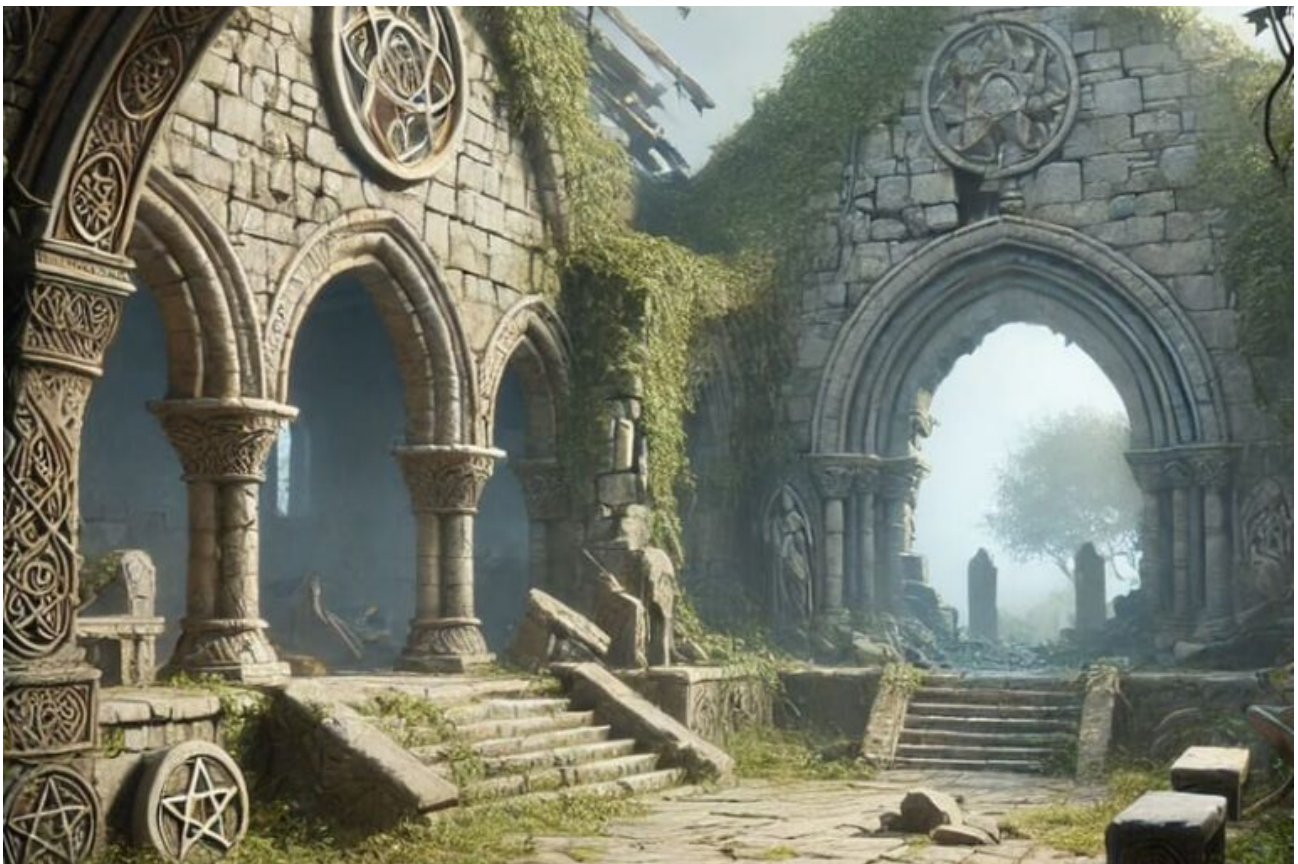


[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#)[Giochi di Ruolo dal Vivo](#) [Escape Room](#)[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#) [Interviste](#)

Serata Avventura: Le Perle Perdute del Santuario di Eragor



Scritto da [Primus](#) in [Ambientazioni](#), [Giochi di Ruolo](#)

Sinossi

La sacerdotessa **Talia** di un santuario nelle vicinanze contatta i personaggi con una missione urgente. **Le Perle della Preghiera**, reliquie sacre che garantiscono la protezione della regione, erano state nascoste da un vecchio capo-sacerdote nel **santuario di Eragor**, ora abbandonato e in rovina. Il sacerdote è morto prima di

poter rivelare il nascondiglio, e i banditi locali hanno recentemente mostrato interesse per il santuario. Talia teme che possano trovare le perle e chiede ai personaggi di recuperarle prima che ciò accada.

Obiettivo

I personaggi devono esplorare il Santuario di Eragor, risolvere enigmi, raccogliere indizi e trovare le perle nascoste. Il santuario è in rovina, quindi i personaggi dovranno fare attenzione a crolli e trappole naturali. L'avventura è prevalentemente investigativa, con pochissimi scontri e trappole da superare.

Ambientazione

Il **Santuario di Eragor** si trova in una valle remota circondata da montagne. La struttura è per metà crollata e ricoperta di vegetazione. Nei pressi del santuario, i personaggi possono trovare un accampamento di pastori che fungono da loro alleati e punto di riferimento.

Accampamento dei Pastori

- **Descrizione:** Un piccolo gruppo di tende e baracche dove i pastori locali vivono con le loro famiglie. Sono riluttanti a entrare nel santuario abbandonato, credendo che sia infestato dagli spiriti, ma forniranno rifugio, cibo e informazioni ai personaggi.
 - **Informazioni fornite:**
 - Racconti su strani rumori provenienti dal santuario.
 - La leggenda secondo cui il vecchio sacerdote nascose qualcosa di prezioso prima di morire.
 - Indicazioni sull'accesso al santuario e sui pericoli noti (aree pericolanti).
-

Mappa del Santuario di Eragor: Elenco delle Stanze

1. Cortile Esterno

- **Descrizione:** Il cortile è invaso da erbacce e frammenti di pietra. Un vecchio pozzo al centro è asciutto.
- **Indizi:** Nessuno, ma i personaggi possono trovare attrezzi abbandonati che suggeriscono un'evacuazione frettolosa.
- **Pericoli:** Parti delle mura esterne sono pericolanti.

2. Sala delle Preghiere

- **Descrizione:** La grande sala principale è parzialmente crollata, con statue delle divinità coperte di muschio e crepe nei muri.
- **Indizi (Cruciale):**
 - Un'iscrizione su una delle statue recita: *"Nel silenzio e nell'ombra, la fede riposa"*.
 - Un dipinto logorato raffigura un monaco che prega di fronte a una parete piena di nicchie.



3. Biblioteca Antica

- **Descrizione:** Gli scaffali sono rovesciati e molti libri sono marciti, ma alcuni tomi sono ancora leggibili.
- **Indizi (Cruciale):**
 - Un libro contiene un indovinello: "Quando la luce del giorno svanisce, il segreto si rivela solo alla fiamma della conoscenza."

- **Soluzione:** Usando una torcia o una candela su una pergamena, i personaggi rivelano un messaggio nascosto che suggerisce di cercare nella *Sala del Silenzio*.

4. Cucine

- **Descrizione:** Resti di pentole e utensili arrugginiti sono sparsi sul pavimento. L'odore di muffa pervade l'aria.
- **Indizi:** Nessuno.
- **Pericoli:** Una parte del soffitto è crollata, rendendo l'area instabile.

5. Dormitori

- **Descrizione:** Piccole stanze con letti di legno ormai marciti. Alcuni armadi sono chiusi e pieni di vecchi abiti da monaco.
- **Indizi:** Nessuno significativo, ma uno dei letti nasconde una botola che conduce a una stanza segreta.

6. Stanza Segreta (dietro la botola)

- **Descrizione:** Una stanza angusta con pareti coperte di simboli religiosi scolpiti.
- **Indizi (Cruciale):**
 - Un mosaico sul pavimento rappresenta un sole che tramonta dietro una montagna. Un'ispezione rivela un simbolo che si illumina al tocco di una candela accesa.

7. Giardino delle Riflessioni

- **Descrizione:** Un cortile interno con un albero sacro e un laghetto ora prosciugato.
- **Indizi (Facoltativo):**
 - Una piccola incisione sull'albero: *"L'acqua scorre dove la terra non si muove"*.
 - Questo suggerisce che un passaggio nascosto possa trovarsi sotto il laghetto prosciugato.

8. Cripta Sotterranea

- **Descrizione:** Una cripta accessibile tramite una scala nascosta nella Sala delle Preghiere.
- **Indizi (Cruciale):**

- Qui è nascosto un antico altare con iscrizioni che indicano che le perle possono essere trovate solo da chi prega con cuore puro.
- Un enigma deve essere risolto per aprire un vano segreto nell'altare: "Cinque luci devono brillare per rivelare ciò che è nascosto."
 - I personaggi devono accendere candele in un ordine specifico per aprire il vano.

9. Stalle

- **Descrizione:** Un'area ormai crollata che ospitava i cavalli dei monaci.
 - **Indizi:** Nessuno.
 - **Pericoli:** Il tetto è crollato, e c'è il rischio di ulteriori cedimenti.
-

Svolgimento dell'Avventura

1. **Introduzione:** I personaggi ricevono la missione dalla sacerdotessa Talia e vengono accompagnati dai pastori fino al santuario.
 2. **Esplorazione:** I personaggi devono esplorare le stanze e raccogliere indizi, evitando crolli e trappole naturali.
 3. **Risoluzione degli Enigmi:** Utilizzando gli indizi raccolti, devono risolvere gli enigmi che conducono alla cripta sotterranea.
 4. **Recupero delle Perle:** Dopo aver risolto il puzzle nella cripta, trovano le Perle della Preghiera nascoste all'interno di un'urna sigillata.
 5. **Conclusione:** I personaggi tornano dalla sacerdotessa e ricevono una ricompensa.
-

Ricompense

- **Perle della Preghiera:** Garantiscono bonus alla Saggezza o permettono di lanciare incantesimi di guarigione una volta al giorno.
- **Benedizione di Talia:** Un bonus temporaneo ai tiri di abilità (ad esempio, +2 a Percezione e Investigazione per una settimana).

Avanzato