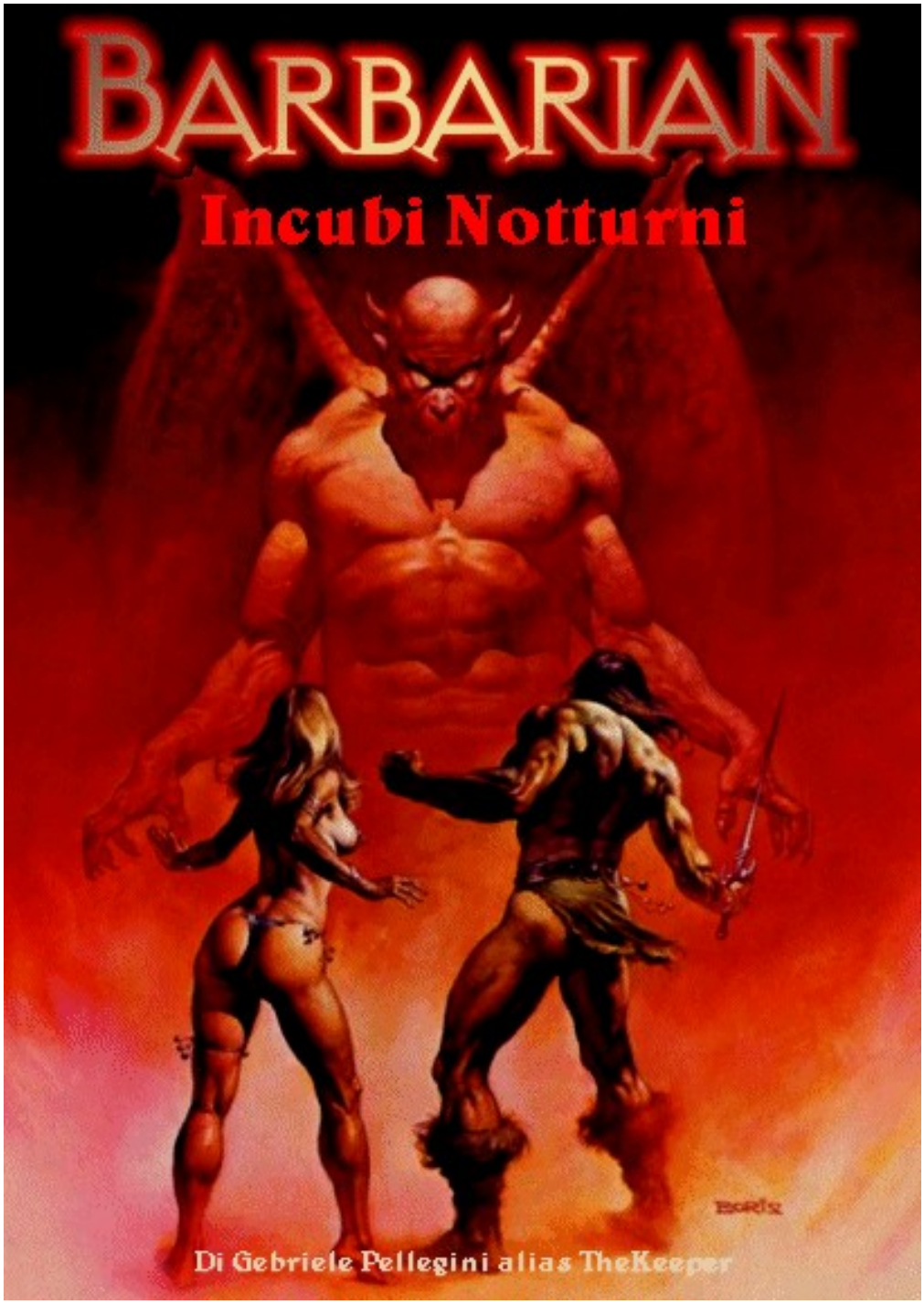

Copyright © 2001-2005 Gabriele Pellegrini alias TheKeeper
Adattata a GUS da Manuel Paccagnella alias Aendil <mgiles@email.it>

e-mail: thekeeper31@yahoo.com url: http://run.to/icb

SOMMARIO

Le leggi di Shumir....2
L'esecuzione....2
Fuga da Shumir....3
Il deserto e il pozzo....3
I sussurratori....4
Il Cunicolo....4
Il Gorgon....4

Le leggi di Shumir

L'avventura inizia a Shumir, una delle città stato dello Shem.
Il perché i pg si trovino in questo posto viene lasciato decidere al Narratore.

Mentre i pg stanno girando per le strade affollate, tra bancarelle e venditori di dromedari, un ladro ruberà del denaro ad un pg.
In Narratore scelga un pg e legga quanto segue.

> Mentre passi vicino ad una graziosa danzatrice dalla pelle olivastra finisci addosso ad un passante vestito di blu che sta andando nella direzione opposta alla tua. Ti giri per scusarti con l'uomo, ma questo è già lontano. Improvvisamente ti viene un sospetto e porti la mano sotto il tuo mantello.
> Dannazione! Il sacchetto delle monete è sparito!

I pg riescono a vedere il ladro intrufolarsi in una stradina laterale.
L'inseguimento porterà i personaggi nel quartiere dei templi, dove vedranno il ladro scavalcare un muro vicino al grande tempio di Isthar.
Secondo le leggi di Shumir è vietato e oltraggioso correre in questo quartiere e portare abiti di colore diverso dal blu, pena la morte.

Sfortunatamente per i pg in quel momento sta proprio passando un gruppo di guardie (naturalmente vestite di blu).
Non fate agire subito le guardie, è molto probabile che siano gli stessi pg ad andare da loro per lamentarsi del furto.

Le guardie intimeranno ai personaggi di gettare le armi e di seguirli immediatamente, poiché hanno violato le leggi della città di Shumi e oltraggiato il credo di Isthar.

Se i pg fanno resistenza o tentano di fuggire arriveranno altre guardie. In un modo o nell'altro il Narratore deve riuscire a bloccare i pg. Un coniglio è utilizzare un folto gruppo di balestrieri.

Una volta arrestati i pg verranno portati nelle carceri di Shumi, dove verranno processati velocemente dal prefetto e condannati a morte.

L'esecuzione

> "La folla gremisce la piazza da ogni lato, osservandovi con occhi carichi d'odio, un odio xenofobo, un odio acceso e alimentato per anni da un regime tirannico. Gli stranieri, infatti, non sono ben visti ad Shumi.
> Camminate a passi lenti verso il patibolo, mentre le catene che v'imprigionano mani e piedi sferragliano con cadenza funebre. La gente vi colpisce con pietre e insulti, non sanno neanche che cosa avete fatto, ma a loro non importa, voi siete stranieri e, per tanto, colpevoli!
>
> Sta di fatto che ora le guardie vi stanno spingendo a forza in cima alla scalinata di legno.
> I vostri sforzi per liberarvi e fare resistenza sono inutili e vani, le corde scorrono attorno ai vostri colli e vengono saldamente assicurate sopra le travi di legno. Le botole sotto di voi sono collegate ad una leva di legno posta all'estremità del patibolo, il boia aspetta solo il segnale del magistrato che alzando le mani al cielo placa di colpo le grida della gente.
> -"Cittadini di Shumi, nobile città del regno di Shem, siete stati radunati qui per assistere all'esecuzione di questi empi oltraggiatori del nostro dio, che Isthar abbia compassione per le loro anime.
> I qui presenti furfanti sono accusati di:
> 1) Aver corso su suolo consacrato;
> 2) Aver oltraggiato Isthar con abiti diversi dal sacro colore blu della fede;
> 3) Di resistenza a pubblico ufficiale;
> I loro corpi saranno lasciati penzolare dalle forche per sette lune affinché siano un monito a tutti i malfattori come loro. Così vuole la legge di re Azairi il giusto."
> Il magistrato abbassa le mani e fa cenno al boia di tenersi pronto.
> Una guardia s'avvicina per controllare un'ultima volta le corde dando piccoli strattoni.
> I tamburi cominciano a rullare, mentre le vostre fronti s'imperlano di sudore freddo.

[*il Narratore chieda ai pg cosa vogliono fare e dia loro 30 sec per decidere. Non c'è modo di scampare all'esecuzione, però questo aumenterà sicuramente le tensione. Leggete poi quanto segue.*]

I vostri sforzi sono vani, il magistrato fa un cenno al boia e le botole si aprono di scatto sotto i vostri piedi, il cappio scorre veloce e allo stesso modo la vostra vita, accade tutto in un attimo: un colpo secco mentre la corda si tende e la trachea che vi si sfonda, mentre tentate disperatamente di riprendere fiato. Chi di voi non muore per la rottura del collo agonizza ancora per pochi minuti, poi il nulla e la morte.

Fuga da Shumir

Il narratore scelga un pg e legga quanto segue.

Spalanchi di colpo gli occhi, sei completamente sudato.
E' stato solo un incubo, un dannato e realistico incubo.
Il chiarore lunare ti permette di distinguere i contorni della tua cella e le sagome dei tuoi compagni.
Se non succede al più presto qualcosa domani l'incubo sarà realtà.

Durante la notte un improvviso terremoto colpisce la città di Shumi. Il muro della prigione frana e i pg sono finalmente liberi. Il Narratore decida se i personaggi riescono a ritrovare i loro oggetti o no.
Le guardie tuttavia si lanceranno al loro inseguimento, cercando di riacciuffarli. Rimanere in città è troppo pericoloso, i pg non hanno altra scelta che fuggire nel deserto.
Le guardie inseguiranno con i cavalli i pg, ma provvidenziale una tempesta di sabbia li salverà.
Il giorno dopo, quando la tempesta finirà, i pg si troveranno disorientati e vagheranno per giorni nel deserto, finendo le eventuali scorte d'acqua e di cibo. Se i pg hanno delle cavalcature, queste moriranno di sete prima di loro.

Il deserto e il pozzo

Aprite lentamente gli occhi: ancora sabbia, infinita e bruciante sabbia.
"Alzate faticosamente la testa; le labbra secche e tumefatte si schiudono con dolore mentre cercate di far uscire un suono che resta muto: acqua!
Morire di sete nel deserto è forse peggio che crepare impiccati?

La grande sfera infuocata nel cielo vi ferisce di nuovo gli occhi con la sua luce accecante.
Provate a rialzarvi ma le gambe vi cedono e cadete in avanti, dentro la fine e bruciante sabbia. E' ovunque, dappertutto, non c'è un dannato punto, in questa grande e desolata vastità, che non sia coperto di sabbia!
L'avete addosso, ovunque: sulle gambe, sui gomiti, sulla schiena, sulla faccia, nella bocca.
Cercate ancora a rialzarvi, sembra che il vostro corpo si debba spezzare da un momento all'altro, arrancate come zombi su per un'altra duna di sabbia, poi, non ci potete credere, la fine del deserto!
La distesa di sabbia termina a poche centinaia di metri, oltre si apre un territorio spoglio e collinoso mentre sullo sfondo si stagliano maestose montagne, ma non è questo che vi fa quasi gridare di gioia. Lungo il limitare del deserto, infatti, scorgete i ruderi di un'antica città e con vostra immensa gioia un pozzo.

La città è Akhlat la Maledetta; un tempo era una fiorente città commerciale e sorgeva vicino ad un'oasi. Poi qualcosa uccise tutta la sua gente, l'oasi scomparve e nessuno vi mise più piede.
Le case e le costruzioni cadono a pezzi e ovunque aleggia un tanfo pestilenziale.
Le case sono basse, alcune a due piani e i tetti piatti.

I personaggi sono allo stremo delle loro forze (hanno For ridotta a 2) e non possono far altro che dirigersi verso il pozzo, se non riescono a trovare acqua entro tre ore rischieranno di morire.

Fortunatamente il pozzo è ancora pieno d'acqua e la corda col secchio penzola all'interno.
Il primo secchio tirato su contiene dell'acqua piuttosto limacciosa, se i pg si rifiutano di berla devono riuscire in una prova caratteristica su volontà a difficoltà 16).
Bevendo l'acqua i pg ripristinano fino a metà dei loro punti forza, i rimanenti li potranno recuperare dormendo.

Se i pg vogliono provare a tirare su un'altra secchiata d'acqua, questa volta tireranno su anche un teschio umano, con ancora brandelli di carne attaccati e pieno di schifosi vermi bianchi.

Cercando per le rovine della città i personaggi potranno trovare degli scheletri umani.

La caserma

Questa costruzione è leggermente più grande delle altre e più bassa.
All'interno ci sono alcune brande sporche e stracciate, vicino alle quali si trovano dei sacchi altrettanto sporchi.
A terra, sotto un'asse di legno e blocchi di pietra caduti dal soffitto, spuntare alcune armi.

Spostando le macerie i personaggi troveranno quella che un tempo doveva essere un'armeria.
Gli oggetti che troveranno sono i seguenti:

3 logore armature di cuoio rinforzato

1 armatura di maglia arrugginita
3 vecchie scimitarre
2 giavellotti
1 lancia spezzata
1 arco lungo
1 arco lungo spezzato
10 frecce in punta di ferro
2 frecce in punta di ferro rotte.
1 mazza chiodata

Le armi rotte possono essere aggiustate con l'abilità "Forgiare/Riparare armi".

Nei sacchi vicino alle brande si trova un po' di cibo:
-del formaggio ammuffito (3 razioni, ogni razione +3 punti For)
-del pane secco coma la pietra (10 razioni, ogni razione +1 punto For)
-carne di cavallo terribilmente dura e salata (1 razione, ogni razione + 5 punti For)

NB: Il ripristino di punti For vale solo in questa situazione, poiché la perdita di punti For è dovuta alla denutrizione. Naturalmente non si può superare il proprio massimale.

Dite ai giocatori che è la notte è vicina e che è meglio che i loro pg si trovino un posto dove dormire.

I sussurratori

E' notte fonda quando venite svegliati da un flebile suono.
Sembra un sussurro, un respiro raschioso, ma non capite da dove proviene.
Sulla porta vedete un'ombra acquattata, la sua testa allungata sembra annusare l'aria, due sfere biancastre si fissano su di voi. Un'altra ombra compare vicina alla prima e un'altra ancora.

Le creature sono sei ghoul (si veda anche il Manuale delle Creature). Poiché il combattimento avviene di notte i pg hanno un malus di –10% alle loro azioni di combattimento. I ghoul invece vedono benissimo al buio.

GHOUL

For:	8
Des:	11
Cos:	6
Vol/Cor:	8
Tag:	Media(x2,5)
Res:	15
Bo:	+1

Movimento	
Bipede:	ME 20 m

Attacchi		
2 artigli:	1d6+1	9
1morso:	2d6+1	8
Paura:	prova Vol/Cor diff 12	

Nel combattimento, in seguito ad un urto, una parte del muro frana rivelando un antico passaggio.

Il Cunicolo

Il cunicolo giunge ad una camera sotterranea, dove i pg troveranno uno scheletro adagiato su quello che sembra essere un altare di pietra, con addosso quella che una volta doveva essere una ricca veste sacerdotale. Vicino allo scheletro si trova un vaso rosso con dei simboli neri (Uno stregone può riconoscerli come simboli demoniaci con prova su Arcano).

L'uomo dopo aver scavato il cunicolo si è murato dentro e sul muro si possono ancora leggere le sue ultime memorie, scritte con le unghie e col sangue.
-"Non avremmo mai dovuto aprire quel vaso! La città è perduta, tutti siamo perduti. Lui ci prenderà tutti! Il vaso è l'unica soluzione, ma sono troppo codardo."

Il Gorgon

I pg non possono ancora saperlo, ma la vera causa della scomparsa di questa città è un potente demone.
Il demone era rinchiuso nell'urna che i pg hanno trovato nel cunicolo. L'urna giunse ad Akhlat con una carovana e venne acquistata dal sacerdote di Akhlat.
Quando venne aperta il demone fu di nuovo libero e scatenò la sua ira sulla città, uccidendo tutti gli abitanti e trasformandone alcuni in ghoul.

Il demone dorme sotto terra, ma non ci metterà molto ad accorgersi dell'arrivo dei pg.
Prima del suo arrivo, però, avranno la possibilità di esplorare la camera nella quale è nascosta un'arma magica in grado di sconfiggere il Gorgon.
Se perquisiranno il corpo del sacerdote vi troveranno una vecchia pergamena ingiallita e sgualcita su più lati.
La scritta in semita recita:

La tenebra verrà cacciata dal portatore del fuoco.
Con l'aiuto del codardo il coraggioso trionferà.
Così come la fenice sorge dalle ceneri,
la vittoria sorgerà dalla morte.

La stanza è 20x20 metri, subito entrati ci sono 2 colonne ai lati e in fondo, dopo tre scalini, l'altare al cui fianco è posto il vaso.
Se i pg osserveranno l'altare scopriranno che è cavo.

Con una prova di forza a difficoltà 18 riusciranno a scoperchiarlo. Al suo interno troveranno una spada che nonostante tutto il tempo in cui è rimasta inutilizzata è ancora lucente ed emana una fioca luce rossastra.

SPADA INFUOCATA
Mani: 1
Danni: 2d6+1d6 ad fuoco
Mod: 0
Gittata: 10m
Speciale: Appena la spada viene impugnata la lama viene improvvisamente avvolta dalle fiamme. L'incantesimo dura fino alla morte del Gorgon, dopodichè l'arma si distruggerà.

Appena i pg avranno trovato l'arma, leggere quanto segue.

> Non appena trovate l'arma sentite un forte boato che scuote le pareti della stanza. Subito dopo un ruggito agghiacciante e dei passi pesanti come se un qualcosa di indicibile si stesse dirigendo verso di voi.

A questo punto chiedere ai pg cosa intendono fare. Questo per aggiungere un po' di tensione e dar modo di prepararsi.

> In pochi istanti vedete emergere dall'oscurità del cunicolo un'orrenda creatura umanoide alta almeno 3m, con possenti muscoli e una pelle scura e rugosa simile a del cuoio indurito. Ai lati della testa ha due corna ricurve. Fissandovi con gli occhi simili a tizzoni ardenti ruggisce forte e comincia ad avvicinarsi a voi.

Una volta ucciso, il Gorgon si ridurrà in polvere. I pg devono inserire la polvere nel vaso e sigillarlo, altrimenti il Gorgon ritornerà alla vita dopo pochi minuti.

GORGON (DEMONE DELLE TENEBRE ESTERNE)

For:	14
Des:	10
Cos:	15
Vol/Cor:	10
Tag:	Grande(x3)
Res:	45
Bo:	+4

Movimento	
Normale:	LE 15 m
Volo:	ME 20 m

Attacchi		
2 Artigli:	1d6+2	14
Paura:	prova Vol/Cor. diff 15	
NOTE: Quando attaccano cercano di smembrare le vittime con i loro potenti artigli. Raramente usano armi.		

Armatura	
Pelle coriacea:	1d3
NOTE: Questi demoni sono estremamente agili e possono contare su una pelle molto resistente agli attacchi.	

Una volta chiuso nel vaso il Gorgon non potrà più uscire, a meno che non venga liberato nuovamente.

Chi possiede il vaso può parlare col Gorgon e ottiene una riserva di punti mana addizionale di +10.

NOTA:
Questa avventura era scritta originariamente per Barbarian, io non ho fatto altro che adattarla a GUS (gdr creato sempre dal grande TheKeeper) e aggiungere la spada infuocata per dar modo anche a dei pg non molto forti di rimanere in vita...).

Ciò che c'è di buono in questa avventura è di Keeper, gli orrori sono miei.