

— GRANMARIO MARRELLI & ELISA PASQUINI —

IL CORRIERE DI Camelot



*Versione ampliata e aggiornata
del corto presentato al*



*Copertina JANNIS MAYR
Illustrazioni LUDOVICO INCIDENZA*



LIBRARI

— REGOLAMENTO —

In questo gioco impersonerai un giovane messaggero al servizio della corte di Re Artù: dopo aver portato una notizia terribile alla reggia di Camelot, dovrà vagare per il regno di Logres alla ricerca di tutti i possibili aiuti per affrontare la minaccia incombente.

Ad accompagnarti in questa avventura avrai il tuo fidato **Diario di Viaggio**, sul quale tenere traccia:

- degli **Atti**, che segnano lo scorrere del tempo;
- degli eventi più importanti, tramite **Parole Chiave**;
- dei **Luoghi Completati**, nei quali quindi non vale la pena tornare.

Inoltre ti permetterà di segnare il tuo stato di salute, indicato in **Punti Vita**, e la tua forza per i combattimenti tramite i **Punti Lotta**.

Infine, terrai qui traccia anche dei **Mostri** sconfitti.

Ovviamente, come ogni messaggero che si rispetti, sarai in possesso anche di una fantastica **Mappa del regno di Logres**, che mostra i luoghi che potrai visitare durante l'avventura e ti permetterà di spostarti tra di essi.

ATTI E SPOSTAMENTI

La prima parte del gioco è divisa in **8 Atti**, che si svolgono su quattro giorni, riportati nell'apposita sezione del Diario. Ogni atto corrisponde a circa metà di una giornata.



1 ^a giornata	I Atto	Giorno	
	II Atto	Notte	
2 ^a giornata	III Atto	Giorno	
	IV Atto	Notte	
3 ^a giornata	V Atto	Giorno	
	VI Atto	Notte	
4 ^a giornata	VII Atto	Giorno	
	VIII Atto	Notte	

In ogni atto potrai scegliere di esplorare un determinato luogo. Per farlo hai due possibilità:

- puoi **muoverti** lungo i sentieri che partono dal posto in cui ti trovi (cominci a Camelot) fermandoti *alla prima destinazione* che incontri;
- puoi **restare dove ti trovi** per motivi strategici, ad esempio per visitare una località sia di giorno che di notte.

Per esplorare un luogo, **vai al paragrafo indicato sulla mappa** corrispondente all'attuale settore di giornata: il **giorno** (simbolo del sole) per gli Atti I, III, V e VII, o la notte (simbolo della luna) per gli altri.

Segui i paragrafi come ti verrà indicato in funzione delle scelte che farai, finché non troverai scritto di **terminare l'atto**: a quel punto dovrai spuntare la casella corrispondente all'Atto appena svolto e tornare alla mappa per effettuare una nuova scelta, partendo dall'ultimo luogo visitato.

PAROLE CHIAVE

Durante un Atto, ti potrebbe essere detto di segnare sul diario una **Parola Chiave**: questi termini, che trovi scritti in *corsivo*, sono importanti perché potrebbero determinare alcune possibilità successive, nonché il finale del libro.

LUOGHI COMPLETATI

Potrebbe anche capitare che, alla fine di un Atto, ti venga detto che hai **completato un luogo**. In questo caso, inseriscilo tra i Luoghi Completati: se dovessi avere necessità di ripassare da lì per raggiungere un'altra destinazione, o semplicemente di sostarci, spunta l'Atto in corso senza leggere i paragrafi legati a quel luogo.

COMBATTIMENTI

Se il tuo peregrinare ti porterà su uno dei tre sentieri occupati da un **Mostro** (riconoscibile dallo scudo) dovrà affrontarlo in combattimento: per sconfiggerlo dovrà spendere tanti **Punti Vita** quanto il suo **punteggio di Forza**, indicato sullo scudo.

Inizi con 10 Punti Vita. Puoi tenere il conto dei Punti Vita che ancora ti rimangono segnandoli sul Diario.

Se riesci nella tua impresa e sconfiggi il Mostro, **cerchia il simbolo del nemico sul Diario**: se ripasserai da lì, non sarai costretto ad affrontarlo di nuovo.

Oltre ai combattimenti sulla mappa, potresti anche dover affrontare avversari che incontrerai attraverso i paragrafi: cancella anche in questo caso tanti Punti Vita quanto il loro punteggio di forza, ma non è necessario tenere traccia sul Diario della loro dipartita.

Durante la tua avventura, potresti anche **recuperare Punti Vita**, in tal caso prendine nota sul Diario. Ma ricordati, se in qualsiasi momento i tuoi Punti Vita si azzerano, hai perso e devi ricominciare da capo!

Punti Lotta

Tramite i tuoi viaggi, potresti **guadagnare Punti Lotta**: per tenerne il conto cerchia sul Diario uno dei simboli delle spade per ogni Punto Lotta guadagnato.

Per ciascun Punto Lotta, ti sarà richiesto un Punto Vita **in meno in combattimento**: ad esempio, se affronti un nemico con forza 4 e hai due punti Lotta, devi spendere solo due Punti Vita per batterlo.

I Punti Lotta guadagnati non si consumano durante i combattimenti, rimangono invariati.

Al termine degli 8 Atti

Al termine degli otto Atti, trascorsi cioè quattro giorni, potrai finalmente sapere cosa accadrà **giocando un nono Atto** che comincia sempre al paragrafo 42.

Prendi quindi nota di questo numero, perché terminati gli otto Atti in cui puoi spostarti liberamente sulla mappa, dovrà recarti al paragrafo 42 per scoprire l'epilogo della tua avventura!

Le scelte che hai compiuto nel corso del gioco ti porteranno a uno dei finali possibili: segnalo nell'apposita casella. Ci sono otto finali diversi, e puoi collezionarli tutti ricominciando ogni volta l'avventura!



E ora vai, giovane messaggero: cominci la tua avventura al paragrafo 1.

Migliaia sono le leggende che narrano di re Artù e della sua corte, Camelot. Talmente tante che alcune, addirittura, sembrano contraddirsi: dei personaggi più conosciuti sono state scritte decine di ballate che raccontano ora di eroi, ora di canaglie. Ma tu, tu sai benissimo come stanno le cose: nessuno conosce Camelot bene come il suo messaggero!

Hai percorso in lungo e in largo il regno di Logres, il dominio di Artù, recandoti anche nei reami vicini per portare missive di ogni genere. Mai però, finora, ti era capitato di dover arrivare a corte con tanta urgenza per una notizia così grave.

Giungi in piena notte alla reggia di Camelot, senza nemmeno lasciare il tempo alle guardie di chiederti cosa stia succedendo; smoniti al volo dal tuo fedele ronzino e ti precipiti per i noti corridoi del castello, fino a raggiungere la stanza della Tavola Rotonda.

Temi lo scompiglio che la tua notizia potrebbe portare nella corte, ma sei sorpreso nel trovare a quest'ora tutti i cavalieri alzati a discutere animatamente tra di loro. Purtroppo scopri che la situazione era già grave ancor prima del tuo arrivo: re Artù sembra infatti essere scomparso e con lui la famosa Spada nella Roccia.

Come se questo non fosse già abbastanza, ora anche la tua notizia contribuisce ad allarmare ancora di più i cavalieri presenti: un silenzio agghiacciante permea la stanza non appena comunichi il tuo messaggio.

Racconti come il malvagio Mordred, nipote del Re, abbia radunato un esercito di mostri con l'aiuto di sua madre, la strega Morgana, per attaccare Camelot tra soli quattro giorni. I due sono sempre stati una spina nel fianco per Artù e il regno di Logres, tentando più e più volte di rovesciare il trono, ma stavolta l'assenza del tuo monarca potrebbe decretare la rovina per Camelot.

Al sorgere delle prime luci, i cavalieri di Artù indossano le loro corazze lucenti, montano gli splendidi stalloni e si lanciano al galoppo per mobilitare l'esercito del reame nella speranza di poter proteggere il regno da questa minaccia. Tu sei solo un giovane messaggero, riuscirai a fare la tua parte per salvare queste terre nei soli quattro giorni rimasti prima dell'attacco?

Sai bene che è un compito pericoloso, e oltretutto girano voci di creature inimmaginabili che infestano il reame: draghi sputafuoco, serpenti giganti e perfino un misterioso uomo lupo che pare risponda al nome di Melion. Ti auguri di sopravvivere a simili incontri, riuscire a ritrovare il sovrano e la sua formidabile spada estratta dalla roccia prima che sia troppo tardi.

Anche Merlino potrebbe essere un valido aiuto, ma è ormai sparito da qualche tempo e sembra possa essersi imbarcato in un viaggio lungo e misterioso verso terre lontane. In compenso Morgana sarà sicuramente pronta a intralciarti nella tua missione con le sue pericolose illusioni e inganni.

Potresti decidere di restare ancora a Camelot e analizzare meglio la situazione, indagare al castello natio del re a Tintagel, andare nella foresta incantata di Broceliande o sull'isola di Avalon in cerca di un aiuto magico, recuperare Sir Lancillotto a Bamburg o cercare un appoggio nel vicino regno di Lyonesse o in quello devastato di Corbenic.

Vai alla mappa e inizia la tua avventura: parti da Camelot.

LOGRES

TINTAGEL



27



27

CORBENIC



48



48

AVALON



2

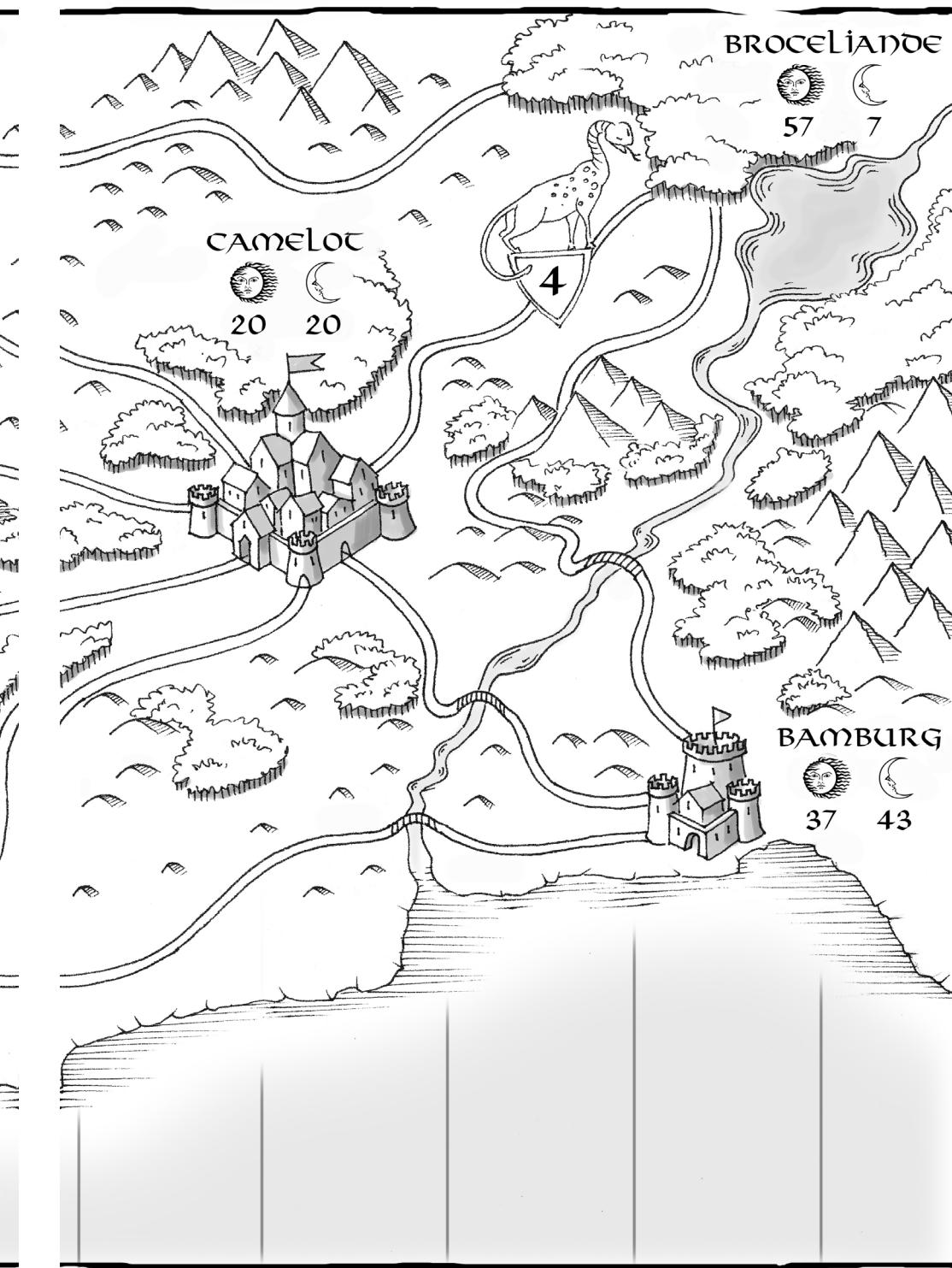


17

Lyonesse

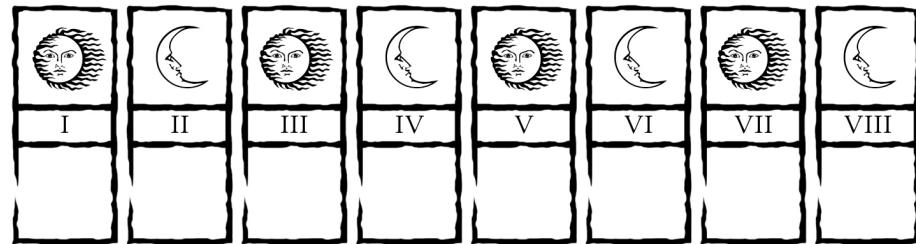


49 60



DIARIO di VIAGGIO

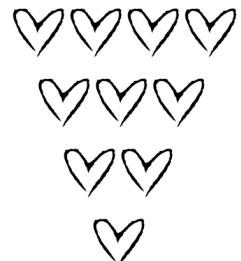
nelle TERRE di LOGRES



Al termine degli Atti
vai al

42

PUNTI VITA



PUNTI LOTTA



MOSTRI SCONFITTI

- Il Glatisant di Broceliande
- Il drago di Corbenic
- Il lupo Melion

PAROLE CHIAVE

LUOGHI COMPLETATI

i FINALI

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> A Il nuovo cavaliere | <input type="checkbox"/> E Il re straniero |
| <input type="checkbox"/> B Il nuovo re | <input type="checkbox"/> F Il regno nel caos |
| <input type="checkbox"/> C Il falso re | <input type="checkbox"/> G Una nuova cerca |
| <input type="checkbox"/> D L'addio | <input type="checkbox"/> H Il cavaliere nero |