sulla scheda, deve andare al paragrafo che ha scelto. Una volta conclusa la lettura deve passare l'azione al secondo avventuriero e quindi al terzo. Se due avventurieri vogliono scegliere lo stesso paragrafo devono leggerlo insieme. Alla fine proseguite al 50.*

Mentre siete ancora seduti vedete tre avventurieri dall'aria sospetta abbandonare la sala, forse sarebbe meglio spiarli per evitare spiacevoli sorprese (paragrafo **91**). Se qualcuno vuole parlare con l'oste, probabile conoscitore della zona, vada al **20**;

altrimenti potete parlare con le persone sedute ai tavoli, una cartomante che scruta una sfera di cristallo avvolta in mantelli, sciarpe e stracci viola decisamente pacchiani(paragrafo 79) e un gruppo di monaci, che si raccontano reciprocamente le proprie avventure fra un sorso e l'altro di birra(paragrafo 47). Davanti al fuoco si trova un viaggiatore solitario dai capelli neri e la barba ispida che approfitta del calore per scaldarsi (paragrafo 24). Durante il pasto avete sentito degli strani rumori, se volete indagare all'esterno qualcuno di voi dovrebbe andare a controllare al 35.

## 7

### CIONDOLO DI LEGNO

Piccolo ciondolo di legno di diametro circolare costruito interamente con il legno della foresta.

Sul retro è riportata la scritta CIN\_ \_A\_ \_ \_DU\_, probabilmente inizio di una qualche formula magica.

## 8

Nell'oscurità vi addentrate nella foresta camminando in un corridoio di roccia i cui lati sono ricoperti di piante rampicanti. Proseguite per molti metri, ma rimanete delusi quando capite di essere in un vicolo cieco. Amareggiati, ritornate indietro almeno con la soddisfazione di esservi evitati del lavoro inutile domani. *Cancellate l'indicazione PASSAGGIO\_SUDEST*. Una volta tornati fuori dalla foresta potete proseguire andando alla locanda, paragrafo 2 oppure esplorare un nuovo passaggio, sottraendo venti alla cordinata e andando al paragrafo corrispondente.

## 9

Arrivate a sera inoltrata. L'edificio si rivela sporco, a tratti

ricoperto di muffa, segno inequivocabile di incuranza. All'esterno un cartello recita: "Aperta a tutti coloro benedetti dal Signore". Sorridete notando come "a tutti coloro benedetti dal Signore" sia stato inciso successivamente rispetto al resto della frase, probabilmente uno stratagemma dei proprietari per invogliare i clienti ecclesiastici. Vi apprestate ad aprire le grandi maniglie circolari, quando sentite una vocina squittente: «Miei cari... viaggiatori, immagino... che abbiate senz'altro bisogno di un equipaggiamento adatto al vostro... al vostro... prestigioso rango; io sono solo una povera e... umile vecchia, ma vi... assicuro... vi assicuro che la mia mercanzia ha un'ottima qualità, ad un prezzo... modesto.» A parlare è stata un'anziana signora con la schiena incurvata sotto il peso di uno zaino, spropositatamente grande, che sembra reggersi in piedi solo grazie a un bastone. Se volete esaminare la mercanzia **10**. Altrimenti entrate nella locanda, **63**.

## 10

«Prego... guardate tutto... guardate con calma... non lasciatevi sfuggire niente... le mie merci sono... ottime» La vecchia si toglie lo zaino e inizia a disporre la mercanzia su un tappeto, ordinandola con cura. Fra molte cianfrusaglie, individuate anche degli oggetti utili, potete comprarli sottraendo il loro costo dalle vostre monete.

**Spada[43]**, 4 monete.

**Pergamena coperta di glifi magici[90]**, 6monete.

**Vasetto di miele[76]**, 2monete.

**Paio di preziosi guanti da cerimonia decorati[65]**, 3monete.

Quando avete finito, salutate la vecchietta e entrate nella locanda. Se non avete comprato niente andate al **63**, altrimenti

proseguite al **59**.

## 11

[AVVENTURIERO CHE ACCETTA LA PROPOSTA DI FLORA]

La fata ti sorride mentre vieni avvolto da una luce gialla che ricorda quella del sole. In un attimo ti senti uscire dal corpo mentre il vento ti trasporta: è una sensazione così piacevole che fatichi a ritornare alla realtà una volta giunto a destinazione.

*Ti trovi al paragrafo 87, se tutti i tuoi compagni muoiono puoi continuare da questo paragrafo; altrimenti aspetta che raggiungano anche loro il 87, e proseguire assieme. Fai continuare i tuoi compagni al 14 (ricordatevi che Flora non può utilizzare i suoi poteri due volte lo stesso giorno).*

## 12

[AVVENTURIERI CHE INDAGANO SUI RUMORI]

Nel buio della notte vi avventurate cercando l'origine dei suoni che avete sentito ed esplorate per molte ore fino a che, forse a causa del freddo o forse per la stanchezza, rientrate alla locanda, delusi per non aver trovato alcun indizio. Tornate al **6**.

## 13

Vi scagliate contro l'orso con grande foga, intenzionati ad abbattere l'animale.

### ORSO

### ORDINE

Forza:5      Destrezza:2      Resistenza:4 Avventuriero1

L'orso rossastro è una creatura fortemente Avventuriero2 aggressiva verso coloro che invadono i suoi Avventuriero3 spazi: ogni volta che deve agire tirate un Orso dado, se esce un numero pari l'orso attacca, se esce un numero dispari affonda, ma

sempre il giocatore con maggiore destrezza.

Se avete la meglio sulla bestia potete prendere il suo medaglione **Ciondolo di legno**[7] e proseguire al **32**.

#### 14

Raccontate a Flora del talismano e di come le sorti di un intero regno potrebbero essere salvate. La fata vi ascolta, annuendo e assumendo un'espressione sempre più cupa man mano che le spiegate la vostra missione.

«Apprezzo molto la vostra sincerità e sono davvero dispiaciuta per il vostro re» dice Flora con una voce soave «Posso provare ad aiutarvi, tuttavia sappiate che i miei poteri possono portare uno solo di voi nel luogo dove il talismano è custodito, gli altri dovranno proseguire per la normale via....»

Se prima di accettare volete sentire la storia di Flora potete, se non l'avete già fatto, andare al **21**. Se accettate, decidete chi verrà trasportato da Flora e andate all'**11**. Altrimenti non vi resta altro che rifiutare l'offerta della fata e tornarvene per il corridoio di pietra andando di nuovo al paragrafo **67**.

#### 15

Arrivate nei pressi di un'ampia radura, una rarità vista la fitta boscaglia in cui siete stati fin'ora. All'improvviso sentite delle voci: incuriositi, proseguite, strisciando da cespuglio a cespuglio, fin quando intravedete due boscaioli disposti attorno a una gabbia di legno. «Finalmente l'abbiamo catturato! Abbiamo fatto un colpo grosso!» «Sta zitto! Tu e il tuo ego, ci scopriranno subito! Guarda quei cespugli si sono mossi, e se ci fosse qualcuno e ci avesse sentito?» Se volete potete provare a ritirarvi nella foresta silenziosamente. Fate ciascuno una prova di destrezza. Se tutti riuscite, andate al **87**, altrimenti

proseguite.

«Aiutami a spostare questa cassa! Non ci crederai, ma questo simpatico animaletto pesa dieci volte quanto mi aspettassi!» «Uff, e se arrivasse qualcun altro. Guarda, quel cespuglio si è mosso!» «Ma taci! Gli unici in questa foresta sono i monaci di guardia, non ricordi? Gli abbiamo tagliato la gola un'ora fa. Ma aspetta, quel cespuglio si è mosso davvero!» I due boscaioli, animati da desiderio comune, si slanciano nella vostra direzione per ingaggiare battaglia.

### **BRACCONIERE1**

Forza:4      Destrezza:1      Resistenza:2      Avventuriero1

### **BRACCONIERE2**

Forza:3      Destrezza:1      Resistenza:4      Avventuriero2

Entrambi i bracconieri tenteranno sempre di attaccare il giocatore con la forza maggiore.      Avventuriero3

Una volta uccisi, liberate l'animale che avevano catturato e prendete gli oggetti che possedevano: **Anello dell'iniziato**[19], **Ciondolo di legno**[7].

Felici per il bottino proseguire trovandovi davanti ad un bivio: a sinistra un sentiero porta ad una zona della foresta dal curioso colore verde smeraldo (paragrafo 32) mentre a destra gli alberi hanno una colorazione normale e intravedete anche un'altra radura (paragrafo 87).

## **16**

Tentate più e più volte di abbandonare la radura ma per quanto proviate il risultato è sempre lo stesso, sia che vi dividiate, sia che segniate la strada percorsa ritornate ogni volta al punto di partenza. Non importa se sarà la fame a uccidervi o se saranno gli animali del bosco, la vostra fine è ormai segnata: passerete

le ultime ore a vagare senza sosta con la consapevolezza che non rivedrete più il resto del mondo...

## 17

[AVVENTURIERO CHE CERCA IL COMPAGNO DISPERSO]

Esci, nel buio della notte. Ti allontani dalla confusione e dai rumori della locanda, mentre un freddo pungente ti assale penetrandoti fin nelle ossa.

E poi accade. Lanci un urlo.

E un attimo dopo la foresta torna ad essere silenziosa.

Riferisci ai tuoi compagni che anche tu attualmente sei disperso nei dintorni della locanda. Se c'è un avventuriero rimasto nella locanda può continuare al 37.

## 18

Vi addentrate nella foresta, avanzando lungo un corridoio di pietra naturale cosparso di piante rampicanti. Camminate per un centinaio di metri, fino al punto in cui il corridoio si apre lasciandovi ammirare una radura mozzafiato circondata da un impenetrabile muro di alberi. Una vasca circolare con ai lati dodici statue raffiguranti bellissime sirene intente a giocare con gli spruzzi d'acqua domina l'ambiente.

Meravigliati iniziate a chiedervi chi abbia costruito tutto questo, quando una voce dolce vi parla«Giovani avventurieri, che vi siete avventurati fino alla mia fonte, il mio nome è Flora e sono la fata che abita in questa foresta»

Guardate le acque e vi accorgete che una donna composta di pura luce è comparsa al centro della fonte. Si tratta di una fanciulla bellissima, che porta due ali di farfalla ed è vestita con una tunica da cui scendono deliziose ghirlande floreali.

La fata rimane ferma in attesa che voi le parliate. Se le raccontate della vostra missione, andate al **14**. Se le chiedete informazioni sul suo conto andate al **21**; se credete che sia tutta una trappola vi allontanate andando al **27**.

## 19

### ANELLO DELL'INIZIATO

Anello in cui è incastonato un otteadro semitrasparente di colore violetto, viene assegnato ai giovani monaci che ancora non dominano le arti della magia perchè possano ritrovare la via per uscire dalla foresta. Grazie a questo oggetto potete abbandonare la foresta in qualsiasi momento andando al **55**.

## 20

### [AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON L'OSTE]

Vi accorgete subito che l'oste è un tipo loquace con i clienti. Troppo loquace.

Inizia a parlarvi di quella volta che è riuscito a fuggire da un orso rossiccio nei pressi del passaggio ovest, e poi continua parlando dei bracconieri, che sono una scocciatura, e poveri animali! E che la foresta non è un posto sicuro perchè la notte escono delle creature spaventose, e che il re è sempre meno in salute, e che non ne può più di questi ribelli che si credono tanto importanti a predicare nelle piazze contro la corona, e che l'Arconte dovrebbe cacciarli tutti, e che è triste, gli affari vanno male, ... Dopo molto tempo che ascoltate questi discorsi autocelebrativi, ignoranti o qualunquisti, riuscite a defilarvi grazie ad una scusa improvvisata. Segnate la seguente annotazione: *PASSAGGIO\_OVEST\_CORDINATA:56*

Tornate al **6**.

## 21



«La mia... è una storia triste» dice la fata con voce malinconica  
«Un tempo ero una ragazza orfana che viveva in questo luogo  
assieme al proprio fratello. La foresta offriva sempre cibo e  
riparo, non avevamo una vita agiata ma eravamo felici. Un  
giorno però, mentre rientravo nella nostra casetta, che era  
vicino a questa fonte, dopo aver fatto legna, trovai ad  
aspettarmi una vecchia strega; appena mi vide la fattucchiera  
disse che si era impietosita per la mia condizione e promise di  
aiutarmi, realizzando un mio desiderio. Io accettai, rispondendo  
che sarebbe piaciuto anche a me realizzare i desideri di una  
persona ogni giorno. Subito mi spuntarono delle bellissime ali  
di luce e il mio corpo divenne splendente. Ero entusiasta, ma  
non sapevo che l'inganno della vecchia megera era già  
compiuto: come avevo desiderato una volta al giorno potevo  
aiutare chi si avvicinava alla mia fonte, ma i miei poteri  
avevano un prezzo terribile: di notte diventavo un mostro  
assetato di sangue che sbranava tutte le persone che si  
aggiravano da sole nella foresta e fin quando la strega non  
verrà uccisa la mia maledizione continuerà. Se penso che... mio  
fratello... lui è stato la prima vittima....» la fata si interrompe  
mentre le scende una lacrima sul viso. «Con un mostro come  
me in giro tutti gli abitanti della foresta sono fuggiti e la strega  
ha scelto questo luogo come sua residenza; anche se il suo  
potere adesso è per qualche motivo dormiente, solo chi conosce  
le arti magiche come i monaci di Quntae può uscirne. Vi prego,  
promettetelo: se incontrerete la strega pronunciate il suo nome  
ad alta voce tre volte, in questo modo non potrà più nuocere a  
nessuno.»

*Se incontrate la strega moltiplicate il numero contenuto nel*

*suo nome per tre e andate al paragrafo corrispondente.*

Se volete potete raccontare a Flora la vostra missione andando al **14**, altrimenti non vi resta altro che tornarvene per il corridoio di pietra andando di nuovo al paragrafo **67**.

## **22**

Proseguendo notate come in questa zona il suolo si faccia sempre più sabbioso e iniziate a chiedervi il motivo, speranzosi che ci sia un collegamento con il talismano.

Ci mettete un po' prima di accorgervi che sui vostri corpi si sono insidiate alcune formiche succhianima, che stanno succhiando voracemente il vostro sangue. Tentate di scacciarle via, ma vi rendete conto che per ogni insetto che riuscite a rimuovere altri due prendono il suo posto. Non pensate a questi insetti come una reale minaccia, ma cambiate idea quando il veleno di questi animali inizia ad avere effetti sul vostro sistema muscolare, impedendovi di muovere velocemente le gambe. *Lanciate un dado a testa: tutti coloro che ottengono 1 perdono immediatamente 1 punto di resistenza. Ripetete il lancio fin quando tutti i giocatori rimasti non ottengono un numero compreso fra 4-5-6, quando finalmente riuscite a riprendervi tutti e tre contemporaneamente e lasciate questo luogo andando al 15.*

## **23**

Arrivate al cospetto di un piccolo avamposto costruito dai monaci, composto da una sola camera. Se non siete mai entrati potete farlo al **42**, altrimenti potete proseguire nella foresta al **87**.

## **24**

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON IL

## VIAGGIATORE SOLITARIO]

Se state leggendo in due o tre andate al paragrafo **41**, altrimenti proseguì.

Ti accosti al viaggiatore solitario, che anche se sembra intimorito dalla tua presenza, dopo un po' prende più confidenza. «Ciao. Fa freddo, eh?» dice il ragazzo mentre mette le mani sopra la fiamma. «Sai a volte mi annoio a stare da solo. Ma non mi dispiace... il fuoco è un buon amico. Dimmi: cosa ti porta qui?» Iniziate a parlare e legate subito.

«Guarda qua!» dice lui interrompendoti «Ho incontrato un vecchio amico d'infanzia oggi, un tempo eravamo migliori amici ma negli ultimi tempi avevamo perso il contatto; non sai che sorpresa rivederlo! Ho scoperto che ha fatto carriera, diventando un prestigioso mercante! Ha voluto farmi due regali, nel mio villaggio natale c'è la tradizione di dividere i doni ricevuti con un forestiero e lui voleva che la rispettassi. Ne prenderesti uno?»

Si tratta di due oggetti molto diversi: si tratti di un **Portafortuna[56]** e della **Polvere accecante[34]**.

Guarda le descrizioni e scegli quale preferisci: il viaggiatore sarà molto contento di regalartelo e continuerete a parlare fino alla fine della serata. Torna al **6**.

### 25

Vi rilassate avendo cura di stare completamente immobili e, proprio come vi avevano raccontato i monaci le formiche abbandonano spontaneamente il vostro corpo lasciandovi proseguire. Andate al **15**.

### 26

Esplorate il passaggio con cautela scoprendo che si tratta di un

varco della foresta per nulla ostile e anzi perfetto per un accampamento: gli alberi disposti a cerchio in una radura colma di ramoscelli potrebbe persino consentirvi di accendere un fuoco; se tuttavia volete comunque dormire alla locanda smettete di leggere e andate al **2**.

Non avete una tenda ma la notte non è così rigida una volta che il falò brucia intensamente; neppure gli animali vi disturbano, spaventati dalle fiamme. Decidete comunque di fare dei turni di guardia, ma la notte non vi riserva amare sorprese. La mattina venite però svegliati da un rumore: un curioso animale si è infatti avvicinato al vostro accampamento e sta lì, immobile, supponete voglia del cibo; si tratta di una scimmietta molto particolare, con pelo bianco candido e soffice oltre che grandi e amorevoli orecchie.

Ma all'improvviso questo piccolo animale tanto carino balza in avanti e in un istante si avventa sul vostro denaro per rubarlo! Di impulso lo inseguite, ma il piccolo ladruncolo è troppo agile per voi e perdete subito le sue tracce. Sconfortati, *cancellate il denaro che possiedevate*.

Vi rendete conto che avete anche un altro problema: inseguendo la scimmia vi siete allontanati dal passaggio, perdendovi. Tirate un dado e andate al paragrafo indicato:

1-2, **22**

3-4, **36**

5-6, **87**

## 27

«Non spaventatevi... il mio unico scopo è aiutarvi, lo giuro» dice la fata implorandovi di rimanere.

Se la ascoltate tornate al **18**, altrimenti l'unica via di fuga è

tornare indietro per il corridoio di pietra da dove siete venuti fino ai confini della foresta, paragrafo 67.

## 28

### BACCA AZZURRA

Bacca di colore azzurrino chiaro la cui buccia è ricoperta di grosse protuberanze che la fanno sembrare una piccola nuvola, il suo diametro è di circa quindici centimetri. Dopo averla mangiata ti senti subito pervaso da un'ondata di energia che ti rende più leggero, agile, scattante consentendoti di eseguire acrobazie che prima pensavi impossibili. D'ora in poi ottieni un modificatore +1 DESTREZZA, tuttavia la tua condizione attuale ha anche degli effetti negativi: con la corporatura attuale sei molto più fragile ed esposto agli attacchi avversari e ogni volta che questi ti causano un danno di 1 punto resistenza in realtà tu subisci il doppio del danno.

## 29

Timorosi, entrate nella caverna, che scoprite essere fiocamente illuminata da rocce fosforescenti. Avanzando fra i corridoi rocciosi, vi fate strada nella roccia e trovate l'uscita; avete però un'amara sorpresa: l'umidità della grotta ha corrotto il vostro equipaggiamento e se possedevate della polvere accecante, siete costretti a buttarla. Proseguite fra gli alberi fin quando un elemento non attira la vostra attenzione: vedete nel cielo una colonna di fumo. Vi avvicinate andando al 23.

## 30

Tentate di esplorare il passaggio nord-est, ma questo si rivela di difficile percorrenza e il buio non vi permette di avanzare. Se volete provare con un altro passaggio sottraete venti alla cordinata, altrimenti proseguite alla locanda, 2.

## 31

Vi scagliate disperatamente contro La Roccia, convinti che le vostre energie si stiano esaurendo, eppure... non vi sentite per nulla esausti. Ma certo, il talismano! Quando avete attivato il suo potere ha fatto da antidoto alle erbe ingerite!

Con sorpresa della guardia il combattimento ha inizio

### **LA ROCCIA**

Forza:5 Destrezza:5 Resistenza: 8

Attacca sempre chi ha la destrezza più bassa; l'addestramento speciale a cui è stata sottoposta la guardia dell'Arconte gli permette di utilizzare ogni turno in cui il suo attacco riesce un potere speciale scelto con il lancio del dado:

1-2 annulla la difesa di tutti

3-4 infligge 1 danno extra

5-6 recupera 1 resistenza

Se vincete andate al **300**.

### **ORDINE**

La Roccia

Avventuriero1

Avventuriero2

Avventuriero3

## 32

Arrivate in un'area della foresta popolata da vegetali di colore verde smeraldo che crascono a vari livelli dal suolo.

Proseguite seguendo il passaggio in cui le piante crescono più basse, ma comunque siete costretti a fermarvi più volte fra la vegetazione lussureggiante dalle grandi foglie. Sentite un rumore d'acqua e vi avvicinate per scoprirne l'origine; arrivate così ad una pozza di risorgiva di colore verdastro: probabilmente è proprio quest'acqua termale a causare la colorazione particolare della zona. Osservando i dintorni la vostra attenzione viene attirata da cinque piante singolari che

crescono attorno al laghetto, costituite da un robusto fusto verde alto un metro che termina con un frutto sproporzionato. Se volete, potete raccogliere questa bacche di grandi dimensioni e portarle con voi, ma potrete guardarne la descrizione, e quindi gli effetti, solo dopo che uno di voi le avrà mangiate.

**Bacca rossa[88], Bacca azzurra[28], Bacca gialla[62], Bacca rosa[45], Bacca verde chiaro[86]**

Avete non poche difficoltà a trovare una via d'uscita da questa zona della foresta, fino a quando scovate un passaggio alla fine del quale il colore smeraldo si affievolisce. Proseguite fra gli alberi, che diventano sempre più radi, e rimanete stupiti dal notare nel cielo una colonna di fumo.

Vi avvicinate andando al **23**.

### 33

Entrate nella foresta e faticosamente riuscite ad aprirvi un passaggio; dopo tanta fatica decidete di fermarvi, ma una nuvola di frecce interrompe il vostro riposo (eseguite una prova di destrezza, chi fallisce perde 1 RESISTENZA).

«Allora c'era davvero qualcuno che ci spiava l'altra sera!»

Dai cespugli escono gli avventurieri che avevate seguito la sera precedente, armati di tutto punto.

«E adesso, vediamo la resa dei conti!»

**AVVERSARIO1**

**ORDINE**

Forza:3      Destrezza:2      Resistenza:2 Avventuriero1

**AVVERSARIO2**      Avversario1

Forza:2      Destrezza:2      Resistenza:3 Avversario2

**AVVERSARIO3**      Avversario3

Forza:5      Destrezza:1      Resistenza:1 Avventuriero2

Tutti e tre gli avventurieri attaccano fino alla morte l'avventuriero<sup>3</sup>, poi l'avventuriero<sup>2</sup> e Avventuriero<sup>3</sup> infine l'avventuriero<sup>1</sup>.

Se li sconfiggete, potete impossessarvi dei loro oggetti:

**Spadone[70], Arco[54].**

Tentate di uscire dalla foresta, ma nella foga del combattimento avete perso l'orientamento; vi incamminate al **22**.

### **34**

#### **POLVERE ACCECANTE**

Polvere di colore rosso/arancione, che contiene piccoli cristalli di colore più scuro. Usata all'inizio di un combattimento se usata su un personaggio umano/animale permette di ridurre la sua forza a 2. Una volta usata, cancellatela dal foglio.

### **35**

[AVVENTURIERO/I CHE INDAGANO SUI RUMORI]

Se siete usciti in due o tre andate al **12**, altrimenti vai al **57**.

### **36**

Proseguite per il sentiero che vi conduce sempre più vicini al cuore della foresta. Davanti a voi si trovano alberi di mille forme diverse, ma non vi fate distrarre e conservate tutte le vostre energie per immergervi sempre di più nella natura.

D'un tratto sentite il rumore di un ramo spezzarsi alla vostra sinistra, ma lo ignorate e proseguite. Un altro rumore, alla vostra destra, un altro rumore, davanti a voi, un altro rumore, dietro di voi e poi due occhi gialli spuntano dai cespugli e altri due e altri due ancora: in breve tempo vi rendete conto di essere circondati da quattro grossi giaguari muschiati che avanzano minacciosi: questi animali, dal pelo verde scuro si mimetizzano perfettamente con l'erba alta e sono molto difficili



da individuare.

Vi stringete uno addosso alle spalle e vi preparate a fronteggiarli quando notate che ai vostri piedi si trova un particolare oggetto: un **Ciondolo di legno**[7], se uno di voi vuole può impiegare un turno a raccogliarlo prima che il combattimento finisca, ma prima non potete leggerne la descrizione.

### **GIAGUARI MUSCHIATI**

### **ORDINE**

Forza:2 Destrezza:1 Resistenza:

Giaguaro1

Giaguaro1:1

Giaguaro2

Giaguaro2:1

Giaguaro3

Giaguaro3:1

Avventuriero1

Giaguaro4:2

Avventuriero2

I giaguari si avventano sempre

Avventuriero3

sull'avventuriero con resistenza minore. Giaguaro4

Faticosamente riuscite a ferirli ma subito ne vedete spuntare altri e altri ancora come se non ci fosse una fine. Colti dal panico iniziate a correre nel tentativo di seminarli. Finalmente dopo metri di corsa non sentite più i rumori delle bestie e vi fermate per fare una pausa.

Siete di fronte a un bivio: a destra potete vedere l'ingresso di una caverna(paragrafo 29), a sinistra invece il sentiero si addentra fra piante di un particolare colore verde smeraldo(paragrafo 32).

## **37**

Avvicinate il vasetto all'orso, che in un primo momento ringhia, ma poi, attirato dal profumo del miele, divora con felicità il pasto nutriente, mostrandosi socievole con voi al punto che riuscite a sfilargli il medaglione.

## **Ciondolo di legno[7]**

Proseguite al **32**.

### **38**

«Rimanete fermi, vi devo preparare per il teletrasporto» dice il mago tracciando intorno a voi un cerchio con un bastone raccolto a terra.

«Per dimostrarvi la mia gratitudine vorrei farvi un altro dono»

Il mago si ferma, impone le mani su di voi e pronuncia un incantesimo. *Ora avete +1 DESTREZZA e +1 FORZA.*

«Il mio debito è stato ripagato»

Iniziate a vedere la realtà vorticare intorno a voi fino a che perdetevi completamente i sensi.

Vi risvegliate il pomeriggio del terzo giorno, al **72**.

### **39**

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON LA CARTOMANTE]

Vi avvicinate scrutando con anima scettica nella sfera, tentando di cogliere il significato nascosto che dovrebbe celare.

E mentre osservate vi sentite improvvisamente risucchiati nel vetro....

Vi trovate in una stanza in penombra, grigia, estesa all'infinito; vi girate notando che non siete soli: vicino a voi vedete due persone che stanno discutendo, ignorandovi completamente.

I loro contorni sfocati sono definiti da una linea di pura energia, unica fonte di luce quaggiù; nonostante assomiglino a spiriti stranamente riconoscete in loro dei tratti familiari. Si tratta di due uomini, di questo siete certi, uno robusto e l'altro di una magrezza spettrale, che discutono fra loro animatamente.

Ad un tratto l'uomo robusto inizia a ridere, e vedete l'uomo magro che indietreggia mentre sul suo volto si fa strada un'espressione di puro terrore; ogni tentativo di scappare, però, è vano: l'uomo robusto tira fuori un pugnale dalla cintura e in breve riesce a colpire il suo avversario, per poi proseguire la sua risata isterica, l'unico suono che siete in grado di sentire in questo luogo.

La cartomante vi dà una pacca sulla spalla che vi riporta completamente alla realtà.

Ancora un po' scossi vi congedate da lei, accorgendovi che siete stati in trance tutta la sera. Tornate al **6**.

#### **40**

La strada che seguite, all'apparenza di facile percorrenza, si rivela davvero intricata e costeggiata da fastidiosi roveti che finiscono più volte per pungervi. A un certo punto, inoltre, vi rendete anche conto di esservi persi. Maledicendovi per la poca attenzione prestata ieri continuate a farvi strada per un tempo che sembra infinito, finchè nel mezzo del sentiero scorgete un grosso animale addormentato. Andate al **48**.

#### **41**

[AVVENTURIERI CHE VOGLIONO PARLARE CON IL VIAGGIATORE SOLITARIO]

Vi accostate al viaggiatore solitario mentre si toglie i guanti di pelle che indossa e mette le mani a scaldare sopra le fiamme.

Tuttavia il ragazzo di circa venticinque anni con la barba nera sembra intimorito dalla vostra presenza. Malgrado i vostri tentativi di parlargli durino tutta la serata, il viaggiatore solitario non vi risponde e si limita ad annuire o al massimo a dirvi poche parole mormorate con voce fioca, fino a quando, ad

un certo punto, si alza e chiede all'oste una camera. La vostra notte finisce qui, tornate al **6**.

## 42

L'edificio, composto di un'unica stanza di venticinque metri quadrati, arredata con un letto e una scrivania presenta un camino con un piccolo focolare acceso alimentato con la magia.

«Ehi, voi!» Stupiti vi girate in cerca di chi stia parlando «Sciocchi, sono qui, guardatemi!» Rimanete allibiti: sul tavolo, a fianco di un **Coltello da lavoro**[74], che potete prendere, vi è infatti una bottiglia di vetro, con un grosso tappo di sughero, dentro alla quale si trova intrappolata una vecchia piccolissima. «Che fate lì impalati? Liberatemi! Se siete anche voi avversari dei monaci dovrete essere dalla mia parte: io sono la strega Seventi e un tempo abitavo questo luogo, ma poi quei predicatori sono arrivati e hanno tentato di uccidermi. Ma la mia magia è forte e si sono dovuti accontentare di imprigionarmi. Dai su muovetemi!»

Se volete liberarla come vi dice, andate al **85**, altrimenti uscite al **23**.

## 43

### SPADA A UNA MANO

Spada ben affilata in acciaio leggero con l'elsa decorata in modo semplice: impugnata rende i combattimenti molto più facili donando all'utilizzatore +1 FORZA e permettendogli di raddoppiare i punti resistenza sottratti all'avversario.

*È possibile impugnare una sola arma alla volta.*

## 44

Esausti continuate interminabilmente a cercare per almeno

trenta minuti. Stanchi, assonnati, affaticati, alla fine trovate un altro punto in cui è possibile entrare nel fitto della boscaglia.

*PASSAGGIO\_NORDEST\_CORDINATA:50*

Dopo una breve sosta discutete sulla vostra prossima mossa: potete passare la notte nella locanda, **2**, o nella foresta decidendo un passaggio, sottraendo 20 alla cordinata e andando al paragrafo corrispondente.

## 45

### BACCA ROSA

Bacca di colore rosa chiaro la cui forma ricorda vagamente un cuore, il suo diametro è di circa quindici centimetri ed è molto pesante. Dopo averla mangiata ti senti subito pervaso da un'ondata di energia e percepisci che il tuo corpo sta iniziando a mutare. Improvvisamente, a partire dal tuo stomaco, percepisci una sensazione che si espande, come se la tua carne si irrigidisse. Provi a urlare per comunicare ai tuoi compagni la tua situazione, ma è troppo tardi: anche la tua mandibola si irrigidisce mentre tutti i tuoi muscoli si tramutano in pietra e poi ti sgretoli diventando polvere. Quella che hai mangiato, infatti, è una bacca della pietrificazione, spesso usata per annullare gli effetti dello sguardo del basilisco, ma se assunta senza essere colpiti da alcun incantesimo i suoi effetti sono mortali. La tua avventura termina qui.

## 46

Vi addentrate nella foresta; proprio come vi aveva detto l'oste in questo punto gli alberi sono meno fitti e consentono il passaggio, anche se a volte siete costretti a tornare indietro e fare alcune deviazioni. Proseguite per quasi duemila metri facendovi largo fra la boscaglia che si infittisce sempre di più.

Siete tutti stanchi per la camminata e vi chiedete se non stiate vagando a vuoto quando udite un rumore in lontananza che spezza la monotonia. Vi avvicinate rimanendo coperti dalla boscaglia e notate davanti a voi una piccola radura in cui vaga un orso rossastro degli altipiani, con al collo uno strano medaglione. Questi animali, noti per la loro forza, hanno un olfatto infallibile, ed è solo questione di tempo prima che questo vi individui. Se avete del miele e lo usate andate al **37**, se invece combattete andate al **13**. Se tentate di fuggire prima che la bestia vi individui, retrocedete al **3**.

#### 47

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON I MONACI]

Solo avvicinandovi già sentite l'odore di birra che aleggia attorno al tavolo. «Venite, venite pure!» un monaco magro, alto e pelato vi fa cenno di avvicinarvi, mentre i suoi compagni bevono ininterrottamente. «Ehi, voi ubriaconi, non vedete che abbiamo compagnia?» Esortati dall'amico anche gli altri due monaci distolgono lo sguardo dal boccale che hanno di fronte per osservarvi, rivelando così due sorrisi a cui mancano parecchi denti; il monaco sulla vostra sinistra, probabilmente il capo del gruppo, è grasso e pieno di rughe, oltre ad avere i capelli completamente bianchi, in contrasto con l'ultimo monaco molto giovane e con un fisico ben allenato. Parlate con i tre, ma dopo aver visto i loro sguardi vi è chiaro che sono fedeli al monastero e non sono intenzionati a cedere informazioni così facilmente. Tuttavia forse...

Se avete 3monete e volete pagare da bere andate al **82**, altrimenti continuate a parlare con i tre chierici per un po' e la serata finisce, **6**.

## 48

Per fortuna si tratta di un pipistrello gigante, prevalentemente notturno: se non lo infastidite vi lascerà passare senza problemi. Eseguite una prova di destrezza, se tutti e tre riuscite andate al **22**, altrimenti andate tutti al **66**.

## 49

[AVVENTURIERO/I RIMASTI]

Più volte tentate di prendere sonno, ma non potete fare a meno di preoccuparvi e tormentarvi con mille domande: cos'era quel rumore? Come mai il vostro compagno non è ancora tornato? Se volete coricarvi, ignorando la preoccupazione, dopo un po' riuscite ad addormentarvi (paragrafo **89**), altrimenti uno o più giocatori possono andare fuori a controllare, al **5**.

## 50

Assonnati salite le scale ed entrate nella vostra stanza. La camera è piccola ma, non vi importa perchè vi basta stendervi sui comodi letti di paglia e riposare. Se la squadra non è al completo in quanto un avventuriero è ancora disperso nei dintorni della locanda, andate al **49**, altrimenti proseguite al **69**.

## 51

Mostrate all'Arconte il talismano, l'oro che risplende nel tramonto del terzo giorno.

«Datemelo»

Subito la reliquia al Ministro, che vi ricompensa con una bottiglia di antidoto, da cui bevete tutti un sorso. «Prima che le nostre strade si dividano... ditemi: avete scoperto qualcosa sui ribelli nella foresta, li avete mai incontrati?»

«No» la Roccia, che fino a quel momento era rimasto in silenzio «Non li hanno incontrati, perchè i ribelli hanno un

modo più semplice per venire in possesso del talismano...» La Roccia inizia a ridere fragorosamente: una risata malata che si interrompe bruscamente mentre la guardia del corpo estrae un coltello «Dammelo immediatamente se ci tieni alla vita !»

L'Arconte inizia a balbettare mentre impallidisce «Non può... non può ess..essere! Com..come puoi farmi una cos..cosa del genere? Sono dieci anni che... che... mi sei fed...dele!»

«Dieci anni che assecondo le tue crudeltà, che sopporto le tue angherie in nome del bene del paese! Hai ucciso intere famiglie per mantenere il buon nome della nazione! Tu e quel rimbambito del re. Ma adesso... pagherai!» La Roccia si avvicina all'Arconte Ministro mentre questo vi rivolge un'occhiata disperata.

«Ahahah! Temo che non ti saranno di nessun aiuto! Sai perchè non ho aspettato di essere solo? Perchè...» dice la Roccia estraendo una bottiglia dal vestito «... perchè era questo l'antidoto! I tre prodi servitori hanno bevuto dell'ottima acqua colorata: fra non molto crolleranno a terra svenuti!»

*Se avete l'annotazione UP andate al 31, altrimenti proseguite.*

Ascoltate le parole di la Roccia e vi scagliate su di lui mentre sentite la rabbia ribollirvi nelle vene, ma con orrore constatate che che ha detto il vero: tenete a stento gli occhi aperti, i vostri movimenti sono goffi, lenti, e in un attimo la guardia del corpo vi mette fuori gioco, per sempre...

## 52

Pronunciate la formula segreta e d'improvviso il mondo inizia a vorticarvi attorno.

Siete in un santuario, la stanza in cui vi trovate sembra estendersi all'infinito ed è retta da milioni di colonne di marmo



scintillante, davanti a voi si trova un altare decorato con mille pietre preziose e sopra l'altare finalmente lo vedete: siete finalmente giunti nel luogo custode del **TALISMANO**[80]. Allungate una mano e venite a contatto con la reliquia. Subito la visione scompare e vi ritrovate di nuovo ai piedi del ceppo, è la notte della seconda sera e tutto sembra essere stato un semplice sogno, eppure... vi basta aprire il palmo della mano per scoprire che il talismano ora è in vostro possesso. Ora non vi resta che tornare dall'arconte!  
Andate al **87**.

### 53

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON I MONACI]

«Bravi i nostri amici! Li hai sentiti oste? Un altro giro, su!»

«Non dovremmo bere così tanto...» dice il monaco coi capelli pelati mentre afferra il suo bicchiere «..va a finire che ci mettiamo nei guai...»

«Nei guai? Mai stato nei guai una volta in vita mia! E poi anche tu un bicchiere te lo sei preso!»

«"Mai stato nei guai"? Ma fammi il piacere! Non ti ricordi già più che per venire qui quasi ci rimettevi le penne?!»

Se volete approfondire il discorso potete chiedere informazioni, ovviamente pagando 3 monete per un nuovo giro di birra (paragrafo 4), altrimenti proseguite al **71**.

### 54

ARCO FLESSIBILE

Dotato di 5 frecce, questo arco, in legno di tasso, è un'ottima arma a distanza e consente ad un giocatore che sceglie di difendersi di effettuare nello stesso turno una prova di destrezza per infliggere un danno speciale di 1 ad un

avversario, a patto che vi siano almeno 2 giocatori in squadra.  
*È possibile impugnare una sola arma alla volta.*

### 55

Non avete problemi a lasciare la foresta e dopo una giornata di sfiancante cammino riuscite a raggiungere il luogo di incontro pattuito con l'Arconte Ministro, al 72.

### 56

#### DADI DELLA FORTUNA SFACCIATA

Portafortuna costituito da due dadi di ceramica legati fra loro. Il suo lieve potere magico vi permette, per due volte nell'avventura, di modificare il risultato del lancio di un dado a vostro piacimento.

### 57

#### [AVVENTURIERO CHE INDAGA SUI RUMORI]

Esci, nel buio della notte, allontanandoti dalla confusione e dai rumori della locanda, mentre un freddo pungente ti assale penetrandoti nelle ossa. E poi accade. Lanci un urlo. E un attimo dopo la foresta torna ad essere silenziosa.

Riferisci ai tuoi compagni che sei disperso nei dintorni della locanda. Torna al paragrafo 6.

### 58

Quello che avete di fronte è senza dubbio uno dei resti di un albero davvero antico: il ceppo infatti è grande quasi sei metri di diametro e presenta migliaia di anelli; notate che neppure il suo abbattimento è stato recente, dato che sulla sua superficie si sono depositati più e più strati di polvere e terriccio.

Alla sua base è presente una targhetta di pietra con scritto un salmo, probabilmente lasciata dai monaci quando questi hanno deciso di recidere la pianta.

*Rendiamo grazie a Quntae  
perchè ci ha donato quest'albero  
grande, onnipotente, immenso  
ti ringraziamo per averci omaggiato  
e nel tuo solo onore faremo entrare  
solo coloro che nel legno inseriranno  
il tuo sacro e alto nome*

Se avete capito cosa fare, andate al paragrafo corrispondente, altrimenti ritornate al **87**.

## 59

«Grazie, grazie, .... voi si che avete... avete un buon occhio per... le cose di valore...»

Vi avvicinate alla porta della locanda, decisi ad entrare, quando la vecchietta vi ferma.

«Ascoltate... l'equipaggiamento che avete preso.... volete andare nella foresta, non è così? Ebbene... sappiate che entrare è molto difficile... ma il vero problema è uscirne dato che una maledizione... una maledizione incombe sul luogo e solo i monaci o i maghi riescono a contrastarla.... tuttavia un modo che vi permetterebbe di andarvene esiste....»

La mercante, che nel frattempo ha raccolto tutta la sua merce, vi si avvicina per proseguire il suo racconto.

«Dovete sapere che tanto... tanto tempo fa un mago condannato a morte perchè i suoi studi erano ritenuti... empì tentò di rifugiarsi in questa foresta ma i monaci, che si erano insediati qui da poco, scovarono il suo nascondiglio e decisero di infliggerli una punizione.... esemplare: utilizzarono i loro poteri..... per..... pietrificarlo. Tuttavia l'incantesimo è reversibile... si può... annullare grazie ad una pianta molto

rara..... Se trovate una statua di un uomo seduto, spalmatela con il succo.... il succo della bacca rosa e il mago vi aiuterà ad... andarsene.... per trovare le bacche guardate... guardate vicino alle piante verde smeraldo...»

Ringraziate la vecchia per il suo utile consiglio e, finalmente, aprite la porta. Andate al **63**

## 60

Come vi aveva detto Flora, ripetete tre volte il nome della strega malgrado questa vi implori di smettere. «Vi prego no! Vi prego no!» Ma voi siete non vi fate impietosire e siete contenti quando vedete la vecchia megera vorticare sempre più veloce dentro alla bottiglia e scomparire.

«Grazie» sentite la voce della fata risuonare nell'aria «Adesso sono finalmente libera e nessuno soffrirà a cuasa mia...» uscite dalla stanza appena in tempo per vedere Flora ascendere in cielo avvolta nella sua aurea luminosa.

*Adesso che avete ucciso Seventi e annullato la sua maledizione, siete liberi di uscire dalla foresta quando volete, andando al 55. Tornate al 23.*

## 61

[ULTIMO AVVENTURIERO RIMASTO]

Aspetti,aspetti,aspetti, ma nessuno bussa alla porta. I secondi ti sembrano minuti, i minuti ti sembrano ore. Aspetti,aspetti,aspetti, le tue preghiere però non vengono esaudite e nessuno bussa alla porta.

I tuoi compagni ancora non tornano. Devi prendere una decisione, adesso: se vuoi uscire a cercarli vai al **75**, altrimenti, angosciato, trascorri le poche ore che ti separano dall'alba prendendo sonno solo per qualche istante, vai al **89**.

## 62

### BACCA GIALLA

Bacca di colore giallo dorato di superficie liscia e di forma sferica perfetta, il suo diametro è di circa quindici centimetri ed è molto leggera. Dopo averla mangiata ti senti subito pervaso da un'ondata di energia che diminuisce immediatamente il tuo dolore e risana le tue ferite. Aggiungi subito 3 punti di RESISTENZA al tuo valore corrente.

## 63

Entrate in un ambiente abbastanza affollato, soprattutto considerando le limitate dimensioni del locale. La sala principale infonde un piacevole senso di sicurezza, complice anche il grande focolare che arde vivacemente nel camino, diffondendo una luce calda e rassicurante. In un batter d'occhio vedete muoversi l'oste, un omone dall'aspetto amichevole e con dei grossi baffi neri, che vi si avvicina ancora intento a pulire un bicchiere. Dopo avergli consegnato il denaro ricevuto dall'Arconte, vi sedete a una delle grandi tavolate. Il pasto del giorno è una mediocre zuppa che divorate avidamente. La cena prosegue tranquilla malgrado, ogni tanto, si sentano degli inquietanti rumori provenienti dall'esterno; l'oste tuttavia vi assicura che, fin quando non abbandonerete l'edificio, non c'è niente da temere. Dopo esservi riposati a dovere, iniziate ad esaminare le persone intorno a voi. Andate al 6.

## 64

[AVVENTURIERI CHE CERCANO IL COMPAGNO DISPERSO]

Uscite, nel buio della notte, determinati a far luce sul mistero e continuare a camminare fino a che non sentite di nuovo l'urlo

che vi aveva raggelato: vi avvicinate, con prudenza e riuscite a scorgerlo. Davanti a voi si erge, in tutta la sua potenza, un mostro alto due metri e formato da pura oscurità con testa di donna e corpo formato da tentacoli nero pece. Ma non è questa la cosa più inquietante che vedete. Ai piedi del mostro infatti si trova una carcassa di cui la bestia si sta cibando con avidità.

È la carcassa del vostro compagno.

La creatura d'un tratto smette il suo macabro pasto e si gira verso di voi con il sangue che gli cola dalla bocca, rivelando i due occhi gialli e i lineamenti femminili. Tuttavia il mostro non sembra intenzionato a volervi attaccare e anzi sembra intimorito dalla vostra presenza. Rimanete fermi per qualche istante mentre la bestia vi fissa, ma poi, improvvisamente questa emette un ringhio e scompare avvolta da un bagliore violaceo, portandosi dietro il cadavere del vostro amico.

Sconfortati rientrate nella locanda, ma dopo quello che è successo riuscirete a dormire ben poco....

Comunicare al vostro compagno che è morto e proseguite andando al paragrafo **69**.

## **65**

### **GUANTI DA CERIMONIA DECORATI**

Paio di guanti tempestati di pietre più o meno preziose che presentano motivi decorativi geometrici: sono senza dubbio parte di un'armatura magnifica, ma il loro in battaglia non è molto conveniente visto il loro peso: per indossarli serve una destrezza maggiore o uguale a 3; permettono di annullare il primo danno ricevuto in ogni combattimento, rendendo però la destrezza dell'indossatore pari a 1 indipendentemente dai modificatori.

## 66

In punta di piedi tentate di aggirare questa enorme creatura, ma le cose non vanno per il verso giusto e il pipistrello si risveglia, mostrandovi la sua interminabile fila di denti appuntiti e le sue grandi ali che riescono quasi a oscurare il sole. Non avete scelta: dovete affrontarlo.

### **PIPISTRELLO**

Forza:3    Destrezza:1    Resistenza:3

Il pipistrello ha una mentalità semplice:  
all'inizio Attaccherà l'Avventuriero1 e poi  
ogni turno Attaccherà l'ultimo giocatore che  
gli ha inflitto danno.

Se vincete andate al **22**.

### **ORDINE**

Avventuriero1

Avventuriero2

Pipistrello

Avventuriero3

## 67

Siete al limitare della boscaglia.

La foresta è costituita da alberi molto robusti oltre che intrecciati fra loro.

Se avete le coordinate di un passaggio potete sottrarre 10 e andare al paragrafo corrispondente, in alternativa potete aprirvi una breccia fra gli intricati alberi a Sud: eseguite una prova di destrezza (chi fallisce -1 RESISTENZA) e andate al **32**.

## 68

«Mi spiace, ma i patti sono patti: niente talismano, niente memoria. Troveremo qualcun altro che esegua questa missione.» l'Arconte, scocciato, esce dalla capanna lasciandovi ammutoliti a riflettere sul vostro fallimento.

---

Vi svegliate su un letto di paglia: è pomeriggio. Non sapete per quanto avete dormito, ma la cosa più inquietante è che non

sapete neppure perchè siete lì. Forse avete bevuto troppo tutti e tre? Improbabile, eppure vi sembra la sola spiegazione che giustifichi un tale vuoto di memoria. Senza pensarci troppo vi alzate e vi mettete in marcia: anche se non avete uno scopo, siete certi che troverete qualcosa da fare, prima o poi....

## 69

Vi svegliate mentre i raggi del sole si riversano nella vostra stanza. Subito vi preparate e scendete al piano inferiore, dove incontrate l'oste che vi saluta con un cenno mentre serve la colazione ai clienti. Voi però siete soddisfatti della cena di ieri e decidete di partire subito, quindi uscite dalla porta della locanda, pronti ad iniziare l'esplorazione. Andate al 67.

## 70

SPADONE PESANTE

Spada larga a due mani che richiede una forza mostruosa (minimo 3) per essere impugnata, ma che in compenso permette di infliggere 3 danni extra ogni volta che si attacca/assalta/affonda.

*È possibile impugnare una sola arma alla volta.*

## 71

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON I MONACI]

«Cambiando discorso... avete sentito del Talismano? Secondo me stavolta le voci sono vere eccome!»

«Non so... mi pare strano che un fatto così importante, si insomma se fosse vero ne parlerebbero tutti, no?»

Chiedete ai monaci di cosa stiano parlando e, anche se si tratta di informazioni riservate, la birra fa il suo dovere e scioglie la lingua dei tre.

«Ebbene, pare proprio che l'Arconte Ministro in persona abbia



messo gli occhi sul Talismano sacro che è nascosto in questa foresta. Nessuno mette in dubbio le sue intenzioni o il suo potere, tuttavia..... » il monaco scoppia in una fragorosa risata «.. lui non sa di certo come usarlo! Eh no che non lo sa! Solo noi monaci conosciamo la parola d'ordine per attivare i suoi poteri, eheheh! Vieni, te la dico in un orecchio...»

Il monaco più giovane dei tre vi si avvicina e vi sussurra il metodo per attivare il talismano.

*Ora anche voi siete in grado di usarlo! Se verrete in possesso di questo oggetto quando vi verrà data la possibilità di attivarlo dovrete aggiungere 4 al paragrafo in cui siete; per usarlo su di voi, vi basterà aggiungere 4 al paragrafo in cui il talismano viene descritto.*

Contenti per l'informazione ottenuta, salutate i monaci e vi preparate ad andare a dormire; andate al **6**.

## 72

Arrivate nel luogo concordato con l'Arconte, una capanna costruita con assi di legno, probabilmente abbandonata da tempo.

«Vi aspettavo.»dice l'Arconte Ministro mentre la Roccia chiude la porta. «Avete preso il talismano?»

Se sì andate al **51**, altrimenti al **68**.

## 73

Vi avvicinate alla statua: si tratta di un blocco unico di pietra scolpito in maniera incredibilmente verosimile e raffigurante un uomo nel pieno dei suoi anni che è seduto con le gambe incrociate fra i fiori; quello che vi colpisce di questa raffigurazione, oltre alla grande cura dei particolari che ha avuto l'artista, è l'espressione disperata sul volto del soggetto il

cui sguardo si aggrappa con tutte le forze alla vita dando un'area di malinconia all'opera.

Se sapete già come comportarvi e possedete l'oggetto giusto, andate al **83**, se invece possedete il talismano e sapete come si usa, potete attivarlo.

Altrimenti esaminate a fondo la statua, senza trovare niente di utile per la vostra missione, tornate al **87**.

#### 74

### COLTELLO DA LAVORO

Un utensile dalla lama ben affilata che viene utilizzato per sminuzzare le erbe, ma aiuta anche in combattimento donando un bonus +2 FORZA.

*È possibile impugnare una sola arma alla volta.*

#### 75

### [ULTIMO AVVENTURIERO RIMASTO]

Esci fuori nella buia notte. Hai paura, terrore, ma non puoi sopportare l'idea di abbandonare i tuoi compagni dispersi.

Ti allontani dalla locanda, seguendo il rumore che ha già rapito i tuoi più cari amici. Sei l'ultimo del gruppo: sai che se anche tu non farai più rientro a casa nessuno verrà a cercarti. "Puoi farcela, devi farcela": sono le parole che ti ripeti nella mente mentre prosegui; forse i tuoi compagni si saranno semplicemente persi, chissà? O forse...forse ti hanno voluto abbandonare perchè sei l'elemento debole del gruppo! Ormai stai delirando.

Mentre continui a camminare, trascinato da una forza invisibile, lo vedi: un mostro, fatto dell'oscurità più nera, i cui tentacoli fuoriescono dal corpo per cibarsi di due carcasse. I resti dei tuoi compagni.

Il terrore ti assale mentre la bestia nera interrompe il suo macabro pasto e con il sangue alla bocca si volta verso di te, mostrandoti i suoi occhi gialli e il suo volto di donna.

La paura della morte ti dà una nuova spinta di adrenalina ma sia che tu cerchi di fuggire o che tu rimanga fermo la tua sorte è segnata. La bestia ormai ti ha fiutato. Ha fiutato il tuo sangue. L'avventura finisce qui.

## 76

### VASETTO DI MIELE

Vasetto di vetro contenente miele di colore oro, ricco di zuccheri nutrienti che consentono a chi lo mangia di eseguire due azioni lo stesso turno per un combattimento.

## 77

Mettete il talismano attorno al collo della statua e pronunciate la formula che avete imparato dai monaci: una sfera gialla si libera e rimanete esterrefatti quando al posto della pietra compare improvvisamente un uomo in carne ed ossa!

«Aria!Aria finalmente!Anni e anni di prigionia, ma dopo tanto ho ritrovato la libertà! E voi, grazie per avermi liberato, ma sappiate che ci tengo troppo alla mia vita e senza questo talismano temo che tornerei ad essere di pietra!»

Tentate di avvicinarvi per riprendere la reliquia, ma è tutto inutile: il mago lancia un incantesimo accecante(perdete tutti 1 punto di RESISTENZA) e poi scompare avvolto da una luce viola. Cancellate l'oggetto talismano e tornate al **87**.

## 78

### [ULTIMO AVVENTURIERO RIMASTO]

Non vedendo i tuoi compagni tornare inizia a prenderti un'ansia incontrollabile. Se vuoi provare a cercarli vai al **75**.

Se vuoi provare ad aspettare, nella speranza che almeno uno di loro torni, vai al **61**. Altrimenti terrorizzato trovi la forza per dormire e ti svegli al **89**.

## 79

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON LA CARTOMANTE]

Vi avvicinate alla strana maga, ma questa è così concentrata sulla sfera e assorta nei propri pensieri che si accorge di voi solo quando vi sedete accanto a lei. Senza lasciarvi neanche il tempo di presentarvi, la cartomante inizia subito a parlare. «Il mio nome è Alissia e mi ritengo, a ragione, una veggente di spiccato successo. Modestamente, il mio mestiere è scrutare la sfera di cristallo per scoprire segni premonitori sul futuro, e in questo sono la migliore. Ma prego, accomodatevi, so quanto possa risultare incredibile a persone del vostro rango, ma oggi risponderò anche alle vostre domande.» Vi sedete senza replicare sorpresi dall'atteggiamento autocelebrativo della medium. «Ecco guardate! Non vedete che in mezzo alla sfera c'è un numero? No, certo che non lo vedete. Eppure è ovvio! È più piccolo numero dispari multiplo di tre che diviso per sette dà resto quattro!»

*Se volete assecondare la cartomante, smettete di leggere, trovate il numero a cui si riferisce e andate al paragrafo corrispondente.*

«Miei cari, è evidente che, al contrario di me, non siate affatto portati per queste cose.» La notte è ormai finita. Tornate al **6**.

## 80

TALISMANO DI QUNTAE

L'oggetto della vostra ricerca, un talismano d'oro massiccio a

forma di croce nel cui centro è incastonato un rubino di grandi dimensioni. Secondo i monaci è il ciondolo che il dio Quntae regalò alla prima donna in modo che potesse curare l'amico del primo uomo dal veleno, ed è risaputo che nasconde poteri magici in grado di agire contro malattie e maledizioni.

## 81

Vi avventurate verso destra. È una marcia lunga e faticosa, la luce cala a ogni passo, ma la vostra determinazione ha la meglio sulla stanchezza e, dopo quasi un'ora di cammino, riuscite a scoprire due brecce, che potrebbero consentirvi facile accesso al cuore della boscaglia:

*PASSAGGIO\_SUDEST\_CORDINATA:28*

*PASSAGGIO\_EST\_CORDINATA:46*

Ormai anche gli ultimi raggi del sole sono tramontati e siete indecisi su come procedere, se ritornare alla locanda (paragrafo 9), oppure continuare ad esplorare cercando altri sentieri, 44, o perlustrare a fondo uno dei passaggi appena scoperti, sottraendo 20 dalla cordinata e recandovi al paragrafo corrispondente.

## 82

[AVVENTURIERO/I CHE PARLANO CON I MONACI]

Chiamate l'oste che contento ritira i soldi e porta una birra a testa. «Sono di borsa larga i nostri nuovi compagni, eh? Alla salute!» il monaco giovane tracanna il bicchiere tutto d'un fiato, ma anche i suoi compagni non sono meno avidi e tragurgitano i loro boccali allegramente. «Ahh, ottima bevuta! Il succo di bacca gialla liscia avrà anche capacità guaritive eccezionali, ma non può competere con la birra dorata!»

«Se solo ne avessimo un altro sorso. Offritecene ancora, dai!»

Se spendete altre 3 monete per offrire un boccale a testa andate al **53**, altrimenti anche se i monaci vi ringrazieranno e saranno socievoli con voi, la vostra raccolta di informazione non otterrà alcun risultato (paragrafo 6).

### 83

Come vi era stato suggerito, spalmate il succo della bacca rosa sulla statua. Bollicine di effervescenza compaiono sulla pietra e in pochi minuti il mago che vi era intrappolato ritorna alla vita compiendo un profondo respiro. «Aria!Aria finalmente!Anni e anni sconfitto, destinato a rimanere in agonia nella prigione in cui i monaci mi avevano rinchiuso. Ma adesso è finita, è finita! Suppongo siate voi i miei liberatori: sono in grande debito, mi avete ridato la vita, la cosa più importante che esista. Chiamatemi quando volete: vi scorterò personalmente fuori da questo luogo.» Il mago si ferma nella radura aspettando che la vostra ricerca sia terminata: segnatevi l'annotazione *per uscire dalla foresta andate al 38* e continuate al **87**.

### 84

Recitate la formula che i monaci vi hanno rivelato ubriachi. Una sfera di energia gialla che vi circonda per un istante e in un secondo il suo potere vi penetra nel sangue rigenerandovi dall'interno. Anche se ciò che notate immediatamente è solamente una lieve cicatrizzazione delle vostre ferite (guadagnate tutti +1 RESISTENZA), il vero potere di questa reliquia è che rimuove immediatamente ogni maledizione e annulla tutti gli effetti negativi permanenti dei cibi che avete mangiato. *Segnate l'annotazione UP e che non potete più utilizzare il talismano su di voi, dato che il vostro corpo si è assuefatto al suo potere.*

## 85

Stappate la bottiglia liberando la strega. Un fumo invade la stanza e l'avamposto inizia a prendere fuoco.

«Tremate tutti! La grande Seventi è tornata e finalmente tutto il mondo potrà subire di nuovo la mia collera!» vedete la vecchia megera alzarsi in volo su una scopa e sparire nella foresta accompagnata da una risata malvagia.

*Siete stati colpiti dalla maledizione di Seventi: d'ora in poi avrete -1FORZA, questa è la ricompensa per chi aiuta le streghe!*

Tornate al **23**.

## 86

### BACCA VERDE

Bacca di colore verde chiaro splendente rugosa al tatto e di forma ovale, il suo diametro è di circa quindici centimetri. Dopo averla mangiata ti senti subito invadere da un'ondata di vomito: questo frutto, che ti sembrava così buono causa infatti gravi problemi di indigestione. D'ora in poi e per un'intera settimana proverai un senso di nausea così forte che avrai un modificatore -1 DESTREZZA e -1 FORZA.

## 87

Arrivate in una strana radura di forma perfettamente ellittica in cui si trovano una statua di una persona seduta a terra e un gigantesco ceppo; guardando il cielo notate inoltre che vicino a voi si vede alzarsi del fumo, probabile indizio di un falò. La vegetazione qui è particolarmente bassa, senza cespugli o alberi, ma solo erba, gramigna e piccoli fiori bianchi.

Se volete esaminare il ceppo andate al **58**, se volete esaminare la statua, magari per scoprire chi sia stato a costruirla e perchè,

andate al **73**; potete, inoltre, provare a scoprire l'origine del fumo andando al **23**. Se siete ad un punto morto con la vostra ricerca e non sapete come uscire dalla foresta andate al **16**.

## 88

### BACCA ROSSA

Bacca di colore rosso acceso e di forma a goccia, il suo diametro è di circa quindici centimetri. Dopo averla mangiata ti senti subito pervaso da un'ondata di energia che ha un effetto revitalizzante e migliora i tuoi riflessi: dopo aver mangiato questo frutto ti senti invincibile e pronto a superare qualsiasi ostacolo, anche se ti rendi conto che questa nuova forza consuma più in fretta le tue energie.

D'ora in poi prima di entrare in combattimento puoi scegliere di rinunciare permanentemente ad un tuo punto di RESISTENZA in modo da ottenere un modificatore +2 FORZA solo per quel combattimento.

## 89

### [AVVENTURIERO/I RIMASTI]

Vi svegliate preoccupati e subito vi preparate e scendete al piano inferiore, ma ancora nessuna notizia del vostro compagno/i. «Mettetevi il cuore in pace», dice l'oste vedendovi così agitati. «Se il vostro compagno è uscito la notte da solo, ci sono poche probabilità che riusciate a riportare indietro anche solo il suo cadavere: la foresta nasconde misteri e insidie di ogni tipo e affrontarle al buio è come buttarsi a capofitto da un burrone. Se questa locanda non fosse schermata magicamente da un antico sortilegio, probabilmente anch'io sarei già morto da tempo.»

Segnatevi che tutti coloro che sono dispersi sono morti.



Scioccati dalla tragica notizia non potete far altro che proseguire andando al **67**

## 90

### PERGAMENA MAGICA

Foglio di dimensioni 200x20cm circa su cui sono state disegnate rune cariche di potere di varie forme e colori riempiendo di inchiostro l'intera superficie disponibile; in basso a destra presenta inoltre delle bruciature molto particolari, che sembrano essere state realizzate da un composto chimico piuttosto che da un fuoco naturale.

## 91

[AVVENTURIERO/I CHE INDAGANO SUGLI AVVENTURIERI SOSPETTI]

Cautamente salite al piano superiore e vi appostate davanti alla porta della camera degli avventurieri sospetti tentando di cogliere alcune informazioni su questi inquietanti personaggi. Per lungo tempo sentite solo rumori di sottofondo, ma poi la vostra attesa viene premiata.

«Allora è deciso..... domani saremo noi a prendere il talismano. Già pregusto le monete che sborserà quell'idiota dell'Arconte Ministro. Hai già deciso da dove entreremo?»

«Entreremo a nord, dove c'è l'ingresso meno insidioso» «Ma pensavo avessimo concordato di ...» «No. Ho cambiato idea. Se capisci cosa intendo.» «Ahhh. Comprendo» Decidete di non arrischiarvi, per cui la vostra notte finisce qui. Segnate la seguente annotazione.

*PASSAGGIO\_NORD\_CORDINATA:43.*

Tornate al **6**.

«Grazie ai poteri che mi sono stati conferiti per il merito di aver salvato la vita del nostro sovrano io vi nomino, alla presenza del Gran Consiglio, membri dell'ordine dei Cavalieri Reali!» dice l'Arconte posandovi la spada sulle spalle mentre dieci uomini in tunica bianca con glifi dorati applaudono.

«Potete alzarvi adesso, ma lasciate che vi dica un'ultima parola: grazie, in nome di tutto il regno. Vi assicuro che la vostra impresa non verrà dimenticata»

Per tutto il resto della giornata non potete che essere contenti e spensierati; che onore: l'ordine dei Cavalieri Reali è così segreto e importante che nemmeno voi prima ne conoscevate l'esistenza!

---

«Signor Ministro, con che soldi ha intenzione di pagare i tre avventurieri? Devo mandare una lettera al Re per chiedere il denaro necessario?»

«Oh, non temere: non sarà necessario dar loro una ricompensa, invasati come sono dalla cerimonia di premiazione ci daranno il tempo di andarcene in tutta calma prima di richiedere il pagamento delle 1000monete promesse. Piuttosto dai una moneta ai dieci vestiti con la tunica, si sono dimostrati degli ottimi attori e il vero Gran Consiglio non ha dovuto muovere neanche un passo. Cavalieri Reali, ultimamente ho proprio una fervida immaginazione!»