

Collana
LIBRI GAME MS



Titolo originale:

La Saga du Prêtre Jean-La Forteresse d'Alamuth

Prima edizione: Hachette.

© 1986, Hachette.

© 1989, Edizioni E.L.

© 2019, MS Edizioni/Magic Store srl per la presente edizione.

Prima Edizione Settembre 2019

Stampato in Polonia

MISTERI D'ORIENTE VOL.1

LA FORTEZZA DI ALAMUT

è una pubblicazione di MS Edizioni/Magic Store srl



www.msedizioni.it

ISBN: 978-88-944455-6-5

Direzione Editoriale: **Andrea Mazzolani**

Curatore e Responsabile di Linea: **Enrico Emiliani**

Traduzione: **Eleonora Baron**

Editing: **Enrico Emiliani**

Progetto Grafico e logo Misteri d'Oriente: **Paolo Veronica**

Consulenza: **Mauro Longo, Francesco di Lazzaro, Federico Bianchini**

Illustrazioni interne: **Jacques Terpent**

Illustrazione di copertina: **Katerina Ladon**

Si ringrazia la preziosa collaborazione della community di Librogame's Land
che è parte integrante della rinascita dei libri game in Italia.

LA FORTEZZA DI ALAMUT

HEADLINE-MONROCC



Curatore: Enrico Emiliani

Traduzione: Eleonora Baron

Illustrazioni interne: Jacques Terpent

Illustrazione di copertina: Katerina Ladon

Nuova edizione aggiornata

Prefazione

Se vi dovessi parlare del momento preciso in cui il mio sguardo si posò sul primo volume di *Misteri d'Oriente*, vi descriverei una vecchia libreria dei primi anni '90 e un girevole riempito fino al suo limite di libri game. A quei tempi, l'illustrazione di copertina rappresentava un imponente crociato che si ergeva sopra un pila di corpi senza vita. Solo in seguito avrei scoperto che quella pila effettivamente raffigurava alcuni degli antagonisti presenti all'interno del libro. Tutto esprimeva epicità, tranne il titolo *Il Vecchio della Montagna*. L'unica immagine che mi poteva trasmettere era quella di un esile corpo piegato dagli anni che camminava a fatica. Al momento di intraprenderne la riedizione, perciò, la prima decisione fu quella di riutilizzare il titolo originale **La Fortezza di Alamut** (dal francese *La Forteresse d'Alamuth*), scelta nata proprio da questo aspetto che non mi aveva mai convinto pienamente, anche se il testo mi avrebbe poi smentito a riguardo.

L'idea di riproporre la saga di *Misteri d'Oriente* però, non nasce solo da un ricordo di gioventù, ma soprattutto dall'ambientazione di quelle avventure: pur raccontando i fantastici viaggi di Prete Gianni, si sviluppa in gran parte tra luoghi e personaggi storici realmente esistiti. Lo stesso protagonista è una figura leggendaria nell'immaginario dell'epoca medievale così come il misterioso Vecchio della Montagna altri non è che *Hasan ibn as-Sabbah*, figura storica realmente esistita, a capo di una setta di Ismailiti conosciuta anche con il nome di Assassini, che all'interno del libro darà non pochi problemi al prode crociato.

Infine, un'ultimo riferimento va fatto sulla nuova copertina e la scelta di porre la Fortezza di Alamut al centro, come elemento principale. L'inespugnabile fortificazione si ergeva

realmente sulle aride colline a sud del Mar Caspio, fino al 1256, anno in cui venne distrutta come parte dell'offensiva mongola al fine di annientare la temuta setta.

Il primo volume della collana Misteri d'Oriente segna anche l'inizio di una collaborazione diretta tra MS Edizioni e Hachette France, colosso dell'editoria d'oltralpe. Un gigante della carta stampata che nel 1986, data di uscita dell'edizione francese, aveva (cito le parole dell'email ufficiale) "no electronics yet": il che ha richiesto un lungo lavoro manuale per togliere la polvere tra le parole e ridare nuova linfa vitale ad una delle migliori saghe di libri game mai pubblicate, ma soprattutto mai riscritte dagli autori originali.

Un lungo lavoro che sapevo già avrebbe avuto il profumo di vecchi libri e macchine da scrivere Olivetti Lettera 32.

Enrico Emiliani





Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.

In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore e assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.

Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso...



Registro d'Equipaggiamento



Pezzi d'Oro



Vita

*max
attuale*

Forza

*max
attuale*

Bisaccia

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Otre

contenuto

☐☐

Otre

contenuto

☐☐

Otre

contenuto

☐☐

Registro di Combattimento

Note



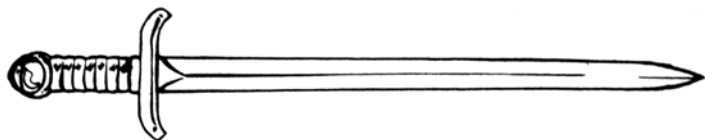
Le regole del gioco

Forza e Vita

Per vivere pienamente questa avventura, dovrai conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti Forza e la Vita in punti Vita.

Punti Vita: questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc. Per conoscere i tuoi punti Vita iniziali, lancia due dadi e aggiungi 18 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il tuo **valore massimo** di punti Vita. Durante l'avventura il loro punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo numero, tranne in qualche circostanza speciale, precisata nel testo, in cui ti sarà possibile aumentare il valore massimo.

Punti Forza: questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne, ma anche alla forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere i tuoi punti Forza iniziali, lancia due dadi e aggiungi 6 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il tuo **valore massimo** di punti Forza. Durante l'avventura questo punteggio rimarrà invariato, tranne in qualche circostanza speciale, precisata nel testo, in cui ti sarà possibile aumentare il valore massimo (ad esempio, quando userai un'arma magica).



Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada, un pugnale e di una bisaccia che puoi gettare a tracolla e nella quale sistemerai tutto ciò che possiedi. Hai anche dei pezzi d'oro che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi d'oro lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato puoi avere 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Aggiungili nel **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti.

La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti e nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Nel momento in cui ti viene richiesto di aggiungere un oggetto al Registro d'Equipaggiamento ma la tua bisaccia è completamente utilizzata, devi scegliere se cancellare un oggetto già presente al suo interno per fare posto a quello nuovo. Se per un motivo qualunque perdi la bisaccia puoi portare con te solo due oggetti a tua scelta e devi abbandonare gli altri. Ricordati che la spada che Prete Gianni ha in dotazione e il pugnale che porta alla cintura non contano nei limiti degli oggetti contenuti nella bisaccia.

All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da tenere nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato. Non lo dimenticare!

Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Annotane il contenuto e il numero di razioni (barrando le rispettive caselle) negli spazi Oltre nel Registro d'Equipaggiamento. **Ad ogni pasto consumi anche una razione d'acqua**, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri non puoi più trasportare acqua... abbine cura!

Incantesimi, Pozioni e Oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati.

Un religioso di alto rango come te ha acquisito una profonda conoscenza della magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che trovi durante il percorso. Generalmente le pozioni e le pergamene **possono essere usate una sola volta**, per questo dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento subito dopo averne fatto uso. In alcune occasioni, indicate sempre nel testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un effetto che dura più di un singolo utilizzo. Al contrario, gli oggetti magici hanno più di un utilizzo e non è necessario cancellarli dal Registri d'Equipaggiamento, tranne quando specificato diversamente. Non dimenticare che la magia presenta anche degli svantaggi: spesso, un combattimento è meno pericoloso di un incantesimo formulato al momento sbagliato!

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Un combattimento è diviso in una serie di **scontri** e prosegue finché i punti Vita di uno dei due combattenti scendono a **0**.

La Forza e la Vita dell'avversario sono sempre indicate nel testo. Ogni scontro consiste nei seguenti passaggi, da svolgere in ordine:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto ai punti Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.

2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: lancia due dadi e somma il numero ottenuto ai punti Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco supera la tua, sei stato ferito. Il danno subito si determina in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni scontro, aggiorna i tuoi punti Vita o quelli del tuo avversario, sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal numero 1 e continua finché i punti Vita di uno dei due combattenti scendono a 0. Esaurire i punti Vita significa la morte!

In alcuni casi noterai un Modificatore al Danno specificato sotto alle caratteristiche dell'avversario. Aggiungilo al calcolo dei danni che subisci dopo aver perso uno scontro (e non al calcolo della Forza d'Attacco dell'avversario).

Combattimento con più avversari

In alcuni casi ti troverai faccia a faccia con più avversari e ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento. A volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.



I Registri

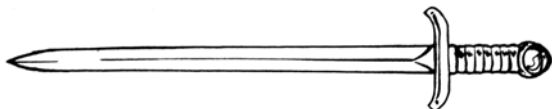
Userai il Registro d'Equipaggiamento e il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Aggiungerai nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso, contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e i pezzi d'oro a tua disposizione. Vi annoterai anche le progressive modifiche dei tuoi punti Vita e Forza. Annota i valori massimi e non cancellarli mai. Invece, dovrai correggere i punti Vita attuali a seconda dei danni subiti in combattimento. Ricorda, se il totale dei tuoi punti Vita scende a zero morirai!

In questo caso, dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Durante l'avventura si presenteranno situazioni dove ti verrà chiesto di aumentare, recuperare, diminuire o perdere punti Forza o Vita. Con la specifica "aumentare" dovrai modificare il valore massimo. Con le specifiche "recuperare", "diminuire" o "perdere", invece, dovrai modificare solo il valore attuale. Aumentare il valore massimo di 1 o più punti Vita non ti permette di recuperare lo stesso ammontare. Aumentare invece il valore massimo di 1 o più punti Forza ti permette di ripristinare questa caratteristica completamente.

Dadi alternativi

Se non hai i dadi, puoi utilizzare quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni solo conto di quello stampato a destra.



Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.

Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cristo. Puoi usare questo potere di conversione **una sola volta nel corso dell'avventura** (barrando la rispettiva casella nel Registro d'Equipaggiamento), per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: ad esempio esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre o uno spettro! Inoltre, può essere usato solo quando affronti un unico avversario.

A volte, questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni dal potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio): rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.



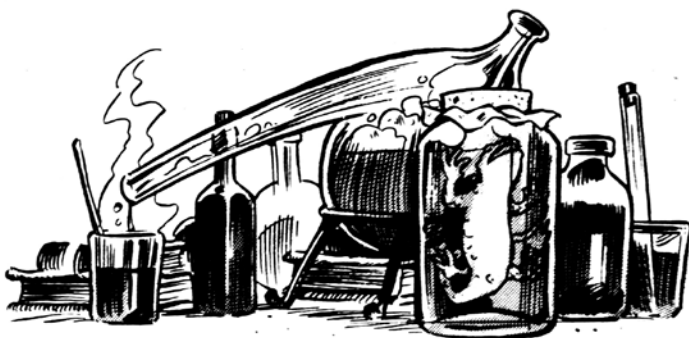
Il giudizio di Dio

La possibilità che un singolo tiro dadi precluda un'avventura per cui sono state dedicate ore e ore di lettura, ci sembrava non più adeguata. Per questo motivo la regola che prevedeva che l'avversario, con un lancio di dadi dal risultato di un doppio 1, avesse ucciso istantaneamente Prete Gianni, non è più utilizzabile. La nuova regola "Il giudizio di Dio" presenta ora queste modifiche:

In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla sorte dei tuoi nemici. Se lanciando i dadi ottieni un doppio 6, uccidi automaticamente il tuo avversario! La luce dei cieli segue costantemente Padre Gianni durante le sue avventure...

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamut, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina... e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente». Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé. Nei Libri Game MS, come sempre, il protagonista sei tu.



La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa e i fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco caduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la pelle, ma alla fine le insegne di re Riccardo salirono al vento vittoriose.

Sono trascorsi solo pochi mesi e per te le battaglie hanno ormai perduto tutta la loro attrattiva: la tua bocca si riempie spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata è svanita insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.

«Prete Gianni» diceva spesso Riccardo, prendendoti in disparte, «tu non sei come gli altri. In te c'è la sete dell'avventura. Questa crociata non sazierà la tua brama di orizzonti sconosciuti e nuove scoperte. Un giorno, lo so, le nostre strade si divideranno. Il destino ti porterà molto lontano!» Ogni volta dissipavi i timori del tuo re con un'alzata di spalle, o un gesto indifferente della mano.

Ma in fondo al tuo cuore sentivi che Riccardo Cuor di Leone diceva la verità!

Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari solo al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi e il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta. Ma nessuno immagina il tormento della tua anima in quest'ora difficile!

Tu che hai solcato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei; tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure... tu non hai più pace! Questa sera, come tutte le sere da molte settimane, nel tuo spirito si agitano mille pensieri. I crociati stanno ormai lasciando San Giovanni d'Acri e fanno ritorno alla dolce Inghilterra. Ma tu non li seguirai. La predizione del tuo re si avvera: lasci i tuoi meravigliosi compagni d'armi e prosegui la tua ricerca da solo. Forse non rivedrai più il tuo castello tra le colline boschive... ma non importa. Sia fatta la volontà di Dio, pensi, e la tua inquietudine finalmente si placa. La decisione è presa!

Tra pochi istanti monterai a cavallo e comincerai il tuo viaggio oltre il deserto, verso le montagne. La tua meta è la Fortezza di Alamut, regno del Vecchio della Montagna, Hasan ibn as-Sabbah, il più potente mago di queste terre. Secondo alcuni, il Vecchio è già morto da più di settant'anni; altri invece dicono che sia ancora vivo, grazie a misteriose pratiche magiche.

L'Oriente è troppo impregnato di magia per non prestare fede a tali racconti... e tu vuoi rivelare a questo mago la meta delle tue ricerche: la città perduta di Shangri-La, di cui hai scoperto l'esistenza in vecchie pergamene ingiallite dai secoli.

Sai che Shangri-La sorge sulla cima di un picco quasi inaccessibile, ma non ne conosci l'esatta ubicazione. La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti. Che ricerca meravigliosa, degna della tua sete d'avventura! Solo Hasan ibn as-Sabbah possiede il segreto della via per Shangri-La, solo lui può aiutarti nell'impresa. Sei disposto ad affrontare qualsiasi pericolo pur di raggiungerlo.

Esci dalla tenda e vedi passare Riccardo Cuor di Leone, circondato dai suoi cavalieri, i tuoi compagni di mille battaglie. Li saluti ed essi rispondono tristemente al tuo cenno, sapendo che ormai non cavalcherai più al loro fianco. Ben presto spariscono all'orizzonte.

È tempo ormai, la tua ricerca non può più attendere: carezzi il collo del cavallo e balzi in sella. L'avventura comincia.

Vai all' 1.

