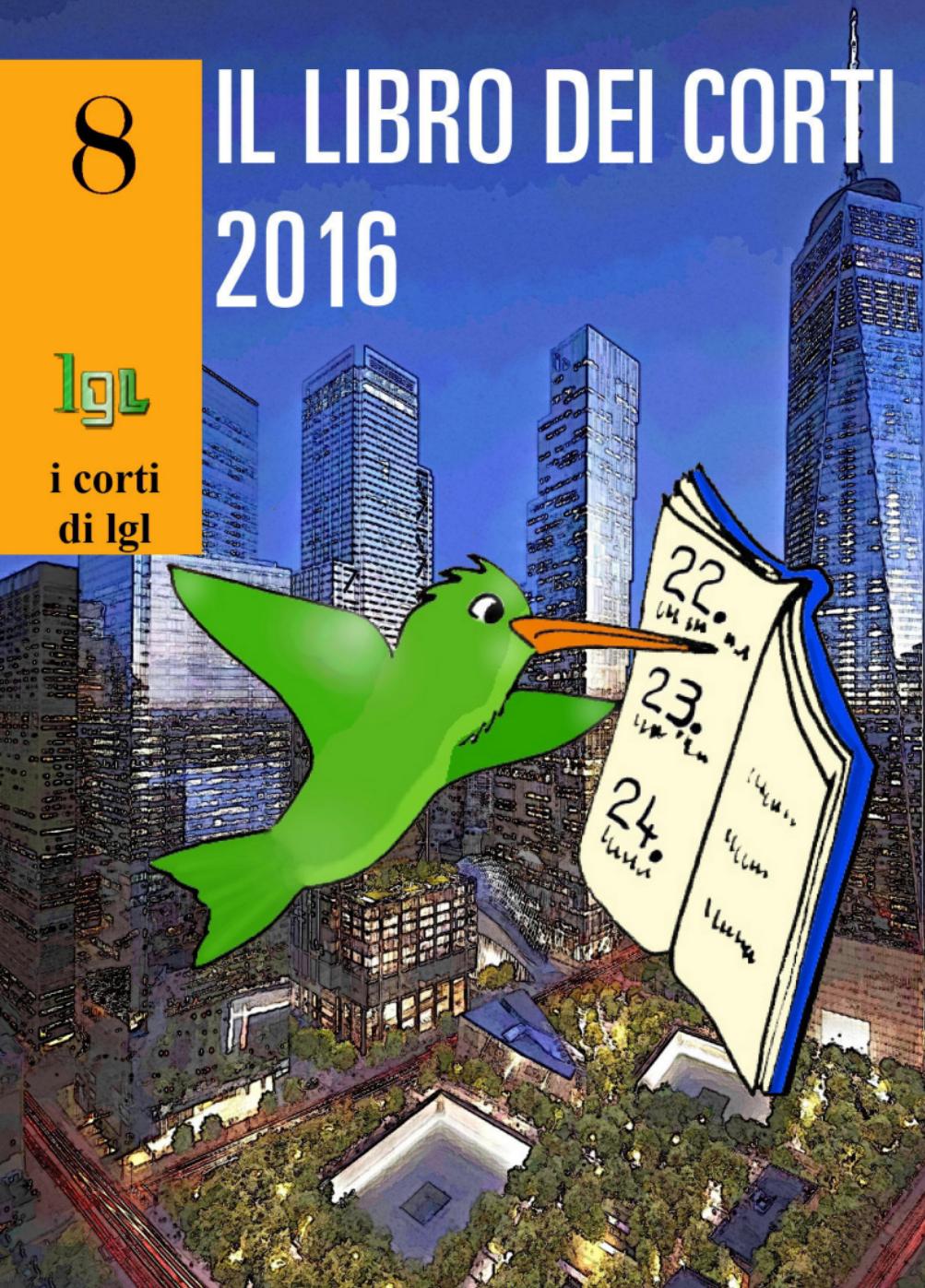


8

IL LIBRO DEI CORTI 2016

lgl

i corti
di lgl



libri NOSTRI

libri NOSTRI

Prima edizione: ottobre 2017

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi "I corti di LGL ottava edizione", svoltosi sul forum di Librogame's Land.

I racconti sono opera dei rispettivi autori.

I Corti di LGL nasce da un'idea di Giovanni "GPET" Pettinotti e Alberto "SevenLegion".

2017, Librogame's Land – www.librogame.net

L'Illustrazione a pagina 6 e 7 è di Yanez "Monpracem" Servadei
Progetto grafico della copertina a cura di Babacampione
Impaginazione a cura di Babacampione

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL LIBRO DEI CORTI

2016

**8° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND**

librogame'sLAND

www.librogames.net

I CORTI DI LGL 2016

POTETE CORTESEMENTE ABBASSARE IL TONO DI VOCE ? QUI CI SON DEI GORGOTH CHE CERCANO DI DORMIRE !

ALL'ALBA VIIIIINCERO'!
VINCEEEREEERO'

CHE P-PAURA!

MAZZA CHE BONA 'STA BARRETTA DE CHROMINUMME!

ECCONE N'ALTRO
MASTRO MARTINO

GLLRR*

QUI GIACE UN AVVENTURIERO
UCCISO DA UNA TAZZA
DI THE...

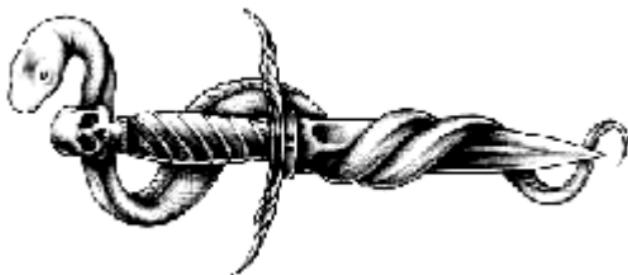
OH CORVACCIO!
UN VEDI CHE
QUELLO L'E
VEGANO!

*: COSA NON DAREI PER
UNA BELLA CIOTOLA DI
SOYA INTEGRALE BIO...



INDICE

Regolamento del Concorso	<u>9</u>
Risultati votazioni	<u>25</u>
L'Agone degli Erranti	<u>28</u>
Il ritorno della Bestia	<u>96</u>
True Path	<u>152</u>
Chronium	<u>206</u>
Fish and Chip	<u>236</u>
Il Peso della Cultura	<u>288</u>
Vivi e Lascia Risorgere	<u>338</u>
Avventura nella Foresta	<u>384</u>
Canto Elfico	<u>450</u>
11-09	<u>502</u>
All'ombra del Grande Nur	<u>560</u>



REGOLAMENTO DEL CONCORSO

0. Il sito Librogame's Land (LGL) bandisce l'8^a edizione del Concorso "I Corti", riservato a racconti di letteratura interattiva basati sul genere "librogioco". Sono ammesse unicamente opere narrative che, anziché essere lette dall'inizio alla fine, presentano possibilità alternative ("bivi") mediante l'uso di paragrafi numerati e, eventualmente, di un Regolamento di gioco.

Partecipazione al Concorso

1. Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti in lingua italiana. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante: in caso si partecipi con più racconti, sarà inserito in classifica quello con più alto punteggio e gli altri verranno messi automaticamente fuori concorso.

Nel caso venga presentato un racconto scritto da più partecipanti, il gruppo di autori costituisce univocità: pertanto è possibile partecipare al Concorso, e figurare nella classifica finale, sia con un racconto scritto da soli, sia con un racconto scritto con altri autori.

Anche gli Organizzatori del Concorso possono concorrere con i propri racconti, a patto di rispettare tutti i punti del Regolamento.

2. Non sono ammesse fanfiction, ovvero opere che prendono come spunto le storie, le ambientazioni o i personaggi di un'opera originale, sia essa letteraria, cinematografica, televisiva o appartenente a un qualsiasi altro medium. Più propriamente, non è consentito utilizzare materiale trademark di un'altra proprietà intellettuale, anche se i diritti sono ormai scaduti. È consentito invece utilizzare personaggi o luoghi delle leggende, della storia, delle fiabe e dell'epica che siano genericamente un patrimonio comune dell'immaginario collettivo.

Formattazione e dimensioni

3. I racconti devono essere scritti in un foglio di testo in formato A5 verticale, con carattere “Times New Roman” corpo 12 e interlinea 1,15. I margini devono essere di 2,5 cm per il lato superiore e 2 cm per gli altri lati, senza alcun rientro.

A titolo di esempio, la versione pdf del Bando è stata formattata con lo stesso formato richiesto dal presente articolo.

È possibile inserire parti di testo con una differente formattazione, purché tale scelta sia giustificata dalla storia e tali parti siano non preponderanti rispetto alla totalità del racconto.

4. I racconti devono essere presentati come file di testo modificabili, in uno dei seguenti formati:

doc, rtf, docx o odt. Non è consentito l'invio in formato pdf.

5. I racconti devono avere un numero minimo di paragrafi pari a 30. Non viene dato limite massimo.

A meno di esigenze particolari, dovute alla struttura del racconto, si raccomanda vivamente che i rimandi tra i paragrafi abbiano link ipertestuali. Per questo è consigliato l'uso del programma “Libro Game Creator”, liberamente scaricabile dal sito di LGL.

6. Il racconto deve essere contenuto in un limite massimo di parole pari a 10.500 e in un limite massimo di pagine pari a 45, aventi formato rispondente all'art.3.

Introduzione, Prologo, Epilogo e Appendici varie – se presenti – concorrono al raggiungimento di questi limiti.

Il Regolamento di gioco – se presente – non concorre al raggiungimento di questi limiti, ma ha dei limiti separati indicati nell'articolo seguente.

7. Il Regolamento di gioco (se presente) deve essere contenuto in un massimo di 1.000 parole e di 5 pagine, aventi la stessa formattazione del racconto. Il Regolamento deve essere completo e pienamente comprensibile a un generico lettore, e può comprendere un'eventuale scheda del

personaggio, tabelle o altro materiale utile al racconto.

Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti, né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Ad esempio, è consentito nel corso del racconto abbreviare “Punti Ferita” con la sigla “PF”, ma il significato della sigla deve essere spiegato nel Regolamento. Allo stesso modo, la parola “dado”, se non specificato diversamente nel Regolamento, indicherà il comune dado a 6 facce.

8. Il racconto potrà avere un singolo Prologo, un singolo Epilogo e delle Appendici. Prologo, Epilogo e Appendici non concorrono al conteggio del numero di paragrafi, ma concorrono al conteggio del numero di parole e di pagine.

Il Prologo potrà condurre esclusivamente al paragrafo iniziale del racconto e l’Epilogo potrà essere raggiungibile da un solo paragrafo. Le Appendici possono essere di qualsiasi genere (note di ambientazione, cronologia, elementi narrativi, ...).

Prologo, Epilogo e Appendici devono avere la stessa formattazione del racconto.

Illustrazioni

9. È consentito l'inserimento di un massimo di una illustrazione in ogni racconto, che può essere funzionale al racconto stesso o anche solo

puramente decorativa. L'illustrazione deve essere un disegno originale; non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d'autore, pena l'esclusione dal Concorso.

L'illustrazione deve essere integrata nel file di testo del racconto: deve quindi avere un formato massimo rispondente all'art.3. Nel caso si corredi l'illustrazione di lettering, questo potrà essere vergato a mano dall'autore e non deve quindi sottostare al parametro di formattazione del testo, purché sia ben leggibile e non superi comunque i limiti indicati nell'art.6. L'autore, al momento dell'invio, dovrà allegare alla propria opera un ulteriore file di testo (in formato doc, rtf, docx o odt) recante la trascrizione del lettering, per consentire agli Organizzatori la verifica dei suddetti limiti. Il file con la trascrizione può avere qualsiasi formattazione testuale.

10. Le illustrazioni parteciperanno a un concorso che si terrà in parallelo a quello dei racconti, regolato secondo gli articoli 1-3, 11-15, 18-24, 27 e 29-33 del presente bando (ove applicabili a illustrazioni e ove non contrastanti con il presente articolo), e potranno essere realizzate tanto dagli autori del racconto quanto da altri disegnatori. In base agli articoli sopracitati, nella fase delle votazioni gli utenti dovranno esprimere, oltre al voto per il racconto, un voto a parte per l'illustrazione, quando presente.

I giudizi così espressi verranno utilizzati per la compilazione di due classifiche separate, una destinata ai racconti in gara e l'altra alle illustrazioni. Al termine delle votazioni di tutti i racconti, l'illustrazione che avrà ottenuto la media aritmetica più alta vincerà il concorso riservato ai disegnatori.

Ogni disegnatore può partecipare con una sola illustrazione abbinata a uno solo dei racconti. Nel caso in cui l'illustrazione sia frutto di una collaborazione tra più disegnatori, il gruppo costituisce univocità. Il nome del disegnatore dovrà essere comunicato agli Organizzatori all'atto dell'invio del racconto.

Si ribadisce che l'inserimento di una illustrazione nel racconto è facoltativa e l'invio di un racconto privo di illustrazione non costituisce motivo di esclusione dal Concorso letterario, né di penalizzazione in fase di giudizio.

Tema del Concorso

11. In questa edizione il tema dei racconti è lasciato completamente libero.

12. Fermo restando il tema libero, non sono ammessi contenuti razzisti, diffamatori o incentrati su tematiche politiche o religiose. Più in generale, gli Organizzatori si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al Concorso in questione.

Calendario e consegna dei lavori

13. Il Concorso si apre ufficialmente il giorno della pubblicazione del Bando nel Forum di Librogames Land. Da tale data e fino al 24/01/2016 sarà possibile inviare i racconti presso l'indirizzo e-mail di cui all'articolo seguente.

14. I racconti devono essere inviati all'indirizzo corti@librogame.net

L'invio sarà seguito da conferma di ricezione dell'opera. Gli Organizzatori manterranno l'assoluto riserbo sui nominativi degli autori delle opere fino alla conclusione del Concorso. Gli autori potranno inviare modifiche ai propri lavori fino alla data indicata nel precedente articolo.

15. Con la consegna degli elaborati, l'autore dichiara di accettare integralmente e senza riserve il presente Bando e di considerare insindacabile l'operato degli Organizzatori. In particolare, l'autore dichiara di acconsentire, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

16. Dal 25/01/2016 al 31/01/2016, gli autori che abbiano inviato uno o più racconti entro la scadenza indicata nell'art.13 hanno la possibilità se lo ritengono necessario di inviare un "errata corrige", ovvero una lista di modifiche da

apportare ai propri lavori a correzione di errori e refusi.

17. L'errata corrige di cui all'art.16 deve rispondere a tutte le seguenti caratteristiche: l'errata corrige va consegnato in forma di lista numerata di modifiche che gli Organizzatori apporteranno al documento già consegnato (e non come nuovo documento corretto che sostituisce il precedente);

non è possibile aggiungere o togliere paragrafi; è possibile aggiungere, togliere o correggere numeri, link, punteggiatura, singole parole o parti di frase;

ogni numero, link, segno di punteggiatura o parola modificata conta come una correzione; è possibile indicare un massimo di 20 correzioni; l'errata corrige va inviato allo stesso indirizzo e-mail indicato nell'art.14 sotto forma di file di testo in uno dei seguenti formati: doc, rtf, docx o odt; il file può avere qualsiasi formattazione testuale; è possibile inviare un solo errata corrige per ogni racconto consegnato entro la scadenza dell'art.13; l'errata corrige verrà applicato dagli Organizzatori soltanto se pervenuto all'interno della finestra temporale di cui all'art.16.

Racconti fuori concorso

18. Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata all'art.13, ovvero giudicati non

ammissibili al Concorso in base agli artt.2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 e 12, verranno considerati “fuori concorso”. La valutazione della rispondenza alle regole e ammissibilità al concorso verrà valutata separatamente per i racconti e per le illustrazioni in essi contenute.

Ogni autore verrà tempestivamente informato dagli Organizzatori se uno o più dei suoi lavori vengono messi fuori concorso.

Le opere fuori concorso seguiranno a partecipare al Concorso e potranno essere votate parimenti alle altre. Esse verranno però escluse dalla classifica di cui all'art.24. La comunicazione ai votanti di quali opere siano fuori concorso verrà data al momento della compilazione di detta classifica.

A discrezione degli Organizzatori i racconti fuori concorso potranno essere inseriti nella raccolta, oppure esclusi o pubblicati in separato contesto.

Votazione e play-off

19. Durante la prima fase del Concorso, ogni racconto sarà pubblicato in forma anonima sul Forum di Librogame's Land per una settimana. In tale lasso di tempo sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

Eventuali voti inviati oltre la settimana prevista per il Corto in esame non saranno conteggiati nella media finale, ma nulla vieta al lettore ritardatario di esprimere comunque il suo parere.

I tre Organizzatori pubblicheranno i loro commenti e voti alla fine di ogni settimana di votazioni.

Gli Organizzatori si riservano di modificare le tempistiche e le modalità di pubblicazione delle opere in base al numero di racconti ricevuti durante la consegna.

20. Possono votare liberamente tutti gli utenti registrati sul Forum di Librogame's Land.

Ogni utente può esprimere un solo voto per ciascun racconto in Concorso e un solo voto a giudizio dell'illustrazione eventualmente presente. È proibito registrarsi al Forum con più di un'utenza per esprimere voti multipli: eventuali utenti che dovessero essere individuati a generare utenze multiple saranno esclusi dalla possibilità di voto e tutti i loro voti precedentemente espressi saranno considerati nulli.

21. I voti vanno espressi numericamente con una scala da 4 (voto più basso) a 10 (voto più alto). Sono ammessi i mezzi punti. Non saranno considerati validi voti espressi con una scala diversa da quella indicata nel presente articolo.

22. È obbligatorio che ogni voto sia accompagnato da un giudizio articolato che ne spieghi le ragioni. Qualora il giudizio non dovesse apparire sufficientemente motivato, esso potrà

venire escluso dalla valutazione, a discrezione degli Organizzatori.

23. Al termine della settimana di votazione di ogni racconto, tutti i voti degli utenti considerati validi e quelli degli Organizzatori verranno conteggiati e verrà fatta la media aritmetica. I voti per i racconti saranno conteggiati separatamente dai voti per le illustrazioni.

Il voto degli Organizzatori avrà lo stesso peso di quello di tutti gli altri utenti.

24. Al termine della prima fase di votazione di tutti i racconti verranno stipulate una classifica dei racconti e una classifica delle illustrazioni, basate sulla media aritmetica dei voti calcolata come indicato all'art.23. Ai fini della classifica, il valore numerico della media verrà arrotondato alla seconda cifra decimale con arrotondamento commerciale. Dalle classifiche verranno esclusi tutti i racconti e le illustrazioni fuori concorso, di cui verrà data ufficiale comunicazione in questa fase.

L'illustrazione classificata al primo posto verrà decretata vincitrice del concorso rivolto ai disegnatori. In caso di condizione di parità tra più illustrazioni in prima posizione, tutte le illustrazioni in parità verranno decretate vincitrici ex aequo.

I racconti classificati nelle prime tre posizioni

concorreranno invece a uno spareggio finale (“play-off”) per decretare il vincitore del Concorso de “I Corti”. In caso di condizione di parità tra più racconti che renda impossibile identificare univocamente e distintamente le prime tre posizioni, tutti i racconti pari merito fino alla terza posizione verranno ammessi alla fase di play-off.

25. Il play-off avrà la durata di una settimana. Durante tale settimana, ogni utente che nel corso della prima fase ha votato almeno un terzo dei racconti avrà la possibilità di votare per uno dei tre racconti in finale. Il voto viene espresso sotto forma di scelta di uno dei tre racconti, e non in forma numerica.

Anche in questa fase ogni utente può esprimere un solo voto. Non è obbligatorio motivare il proprio voto affinché sia considerato valido; tuttavia allo scopo di stimolare la discussione nella fase finale, gli Organizzatori invitano tutti gli utenti a indicare le motivazioni che hanno portato alla propria scelta.

Una volta che il voto è stato espresso, non è possibile cambiarlo.

Anche nella fase di play-off gli Organizzatori possono votare e il loro voto, espresso al termine della settimana, verrà conteggiato come quello di tutti gli altri utenti.

Gli Organizzatori hanno facoltà di escludere dal

conteggio del play-off tutti i voti che non rispondano alle condizioni espresse nel presente articolo.

26. Vincitore del Concorso de “I Corti” è il racconto che ottiene il maggior numero di voti a conclusione della settimana di play-off. In caso di parità di voti in prima posizione, è decretato vincitore il racconto che ha ottenuto la migliore media nella classifica della prima fase di cui all’art.24.

Nell’eventualità di un’ulteriore parità, tutti i racconti in parità verranno decretati vincitori ex aequo.

Identità degli autori

27. Durante l’intero svolgimento del Concorso e fino alla dichiarazione del vincitore, gli autori non possono divulgare informazioni sulla propria opera, né discuterne con gli altri utenti sul Forum identificandosi come autori della stessa, a pena di esclusione dal Concorso.

L’autore potrà votare la propria opera sia nella prima fase che nel play-off, fermo restando l’obbligo di non fornire, nemmeno indirettamente, informazioni utili a identifierlo come tale.

Se l’autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando uno degli Organizzatori del Concorso, tramite messaggio privato o e-mail. Rimane

comunque a discrezione degli Organizzatori rendere pubbliche o meno tali indicazioni dell'autore durante la votazione del suo racconto, al fine di tutelare il corretto svolgimento del Concorso.

28. Per tutta la durata del Concorso è facoltà degli Organizzatori aiutare lo Staff a moderare eventuali interventi sul Forum che possano rivelare l'identità degli autori, o che possano compromettere il corretto ed equilibrato svolgimento delle votazioni.

29. L'identità di tutti gli autori verrà svelata dagli Organizzatori a conclusione del Concorso e una volta decretato il vincitore.

Premiazione e pubblicazione

30. Per il concorso riservato ai disegnatori sono previsti i seguenti premi in palio per i primi due classificati:

- Una illustrazione autografa di Ugo Verdi (disegnatore di 2700 e Legs Weaver);
- Una illustrazione autografa di Alberto Dal Lago (cover artist).

Il primo classificato avrà facoltà di scegliere tra i due premi di cui sopra, e al secondo classificato

spetterà l'altro.

Per il Concorso letterario sono previsti i seguenti premi in palio per i primi tre classificati:

- Un volume scelto fra i libri gioco editi da Origami Edizioni;
- Due dei volumi “Ultima Forsan” editi da GG Studio.

Il primo classificato avrà facoltà di scegliere il volume che preferisce fra i tre in palio, il secondo classificato sceglierà tra i due volumi rimasti, mentre il terzo classificato riceverà il terzo volume.

Origami Edizioni si riserva inoltre la possibilità di proporre un contratto di pubblicazione al Corto che ritenga più meritevole secondo il proprio insindacabile giudizio, se l'autore dello stesso darà la propria disponibilità ad adattarlo secondo le richieste della Casa Editrice. Nel formulare la sua proposta, Origami Edizioni non è in alcun modo obbligata a tenere in considerazione le classifiche del Concorso.

31. Non sono previste ceremonie di premiazione. Qualora se ne presenti l'opportunità, sarà fatta immediata comunicazione ufficiale tramite il Forum di Librogame's Land.

32. I racconti partecipanti verranno raccolti in un

unico volume e pubblicati nell'apposita sezione del sito Librogame's Land.

Proprietà dei lavori

33. Il racconto e l'illustrazione si intendono proprietà dei rispettivi autori, che si impegnano ad accettare e sostenere la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito Librogame's Land.

34. Si considera il sito Librogame's Land come titolare del Concorso e arena ufficiale della competizione. Tutti i partecipanti e coloro che intendono leggere e votare i lavori in concorso dovranno fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi.

Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del Concorso.

Riconoscimenti

35. I Corti di Lgl nasce da un'idea di Giovanni "gpet74" Pettinotti e Alberto "Seven_Legion" Donda.

36. Gli Organizzatori dell'Edizione 2016 de "I Corti" sono Prodo, „þ§¬ e SkarnTasKai.

RISULTATI VOTAZIONI PRIMO TURNO (corti in classifica)

11/09 di Anima di Lupo
Media Voti finale: **8,07**

True Path di Adriano
Media Voti finale: **7,37**

L'Agone degli Erranti di Dario III
Media Voti finale: **7,31**

Fish and Chip di Rygar
Media voti finale: **7,18**

Canto Elfico di Firebead_elvenhair
Media voti finale: **7,03**

Il ritorno della Bestia di Pirata delle Alpi
Media voti finale: **6,38**

Avventura nella foresta di FinalFabbiX
Media voti finale: **6,06**



RISULTATI VOTAZIONI PRIMO TURNO (corti fuori classifica)

All'Ombra del Grande Nur di Hieronymus
Media voti finale: **7,75**

(escluso per violazione art.6: numero di pagine e
di parole oltre il limite)

Vivi e lascia risorgere di Mornon
Media voti finale: **7,21**

(ritirato perché l'autore riteneva di essere troppo
riconoscibile)

Chronium di SkarnTasKai
Media voti finale: **5,63**

(escluso per violazione art.13: consegnato oltre la
scadenza)

Il Peso della Cultura di Hieronymus
Media voti finale: N/A

(escluso per violazione art.3: formato non
regolamentare; squalificato per violazione art.27:
anonimato non rispettato)

ACCEDONO AI PLAYOFF I TITOLI:
11/09

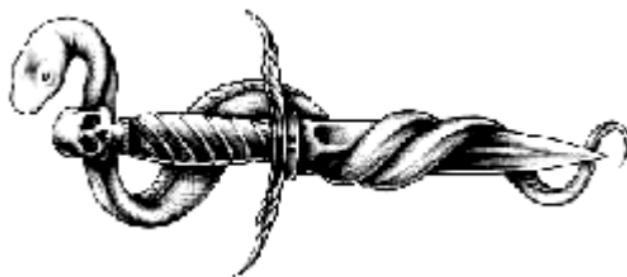
L'Agone degli Erranti
True Path

RISULTATI VOTAZIONI PLAYOFF

**Primo classificato e vincitore del Concorso dei
Corti 2016:
11/09 con 9 voti**

**Secondo classificato:
L'Agone degli Erranti con 9 voti**

**Terzo classificato:
True Path con 2 voti**



RISULTATI DEL CONCORSO DELLE ILLUSTRAZIONI

**Primo classificato e vincitore del Concorso dei
Corti 2016:
11/09 di lonewolf79
Media voti finale 7,89**

**Secondo classificato:
Canto elfico di firebead_elvenhair
Media voti finale 5,81**

L'Agone degli Erranti

di Dario III

Avvertenza

Per giocare questo Corto, ti serviranno qualche foglio di carta, una matita, una gomma, qualche dado da sei (meglio 4 o più, ma due potranno bastare) e un mazzo con gli Arcani Maggiori dei tarocchi. Se non ne hai uno, o se trovi poco pratico usarlo, in rete troverai facilmente molte risorse adatte allo scopo. Come scoprirai presto, la sorte avrà ampio spazio.

Regolamento

Il VIGORE indica le qualità fisiche, la LUCIDITÀ quelle psichiche. ATTACCO e DIFESA servono solo in combattimento e dipendono principalmente dalle armi, offensive e difensive, di cui disponi; se rimani senz'armi, il loro punteggio in genere scende a 0.

Ora, hai 7 punti da spartire tra Vigore e Lucidità, assegnandone almeno 2 per ciascuno. Essendo equipaggiato con una spada e un'armatura leggera, avrai poi 2 punti di Attacco e 1 di Difesa.

Nota che quando ti verrà detto di aggiungere punti al Vigore o alla Lucidità, questi potranno anche superare il punteggio iniziale; se ti verrà detto che ne recuperi, non potrai superare il punteggio iniziale.

Quando ti verrà chiesto di tirare sul tuo Vigore, dovrà tirare un numero di dadi da sei (d6) pari al tuo punteggio di Vigore; se otterrai almeno un 5 o un 6, avrai superato la prova; lo stesso vale per i

tiri su Lucidità.

Quest'ultima ti servirà anche per lanciare INCANTESIMI, se vorrai (ne hai facoltà a prescindere dai tuoi punteggi iniziali), ma bada: gli incantesimi ti costeranno punti di Lucidità!

Quando, per lanciare un incantesimo, ti viene richiesta una prova di Lucidità, prima esegui la prova, poi depenna i punti di Lucidità richiesti (a prescindere dall'esito). Ti dirà il testo quando puoi usare un incantesimo, con una sola eccezione: in ogni combattimento, durante il tuo turno, puoi rinunciare al normale attacco e lanciare le VAMPE di FUOCO, spendendo 1 punto di Lucidità per ogni 2 punti di Vigore che sottrarrai all'avversario. Questo incantesimo funziona automaticamente: basta che tu ti tolga 1 punto di Lucidità, e potrai toglierne 2 di Vigore all'avversario, meno la sua Difesa (o 2 per toglierne 4 e via dicendo).

Il tuo ultimo punteggio è quello di FATO, che parte da 0; un punto di Fato può essere speso quando te ne viene offerta l'opportunità, oppure puoi farlo autonomamente per recuperare tutti i tuoi punti di Vigore oppure quelli di Lucidità.

In COMBATTIMENTO, devi sommare il punteggio di Vigore e quello di Attacco e tirare il numero di d6 corrispondente; per ogni 5 e 6 uscito infliggi un Colpo al nemico. Sotrai a questi Colpi il suo punteggio di Difesa; l'eventuale rimanenza va tolta al suo punteggio di Vigore. Se questo

arriva a 0, il nemico è morto. Se sopravvive, è il suo turno per attaccare: conduci l'attacco come sopra, tirando un numero di d6 pari alla sua somma di Vigore e Attacco; sotrai dai Colpi ottenuti la tua Difesa e togli l'eventuale rimanenza al tuo punteggio di Vigore.

Se non viene specificato diversamente, devi cominciare tu.

Ricorda che se il tuo Vigore arriverà a 0 sarai morto; se dovesse capitare alla tua Lucidità, sarai in uno stato di forte prostrazione mentale, perderai automaticamente tutte le prove relative e non potrai in nessun caso lanciare incantesimi, ma potrai comunque proseguire l'avventura.

ESEMPIO: Sventratroll ha Vigore 3 e usa una mazza (Attacco 2): tira quindi 5 dadi ma stranamente non ottiene alcun 5 o 6...

Codadiverro ha Vigore 2 e usa una daga (Attacco 1): tira quindi 3 dadi e ottiene un 5 e un 6: ben 2 Colpi! Sventratroll porta un'armatura leggera (Difesa 1), quindi sottrae 1 Colpo e incassa quello rimanente: il suo punteggio di Vigore è sceso da 3 a 2.

Ora contrattacca (lanciando ormai solo 4 dadi: 2 per il Vigore e 2 per l'Attacco): ottiene un 6 e due 5! Anche Codadiverro indossa un'armatura leggera e assorbe 1 Colpo, ma gli altri 2 bastano a stroncarlo. Sventratroll ha dunque vinto il combattimento, ma è rimasto ferito.

Ora, prima di cominciare, non ti resta che

scegliere una Virtù, a riprova del fatto che sei una persona dotata di qualità straordinarie, protagonista di una grande avventura.

FORZA: aggiungi 1 Colpo a ogni tuo attacco, a prescindere dall'arma (quindi anche quando sei disarmato).

CONCENTRAZIONE: riduci di 1 il costo degli incantesimi.

CARISMA: sei circondato da un'aura capace di instillare rispetto e fiducia in chi ti circonda. Ti dirà il testo quando puoi usarlo.

Ora va' al **Prologo**.



Prologo

Shalconda è un gigante dalla pelle color dell'ebano, ma soprattutto un uomo ricco e potente, cui non si può opporre a cuor leggero un rifiuto. E tanto meno lo si può fare con sua madre, Zaaluna di Wakr, che sta a capo della più influente famiglia di mercanti di Isthona. Per questo hai seguito l'uomo e ora ascolti con attenzione la vecchia, mentre sorseggiate un tè.

«Ti ho fatto venire qui per mia nipote, Sakjin», dice la donna posando la tazza. «Suo padre, mio figlio Lovothra, era un uomo in gamba, morto mentre conduceva una carovana nelle terre degli Imoth. Sua madre era una poco di buono, e l'ho rimandata alla sua famiglia alla prima occasione. Non so come sia accaduto; forse non l'abbiamo controllata abbastanza, forse ha goduto di troppa libertà; fatto sta che Sakjin è cresciuta ostinata, e ribelle, e ansiosa di cose nuove.» Lo sguardo della donna, che è alta e scura, si fa lontano. Per un po' tace.

«Tre giorni fa è entrata nell'Agone», riprende poi, piantandoti in faccia i grandi occhi neri. «Che cosa sai dell'Agone?»

Posi a tua volta la tazza. «Tu sei molto più anziana e saggia di me», rispondi. «A quanto dicono, sei anche molto sapiente: conosci la Lingua Antica e hai letto i Rotoli degli Iatromanti. Dimmi cosa ne sai tu.»

La donna riflette un istante, prima di rispondere.

«C'è chi dice che sia il parto di una qualche Grande Entità dell'Abisso. Altri, che sia uno dei tanti folli regni onirici che si estendono al di là della Luce. C'è chi pensa che non sia altro che il prodotto dei farmaci degli alchimisti majakhrama, la suprema opera del loro magistero. Quel che è certo è che, sdraiandosi in una grotta fuori città, detta Foleo, e bevendo un farmaco, lo Psicagogo, si entra nell'Agone. Esso consta di una serie di Stanze, cui si accede attraverso i Quadrivi; ogni Stanza corrisponde a una prova di qualche tipo. Si ritiene che l'Agone possa generare ricompense, anche se nessuno è stato mai visto uscire dal Foleo carico di ricchezze; come che sia, molti, specie giovani sciocchi o adulti che hanno poco da perdere, vi si cimentano, e tanti di loro non tornano più, o tornano insensati, e folli, o con il velo della morte già steso davanti agli occhi. Ora, Sakjin è lì dentro, o almeno lo è la sua mente; voglio che tu la trovi e che la convinca a svegliarsi e uscire dall'Agone; insomma, voglio che me la riporti. Fallo, e ti coprirò di elettrō.» Vai all'**1**.

1

Se sei in vena di filosofeggiare, puoi chiedere a Zaaluna in che modo l'Agone influenzerà le tue capacità: vai al **98**. Se sei incline ad accettare, ma vuoi che ti conceda qualche ausilio, vai all'**8**.

Se accetti senza indugi, vai al **168**. Se rifiuti, vai al **139**.

2

La Creatura è piacevolmente colpita da te, e ti racconta che la ragazza che cerchi ha ceduto alle lusinghe dell'amore, e che non viaggia più da sola. Poi ti fa dono di uno splendido diadema: quando lo indossi, aumenti di 1 il Vigore, ma abbassi di 1 la Lucidità. Puoi metterlo e toglierlo a piacimento. Ora puoi raggiungere l'Uscita, al 7.

3

Il santone ti spiega di essersi ritirato dopo aver vagato a lungo dentro l'Agone. Di recente una giovane è passata di qui; era piena di rabbia e paura e l'uomo, impietoso, le ha donato le poche cose che aveva, ma lei non si è mostrata molto grata...

È l'unica persona che ha incontrato da molto tempo, a parte te. Ricevuta la benedizione dell'uomo, raggiungi l'Uscita al 7.

4

Di tanto in tanto capti di nuovo il verso e, seguendolo, torni nei pressi del cerchio di pietre: vai al 58.

5

La tua anima vagherà tra infiniti regni da cui non farà mai più ritorno.

Forse un giorno si imbatterà nel Limine e lo varcherà, raggiungendo le ombre dei tuoi antenati;

ma, fino ad allora, sarai intrappolato in un interminabile sogno racchiuso dentro un sogno.

6

La donna scuote la testa. «Chiunque avrebbe potuto immaginarlo; ma se l'avessi vista davvero non avresti risposto così».

Zaaluna fa un segno alle sue guardie, che in breve ti sopraffanno, malmenandoti duramente per poi sbatterti fuori, nella strada polverosa.

Ti trascini via, dolorante, sapendo bene che, fuori dalla casa e non protetto dai vincoli di ospitalità, presto sarai vittima di una sanguinosa vendetta.

7

Sei davanti all'Uscita. Prendi nota della Stanza che hai visitato; se è la quinta, o un multiplo di 5, acquisti 1 punto di Fato.

Se all'ultimo Quadrivio hai pescato il Matto, vai allo **0**; altrimenti, varchi la soglia e torni al **Quadrivio**.

8

«Non si crea né si preserva una grande fortuna – qual è la mia – senza rispettare una semplice massima: *niente per niente*. Portami mia nipote, e ti ricompenserò lautamente; viceversa, da me non avrai un ago di paglia.»

Devi decidere cosa fare: accetti (**168**) o rifiuti (**139**)?

9

Luoghi del genere non si addicono alle menti deboli, che facilmente si perdono soggiogate dalla vastità, e dal peso, dei segreti. Togliti 1 punto di Lucidità e rimettiti alla prova. Se riesci, ti trascini, pur perso in cupi pensieri, fino all'Uscita, al 7. Viceversa, non riemergerai mai dai contorti meandri della Biblioteca, in cui la tua mente vagherà per sempre.

10

Fluttui alto, immerso in fulgide correnti di pura energia primeva; l'aria crepita di magia.

Riporta al livello iniziale i tuoi punteggi di Vigore e Lucidità; se è la prima volta che passi da qui, aumenti di 1 il valore di entrambi. L'Uscita è ben visibile su una piattaforma poco distante; la raggiungi al 7.

11

Contempli l'immenso corpaccione esanime, mentre riprendi fiato e mediti sul da farsi. La donna continua a chiederti di liberarla; puoi assecondarla al 63, se sei un uomo, o al 157, se sei una donna; oppure dirigerti verso l'Uscita, al 92 (se vuoi puoi prendere la mazza dell'orco: Attacco 3).

12

L'unico passaggio che trovi, ai margini della conca, è un sentiero erto e scivoloso. Se lo

imbocchi, vai al **180**, altrimenti torna al **XVI**.

13

Le monete sono come saldate fra loro. Hai appena cominciato a interrogarti sullo strano fenomeno, quando... Vai al **178**.

14

Ti risvegli in un'ampia caverna buia. Accogli il fatto con sollievo, perché temevi ben di peggio... Hai fallito, certo, ma sei vivo. Ti guardi intorno, cercando il passaggio che ti ricondurrà alla luce del sole; gli Intendenti, ombre cieche e silenziose, scivolano accanto a te.

Ti aggiri a lungo, trovando molti varchi e porte, ma non quella che desideri: da quaggiù, dall'Abisso profondo in cui gemi, non si può tornare alla Luce.

In realtà non ti sei svegliato, né lo farai mai più.
Vai al **5**.

15

«Sei vicino a un baratro», ti rivela la creatura. «Ti guiderò io, se lo vuoi». Accetti (**188**)? Rifiuti e prosegui da solo (**140**)?

16

Le mani ti dolgono, mentre gli appigli paiono farsi più sfuggenti e beffardi. Non guardi giù, ma sai di essere molto in alto; lo sai, perché la cima della

Torre è vicina. Metti ancora una volta alla prova il tuo Vigore: se riesci, raggiungi la cima della Torre e l'Uscita al 7; viceversa, precipiti perdendo 3 punti di Vigore e, se sopravvivi, torni al XVI...

17

Getti sulla sua mente il Soffio di Garradhna: ora la giovane si lascerà condurre dove vorrai; non farà nulla, se non camminare dietro di te. Segna il codice KKK e vai al **Quadrivio**.

18

Stringi la mano del tuo doppio ed egli, con un movimento rapido e fluido, ti si accosta, finendo col sovrapporsi a te. Ti ricongiungi con una parte importante del tuo essere, che avevi in qualche modo rimosso: torna al Regolamento e scegli una Virtù aggiuntiva! Dopo di che raggiungi l'Uscita, al 7.

19

Dopo numerose svolte la strada prende a salire e assurgi ad alte vette; vedi l'Uscita, mentre una voce, dall'alto, declama: «Hai scelto la via dei Grandi, che giungono alla Gloria incuranti delle menzogne del mondo». Raggiungi l'Uscita al 7.

20

«Ecco un animo da cui è difficile estirpare il cancro dello scetticismo e della miscredenza!»

esclama il taumaturgo. «Portate il giovane che è morto ieri!»

Un cadavere avvolto in un sudario viene portato sul palco; dopo lunghi salmodiari, il predicatore gli ridà vita! Il giovane, pallido e sperso nello sguardo, si sta muovendo!

«Mi onorerai, ora?» ti chiede il taumaturgo, beffardo.

Ti inchini, arrendendoti al potente carisma del taumaturgo? Vai al **185**. Persisti nel tuo rifiuto? Vai al **31**.

21

Vuoi tentare di seguire i movimenti del giovane e scegliere una carta di conseguenza? Vai al **159**.

Se ti affidi alla pura sorte, e ne indichi una a caso, vai al **149**.

22

È davvero acqua, fresca e pulita. Torna al **XIV**.

23

Dolcemente, senza paura e senza angosce, senza dimenarti né soffrire, anneghi.

24

Accosti la mano al monolite, e l'energia che lo pervade per un attimo pare respingerti, poi ti attrae con forza, come strattolandoti. Appena entrate in contatto, ti senti inondare da una strana, dolorosa

sensazione.

Fa' una prova di Vigore; se riesce, vai al **94**, altrimenti al **38**.

25

Ti getti con impeto su una delle figure, che sibila spaventosamente, ma fugge.

Anche l'altra è scomparsa.

Sei solo davanti ai tre sentieri.

Dove vai? A destra (**40**), a sinistra (**169**) o in centro (**19**)?

26

«Descrivimi la ragazza», ti chiede la donna interrompendo bruscamente il tuo resoconto. Che rispondi?

«È alta e scura». Vai al **6**.

«Ha gli occhi chiari». Vai al **161**.

27

Tenta una prova di Vigore; se riesce, varchi la soglia e sei di nuovo al **Quadrivio**; altrimenti prosegui al **122**.

28

Pronunci la parola. Essa ti fa rammentare una delle leggi più antiche: ti guardi il polso e vedi il tuo preziosissimo filo d'argento. Lo segui a ritroso, sapendo che esso ti ricondurrà al corpo materiale, e quindi alla Luce. Vai al **101**.

29

Puoi tessere il tuo sortilegio con relativa facilità: fa' una prova di Lucidità e spendi 1 punto; se riesci, vai al **17**, altrimenti non puoi fare altro che parlarle (**131**) o colpirla alle spalle (**104**).

30

Riprendete fiato solo un istante, prima di dirigervi verso l'Uscita (se vuoi puoi prendere la mazza dell'orco: Attacco 3). Vai al **63** se sei un uomo, al **157** se sei una donna.

31

La folla mormora intorno a te, non riesce a capacitarsi della tua pervicacia. L'uomo leva la mano e, ottenuto silenzio, parla: «Chi sei tu, empia bestia, per non onorare me, Cerice, il Custode dei Misteri, il Dio-in-Terra?» Poi si rivolge ai suoi fedeli: «Che paghi! Sì, che paghi col sangue!»

Hai la Virtù Carisma? Vai al **141**; altrimenti all'**84**.

32

Metti alla prova il tuo Vigore e la tua Lucidità. Se riesci in entrambe le prove, vai al **150**. Altrimenti, vai al **142**.

33

Il volto sublime della creatura si deforma in una smorfia spaventosa; in un istante, l'intera sua

aggraziata e delicata complessione trasfigura in un orrido groviglio di zanne e tentacoli.

AMORE RESPINTO

Vigore 5 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 1

Se vinci raggiungi l'Uscita al **7**, perché qui non c'è altro da fare.

34

Sei in un'ampia piana, sotto un cielo plumbeo. Il suolo è coperto di cenere, da cui qua e là spuntano pezzi di metallo contorto. Un monolite color dell'acciaio si erge in mezzo alla piana. L'Uscita è ben visibile, tra stipiti sospesi nel nulla, pochi passi più in là: puoi raggiungerla in qualunque momento al **7**. In alternativa, puoi avvicinarti al monolite, al **50**.

35

«Capisco che non intendi cimentarti con me, venerabile ospite, e io non ti tratterò. Quella è l'Uscita». Puoi raggiungerla al **7**.

36

«Bravo, sì, lo specchio! Adesso conversiamo un poco di filosofia.» L'uomo ti chiede la tua opinione sul concetto di perfettibilità immanente del Rayn; ascoltatala, sostiene con passione la tesi opposta, che trae abbondanti argomenti dalle

dottrine vayrisadhana più tradizionali. Ne nasce un serrato confronto dialettico: metti alla prova la tua Lucidità e la sua (lui tira su 5); se ottieni un numero di successi pari o superiore a quelli del tuo avversario (che possono anche essere 0), vai al **124**. Altrimenti passa al **135**.

37

L'esca brucia in una piccola fiammella, che viene catturata e amplificata dalle pareti della stanza, coperte di specchi, fino a esplodere in un abbacinante vortice bianco.

Quando riprendi a vedere, a pochi passi vedi te stesso; e no, non è il riflesso in uno specchio, o non lo è più. È una copia esatta di te, che ti fissa sorridente in modo enigmatico. Che fai?

Lo attacchi? Vai al **72**.

Gli tendi la mano? Vai al **18**.

Non fai nulla? Vai all'**87**.

38

Il dolore è sconvolgente, un istinto disperato t'impone di strappare la mano dal monolite, ma non riesci... Perdi 1 punto di Vigore. Se sei ancora vivo, metti di nuovo alla prova il tuo Vigore; se riesci, vai al **94**; se fallisci, vai al **116**.

39

Tenta una prova di Vigore; se ottieni almeno 2 successi, vai al **165**; altrimenti vai al **91**.

40

Dopo una lunga via fatta di stenti e privazioni, raggiungi l'Uscita. Togliti 1 punto di Vigore e vai al 7.

41

L'anziana maggiorente ti accoglie nella stessa sala in cui ti affidò l'incarico. Vai al 125 se ti è stato rivelato il Segreto; altrimenti prosegui al 154.

42

Il laghetto è piccolo e poco profondo. Se vuoi puoi bagnarti nelle sue acque (al 59); viceversa qui non c'è nulla da fare: vai all'Uscita (al 7).

43

Nella torre c'è un uomo anziano, intento a dipingere un ritratto che raffigura una ragazza dalla pelle molto scura e con gli occhi di un grigio pallido, quasi d'un bianco sporco. Appare vestita di abiti sontuosi, degni di una monarca. «È Sakjin», ti dice il vecchio. Improvvisamente ti svegli. Sei ai piedi della torre di destra, davanti all'Uscita: vai al 7.

44

«Molto spiacente, signore!» esclama il giovane, assai divertito, mostrando un sette. Senza aggiungere una parola ti accosta la bacchetta alla fronte, e un caos ti esplode nella mente,

lasciandoti prostrato e inerme. Perdi 2 punti di Lucidità. Quando ti riprendi, il giovane e il suo banchetto sono scomparsi, e non ti resta che uscire. Vai al **7**.

45

L'uomo sbuffa, seccato, e continua a lottare.

RAPINATORE

Vigore 4 Lucidità 2 Attacco 2 Difesa 1

Se lo uccidi, vai al **104**.

46

Sei al Quadrivio; la porta a sinistra è l'Imperatrice. «La fanciulla è là», dice il Matto indicandola. Risoluto, imbocchi la porta e vai al **51**.

47

L'uomo si ferma a due passi e ti fissa un istante, stupidamente. Poi il petto gli si squarcia in un'esplosione di sangue, e ne emerge un ometto piccolo e scarno, dalla lunghe mani artigliate, che ti attacca.

PARASSITA ERRANTE

Vigore 4 Lucidità 4 Attacco 1 Difesa 1

Il primo attacco è suo; se al tuo turno vuoi usare un incantesimo, vai al **167**. Se lo batti, puoi

raccogliere la daga del poveraccio (Attacco 1), se vuoi, e andare al **Quadrivio**.

48

Corri a lungo nel folto della foresta, inciampando più volte; hai la sensazione che la bestia ti segua, e senti spesso lo sconvolgente belato; alla fine però sopraggiunge un grande silenzio, scandito solo dal tuo cuore che batte ancora all'impazzata, per la paura e per lo sforzo. L'Uscita è poco più in là: raggiungila al 7.

49

La donna ti guarda con odio; afferra una delle partigiane appese al muro e si getta contro di te.

POSSENTE SIGNORA

Vigore 6 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Se vuoi usare un incantesimo, vai al **76**. Se la batti, vai al **133**.

50

Il monolite pare intriso di una potente energia; la percepisci fisicamente quando sei a un passo da esso. È metallico e compatto, e reca solo una piccola targa alla base, incisa in caratteri di difficile interpretazione. Tira sulla Lucidità; se riesci, vai al **112**; altrimenti, puoi toccare il monolite (**24**), colpirlo con l'arma (**114**) o dirigerti

verso l'Uscita, al 7.

51

Sei in un piccolo ambiente chiuso; vedi l'Uscita poco più in là. A due passi da te ci sono un bel giovane imponente e una ragazza dalla pelle scura e dagli occhi d'un grigio chiarissimo. «Non muoverti», dice lui, agitandoti sotto il naso una scure. «Dacci quello che hai e sparisci».

Cosa fai?

Obbedisci? Vai al 128.

Attacchi? Vai al 56.

Provi a parlamentare? Vai al 132.

Cerchi d'infilare l'Uscita? Vai al 27.

52

Shalconda ti viene incontro, irato. «Non so che cosa hai combinato, lì dentro, ma mia nipote, la figlia di mio fratello, è morta proprio adesso! Che tu sia maledetto!»

Gli Intendenti, silenziosi ma inflessibili, vi circondano e vi sospingono fuori dalla caverna. Rispettoso delle antiche regole, Shalconda non ti aggredisce subito, ma ti sputa sui piedi e se ne va con i suoi. La vendetta della sua potente famiglia sarà celere e spietata, e a te non resta che fuggire.

53

Cominci a interrogarla, ma la porta a sinistra si spalanca, ed entra un immenso orco. La donna ti

fissa, pallida.

«Troppo tardi», commenta col gelo nella voce, mentre l'orco si scaglia contro di te brandendo una mazza dall'aspetto spaventoso.

TORTURATORE

Vigore 5 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Se vinci, vai all'**11**.

54

L'anziana maggiorente ti accoglie nella stessa sala in cui ti affidò l'incarico.

Se ti è stato rivelato il Segreto, vai al **60**. Altrimenti, puoi dire che hai fallito e che rinunci alla missione, perché è al di là delle tue forze: vai al **126**; ancora, puoi dire che hai parlato alla ragazza e che sta bene, ma che non sei riuscito a convincerla a uscire dall'Agone con te: vai al **26**.

55

«Vieni dunque, mio speculativo amico». L'uomo ti conduce ai piedi di un grande noce. «Siediti, e ascolta», ti dice invitandoti a sederti. «*Nulla ho dentro, ma dentro me c'è tutto. Chi sono?*»

Prendi la tua risposta e attribuisci alle lettere che la compongono un numero pari alla loro posizione (1 alla prima, 2 alla seconda etc); poi somma i numeri e vai al paragrafo corrispondente. Se non sai la risposta, vai al **135**.

56

RAPINATORE

Vigore 4 Lucidità 2 Attacco 2 Difesa 1

RAPINATRICE

Vigore 2 Lucidità 4 Attacco 2 Difesa 1

Cominci tu, attaccando chi preferisci, ma a ogni turno subisci *due attacchi*, uno per avversario, da calcolare come al solito. Quando abbatti il primo avversario, vai al **148**.

57

Se non hai annotato alcun codice, hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai allo **145**; altrimenti prosegui al **47**.

58

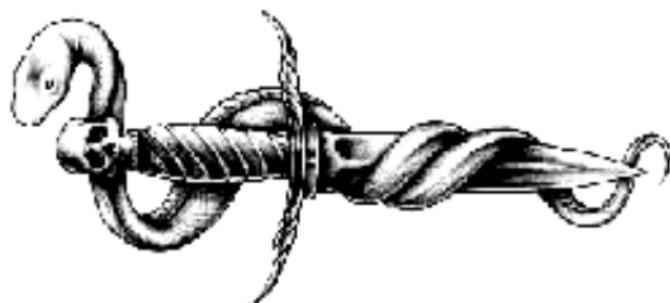
Le pietre sono antiche, levigate dagli elementi e ombreggiate di muschio; un altare concavo, bruno di vecchio sangue, troneggia in mezzo a esse. Ti aggiri solo poco, poi ti fermi con un sussulto: ai margini del cerchio c'è una sorta di bestia.

Ha corna spesse e ricurve e il muso allungato di un montone, ma è più grande e avanza sulle zampe posteriori, appoggiandosi appena su quelle anteriori, che paiono più gli artigli di una fiera che gli zoccoli di un ovino. I suoi gialli occhi a clessidra ti fissano intensamente, mentre dalle fauci gronda una densa bava.

Fa' una prova di Lucidità: se riesce vai al **181**, altrimenti passa al **117**.

59

L'acqua è fredda ma ha potenti virtù terapeutiche; recuperi tutti i punti di Vigore. Ora puoi raggiungere l'Uscita al **7**.



60

«Anche se ti dai un gran daffare per tenerlo nascosto, tu reggi il Foleo di Isthona, e Sakjin è la tua erede designata. È entrata nell'Agone per sfuggire a questo destino, conoscendo bene tutti i trucchi necessari a vanificare le ricerche tue e dei tuoi Intendenti. Solo una parte terza, ignara di tutto, sarebbe forse riuscita a rintracciarla, più per caso che per abilità; ed ecco che entro in gioco io. Ma io non amo i giochi fatti alle mie spalle, e per questo sputo sul tuo nome e sul nostro accordo, quali che siano le conseguenze; e, per quello che mi riguarda, lascerò che quella ragazza continui a danzare tra i sogni; se sarà per un giorno o per un'intera età del mondo, chi può dirlo, laggiù?»

61

Ti aggiri a lungo nel piatto paesaggio, perdendo di vista il portale. Presto si alza un vento amaro e malevolo, mentre demoni invisibili ti sussurrano parole di follia e disperazione.

Dopo un lungo peregrinare ritorni il portale, ma hai perso 1 punto di Lucidità. Torna al **XX**.

62

I due liquidi si spandono a terra, mentre fitte dolorose ti squassano la mente e il corpo. Perdi 1 punto di Lucidità e 1 di Vigore. Non ti resta che uscire, al **7**.

63

Prima di uscire, la donna ti ringrazia di cuore e ti dice: «Nella mia terra, l'Akangadesh, sono ricca e potente. Se avrai modo di raggiungermi là, ti ricompenserò». Ora vai al **7**.

64

Un colpo possente ti raggiunge la tempia, e crolli al suolo senza un lamento. Quando ti riprendi, il vasto prato è deserto. Vai al **119**.

65

Se vuoi andare dalla vecchia Zaaluna, procedi al **54**. Altrimenti, non ti resta che abbandonare di nascosto il Foleo e fuggire, lasciandoti alle spalle questa pazza storia.

66

La gemma è un Bacino Noumenico. Consideralo alla stregua di un serbatoio di punti di Lucidità: potrai spendere 3 punti di Lucidità in incantesimi, prima di esaurirlo. Prendi nota, ma ricorda che, se ti viene inflitta qualche perdita alla Lucidità, essa sarò inflitta a te, non alla gemma. Ora vai al **7**.

67

Perdi 1 punto di Vigore e acquisti 1 punto di Lucidità. Non ti resta altro da fare, e vai al **7**.

68

Questa gente è mossa da un cieco fanatismo, ed è molto numerosa. In tale frangente l'unica tua speranza è l'Onda Atra. Se hai 3 punti di Lucidità e sei disposto a spenderli, mettiti alla prova; se riesci, un'ondata di nera energia si diparte da te, investendo ogni cosa. La folla ne viene attraversata e lacerata, fra le grida di orrore e panico. Vai al **177**. Viceversa, torna all'**84** e affronta il combattimento.

69

Vedendo l'uomo crollare a terra, ferito a morte, la ragazza grida sconvolta e si getta sul suo corpo. Frastornata com'è, puoi abbatterla facilmente: se vuoi farlo, procedi al **104**.

Se invece riponi le armi e le parli, vai al **131**.

Se infine vuoi approfittarne per gettarle un

incantesimo, vai al **29**.

Infine, puoi sempre uscire e raggiungere il **Quadrivio** segnando il codice WWW.

70

Un coro di suadenti voci femminili ti parla, amorevole, e ti sussurra la parola che, se la comprenderai, ti aprirà presto una via inattesa. La parola è «pluxiv».

Ti ritrovi a riva, un po' confuso ma illeso. Vai all'**83**.

71

La Creatura si acciglia. Puoi prendere congedo (al **130**), oppure provare a cambiare tattica: se hai appena fallito una prova di Vigore, tentane una di Lucidità, e viceversa. Se riesci, vai al **2**, se fallisci vai al **33**.

72

Il tuo doppio ha le tue stesse caratteristiche attuali e lo stesso equipaggiamento. Se usi le Vampe di Fuoco o un oggetto speciale, lui farà lo stesso. Se vinci, vai al **192**.

73

Ti apri le vene del braccio sinistro e versi abbondante sangue sulla pietra, che lo accoglie. Poi ti scosti, e lasci che la creatura si dedichi al suo lento, compiaciuto pasto. Togli 1 punto di

Vigore, e vai al **182**.

74

Se hai la Virtù Carisma, prosegui al **2**. Altrimenti, che cosa farai? Cercherai di impressionarla con ameni conversari? Vai al **100**. Se punti sul tuo fascino diciamo personale, vai al **79**.

75

Il vento batte la conca con folate coleriche e capricciose, sferzandoti d'acqua. Ai lampi seguono quasi istantaneamente tuoni assordanti. Si vede ben poco e non ti sarà facile trovare una pista. Tenta una prova di Lucidità; se riesce, vai al **12**, altrimenti dovrà scalare la Torre: vai al **176**.

76

In alternativa alle Vampe di Fuoco, se hai un punteggio di Lucidità superiore al suo puoi assalirla con un Flusso Psicobolico: sottrai al tuo punteggio di Lucidità il suo e tira il numero di dadi risultante. Se ottieni almeno un successo, la donna si accascia, la mente stravolta e lacinata, e tu ne approfitti per sgozzarla; vai al **133**, ma dopo esserti tolto 2 punti di Lucidità. Se non riesci torni al **49**.

77

Un rapido movimento, e nella mano del giovane compare una bacchetta; un guizzo, e le

cianfrusaglie che coprivano il banchetto scompaiono, sostituite da tre linde carte.

«È un vecchio giuoco, che sicuramente conoscete», ti dice il ragazzo girando con destrezza le carte, ora coperte ora scoperte, e spostandole svelto a destra e sinistra. «Se pescate la Donna, avrete una delle mie miracolose pozioni; altrimenti mi prenderò qualcosa di vostro». Se accetti, vai al **21**; viceversa qui non ti resta nulla da fare: vai al **7**.

78

Ti allontani dal cerchio di pietre e dal loro sinistro ospite e, dopo un breve vagabondare per la cupa foresta, raggiungi l'Uscita al **7**.

79

Tenta una prova di Vigore. Se riesce vai al **2**, altrimenti al **71**.

80

Potresti indirizzare un dardo di energia contro il predicatore: vai al **108**; altrimenti puoi concentrarti sulla folla al **68**.



81

Prosegui senza intoppi, e dopo poco la Stanza si soffonde di un lieve lucore. Vai al **110**.

82

La tenebra presto si serra, e non v'è più sopra né sotto, né destra né sinistra, ma l'acqua si fa più calda, e ti abbraccia, quasi accogliente. Ti ci perdi, preda di un dolce torpore. Se *fallisci* in una prova di Lucidità, o se possiedi la virtù Carisma, vai al **70**; altrimenti, vai al **23**.

83

Ti circonda una terra scura e misteriosa, appena rischiarata dalla Luna. Un refolo freddo ti porta all'orecchio un lontano ululato, e una paura indefinibile ti morde il cuore. Due torri, in lontananza, riflettono il chiarore degli astri. In una c'è l'Uscita e tu, grato, ti ci dirigi subito, al **7**.

84

La folla si chiude intorno a te, aggredendoti da ogni lato.

TURBA FANATICA

Vigore 4 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

La folla è assai numerosa: quando abbatti un popolano, un altro ne prende il posto, quindi il punteggio di Vigore rimarrà invariato. In ogni

caso, però, tieni conto dei danni che infliggi. Se desideri usare un incantesimo, vai all'**80**; altrimenti, combatti per quattro turni poi, se sei ancora vivo, vai al **90**.

85

«Fermo», sussurra una voce lenta e strascicata, che ti mette i brividi. Obbedisci (**15**) o prosegui (**140**)?

86

Brancoli a lungo, fino a raggiungere una parete fredda e liscia. La segui per un po' e trovi una porta. Una tenue luce si diffonde nella stanza, che è ampia e ha le pareti coperte di specchi. Non hai più nulla da fare, qui; vai al **7**.

87

Continua a guardarti. Se vuoi puoi andare verso l'Uscita (al **7**), altrimenti torna al **37** e scegli diversamente.

88

La donna aizza contro di te il suo leone.

LEONE

Vigore 7 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

Se vuoi usare un incantesimo, vai al **166**. Se lo uccidi, vai al **49**.

89

Il giovane passa rapidamente una mano sul banchetto, che scompare, e con un lesto balzo si mette oltre la portata del tuo braccio. Stai ancora valutando se incalzarlo o lanciare un incantesimo quando, in un istante, il ragazzo letteralmente svanisce. Lo cerchi in tutte le tende, che paiono sinistramente deserte, e concludi che non puoi fare null'altro, qui: vai al 7.

90

Se hai inflitto 10 o più danni, hai imperversato fra i tuoi nemici seminando morte e panico, e vai al 177. Altrimenti vai al 105.



91

Comprendi troppo tardi che il peso di ciò che rechi con te è eccessivo, e inesorabilmente anneghi.

92

La donna implora aiuto, disperata. Tu la ignori, andando al 7.

93

In un luogo del genere ci si può facilmente smarrire, e imponi un limite alle tue ricerche. Fra i vari rotoli trovi l'arcano e potente Stigma: senza esitazione lo prendi con te e, più che soddisfatto, vai verso l'Uscita, al **7**.

Nota: puoi disvelare lo Stigma in una Stanza a tua scelta; se lo fai, fino al Quadrivio successivo i tuoi nemici otterranno successi solo tirando 6!

94

Resisti al dolore, finché cessa del tutto. Ti stacchi da questa trappola mortale, che ora ti pare come «scarica», prosciugata dell'energia che fino a un attimo fa la impregnava. Adesso invece una sottile aura magnetica avvolge il tuo corpo, garantendoti una Difesa Naturale (che quindi non ti può mai essere sottratta) pari a 1. Soddisfatto, puoi raggiungere l'Uscita, al **7**.

95

Sali per parecchi passi, fradicio di pioggia e assordato dal vento selvaggio. Metti di nuovo alla prova il tuo Vigore; se riesci, vai al **16**, altrimenti cadi: togli 2 punti di Vigore e, se sopravvivi, torni al **XVI**.

96

Deponi l'oggetto che hai scelto sull'altare; ricordati di depennarlo. La creatura ti fissa in

silenzio. Vai al **78**.

97

Pronunci la parola, e sull'altra torre compare una porta. Puoi imboccarla, al **43**, o raggiungere l'Uscita, al **7**.

98

«Già i sapienti di Malkanthar sostenevano che l'anima non è, o non è soltanto, il principio che muove il mondo materiale, ma che ne è una sorta di doppio, un'essenza autonoma ma speculare rispetto a ciò che ci circonda quando ci muoviamo nella Luce. Anche se non sarai fisicamente dentro l'Agone, la tua anima, o corpo astrale, rispecchierà in qualche modo le caratteristiche che hai qua; e così faranno le cose che vedrai.»

Se ne hai abbastanza di speculazioni, torna all'**1**.

Se trovi il tema stimolante e desideri approfondire, vai al **171**.

99

La donna si slaccia il pesante mantello e, felice, si getta nella lotta.

POSSENTE SIGNORA

Vigore 6 Lucidità 2 Attacco 0 Difesa 0

Ricorda che, poiché sei disarmato, anche il tuo punteggio di Attacco e Difesa è probabilmente

pari a 0.

Se la batti, vai al **162**. Se ti batte, vai al **113**.

100

Tenta una prova di Lucidità. Se riesce vai al **2**, altrimenti al **71**.

101

Ti risvegli. La penombra ti avvolge, e il freddo della pietra ti morde la schiena. Sei di nuovo nel Foleo, fuori dall'Agone. Hai la tua vecchia spada e l'armatura, ma null'altro.

Se hai il codice KKK, vai al **52**; se hai il codice YYY, vai al **123**; viceversa, procedi al [65](#).

102

«Molto, molto bravo», dice l'uomo, facendo un agile balzo indietro dopo aver incassato il tuo ultimo, violento colpo. «Per me, può bastare. Basta anche per te?»

Basta? Vai al **137**. Non basta? Vai al **172**.

103

L'Elisir ti fa recuperare fino a 3 punti di Lucidità. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

104

I due sono ai tuoi piedi, morti. Avevano un'ascia e una spada (Attacco 2), due pugnali (Attacco 1) e due armature leggere (Difesa 1); prendi ciò che

vuoi e annota il codice KKK, dopo di che prendi l'Uscita e torni al **Quadrivio**.

105

Mentre lotti strenuamente contro la masnada di bifolchi, intravedi un movimento, sul palco, che cattura la tua attenzione: il giovane resuscitato si protende verso il taumaturgo, fissandolo con occhi spenti, e lo strangola!

La folla se ne accorge e si disperde, rapida, in preda alla paura e allo sgomento.

Tiri un sospiro di sollievo mentre il Resuscitato, con lo sguardo lontano e colmo di pena, ti indica una delle casupole più lontane dalla piazza, prima di incamminarsi a passo lento verso l'orizzonte.

Il giovane ti ha indicato l'Uscita; puoi raggiungerla al 7.

106

Tira sulla Lucidità e spendi 1 punto; se fallisci, vai al **144**; se riesci, l'incantesimo rallenta in estremo la caduta! Perdi 1 punto di Vigore e ti avvicini svelto all'Uscita, che ora, bizzarramente, si trova in basso. Vai al 7.



107

Il tuo piede finisce in fallo e cadi in una voragine, morendo.

108

Quale che sia la potenza che protegge il taumaturgo, essa non lo lascia in balia della tua magia: il tuo dardo si disperde a un passo dal bersaglio, mentre la folla si serra su di te, ammazzandoti.

109

Perfino Gramaghul riconosce la tua forza spirituale.
Vai al **182**.

110

Sei in una vasta caverna, costellata di crepacci irti di pietre aguzze. Non trovi niente, a parte l'Uscita; non resta che andarci, al **7**.

111

L'uomo dona la vista a un cieco, fa camminare uno storpio, poi chiede alla folla di tributargli i giusti onori, riconoscendo che in lui è il potere del Dio; che egli è come Dio. Estatica, la folla lo osanna e si inchina davanti a lui.

Fai lo stesso? Vai al **185**. Rifiuti? Vai al **142**.

112

Riesci a interpretare l'iscrizione, che recita:

«Toccami, e affronterai un grande cambiamento, per il tuo trionfo o la tua rovina». Ora puoi toccare il monolite (24), colpirlo con l'arma (114) o dirigerti verso l'Uscita, al 7.

113

La donna è una lottatrice inesorabile. Per quanto ti sforzi e dibatti, alla fine ti schiaccia a terra e ti stringe la gola nell'incavo del gomito.

Quando rinvieni, la Stanza è spoglia e fredda. Vai al 119.

114

Colpisci il monolite con l'arma, e un violento scoppio ti catapulta all'indietro. Perdi 4 punti di Vigore. Se sei ancora vivo, strisci faticosamente fino all'Uscita, al 7.

115

Ti sei appena avvicinato al mucchio, quando dalle pareti della stanza si leva un sinistro, possente stridore metallico. Che fai? Corri verso l'Uscita? Vai al 170. Aspetti di vedere che succede, mentre ti riempì le tasche? Vai al 13.

116

L'implacabile energia ti trasforma in cenere.

117

Non sai bene che hai davanti, ma si direbbe un

temibile demone dell'Abisso. Non sai come reagirà; forse un'offerta di qualche tipo eviterà il peggio... Vai al **187**.

118

«Mio incerto e silenzioso visitatore, quella è l'Uscita, ma non ti consentirò di imboccarla, se non mi darai prova della tua tempra. Quindi, di nuovo: mente (**55**) o corpo (**143**)?»

119

L'Uscita è sempre lì dove l'avevi vista, e puoi imboccarla andando al **7**. Nota che durante il duello non hai perso punti (ora hai lo stesso punteggio che avevi quando sei entrato).

120

I grimori e i rotoli contengono saperi antichi e dimenticati, accessibili solo a un vero iniziato. Fa' una prova di Lucidità; se riesce, vai al **93**; altrimenti al **9**.

121

Hai appena iniziato l'ascesa, e un inquietante clangore squarcia l'aria. Sembra venire da tutt'intorno.

Che fai?

Ti getti a terra e corri verso l'Uscita? Togliti 1 punto di Vigore per la caduta e vai al **7**.

Prosegui, determinato? Vai al **178**.

122

«Idiota!» tuona l'uomo, colpendoti con la scure.
Perdi 1 punto di Vigore e prosegui al **56**.

123

Shalconda ti viene incontro, raggiante. «Mia nipote si è appena svegliata; è debolissima, ma sta bene! Grazie! Ora devo organizzare il suo trasporto a casa, ma ho già mandato uno dei miei ad avvisare mia madre. Tu va' pure avanti, a riscuotere la giusta ricompensa.» Vai al **41**.

124

«Bravissimo! Ecco un piccolo dono; ti sarà d'aiuto!» dice passandoti la gemma che porta sul petto. Se l'accetti e prendi commiato, vai al **66**; in alternativa puoi attaccarlo al **172**.

125

«Anche se ti dai un gran daffare per tenerlo nascosto, tu sei la Folarca di Isthona, e Sakjin è la tua erede designata. È entrata nell'Agone per sfuggire a questo destino, conoscendo bene tutti i trucchi necessari a vanificare le ricerche tue e dei tuoi Intendenti. Solo una parte terza, ignara di tutto, sarebbe forse riuscita a rintracciarla, più per caso che per abilità; ed ecco che entro in gioco io. E ho vinto la partita che tu, che reggi il Foleo, non potevi vincere. Non temere, comunque: come ti ho servita fedelmente in questa cerca, fedelmente

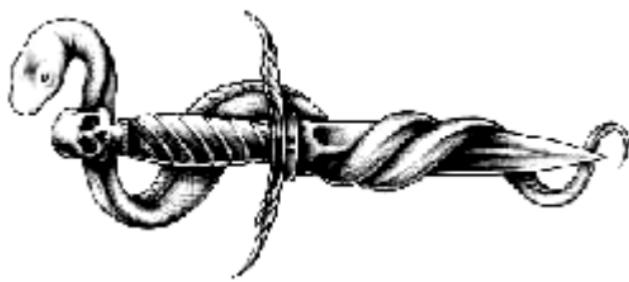
serberò il tuo segreto, e ancora ti aiuterò in futuro, se ne avrò facoltà.» Vai al **154**.

126

Spieghi alla donna il tuo fallimento. Zaaluna ti guarda con disprezzo, ma ti scioglie da ogni vincolo, comprendendo che il tuo è stato un onesto tentativo.

127

Viscoso e salato, pare proprio sangue. Torna al **XIV**.



128

I due predoni ti spogliano rudemente di ogni tuo avere, poi, assestandoti una pedata, l'uomo ti catapulta oltre l'Uscita. Torna al **Quadrivio**.

129

Riprendi fiato appoggiandoti a una delle grandi pietre. Qui non hai più nulla da fare, se non cercare l'Uscita, che trovi dopo un breve girovagare tra il sottobosco e i grandi tronchi umidi, al **7**.

130

Ti accomiati educatamente, ma la creatura non ti degna d'uno sguardo... Desolato e vergognoso, raggiungi l'Uscita al 7.

131

La ragazza piange disperata. Le spieghi la situazione e si dimostra intelligente: sembra capire che, di fatto, non ha molta scelta. Ti segue docilmente al **Quadrivio**, e da lì esce dall'Agone. Segna il codice YYY.

132

Hai la Virtù Carisma? Vai al 152; altrimenti vai al 122.

133

Ti godi il cruento trionfo su un'avversaria temibile. Puoi prenderle il mantello (Difesa 1) in sostituzione alla tua armatura, se non l'hai più, e una delle armi ad asta alle pareti (Attacco 3). Aggiungi poi 1 punto al Vigore per la difficile impresa che hai compiuto.

Ora puoi raggiungere l'Uscita, andando al 7.

134

«Molto bravo, signore!» dice il giovane con cordialità, mostrando la Donna; un nuovo guizzo della bacchetta, e dal banchetto scompaiono le

carte, e compare in vece loro un'ampolla. «È un Elisir Cristallino; usatelo saggiamente!» Prendi l'ampolla; in qualunque momento tu voglia bere l'Elisir, segna il paragrafo in cui ti trovi e vai al **103**. Ora va' al **7**.

135

«Peccato! Va' pure!» dice l'uomo, congedandoti. Puoi andare al **7** oppure, se preferisci, attaccarlo: in tal caso vai al **172**.

136

La tempesta imperversa instancabile, ma tu perseveri nella marcia, concentrato sul percorso. La pista si apre in uno scabro costone; sulla destra, sul fianco della montagna, l'Uscita. Non intendi restare un istante di più in balia degli elementi, e ti ci dirigi, al **7**.

137

«Bene», ti dice l'uomo con un grande sorriso. «Ti sei guadagnato la mia arma; ti servirà bene!» Ti passa la sua poderosa mazza (Attacco 4) e ti indica l'Uscita. «Buona fortuna!» aggiunge infine. Puoi andare verso l'Uscita (**7**) o collaudare la tua nuova arma sull'uomo (**184**).

138

Liberi il perno e i due piatti oscillano per un poco. Mentre li osservi, strane sensazioni ti attraversano

il corpo: togli 1 punto al Vigore o alla Lucidità, a seconda del punteggio più alto, e aggiungine 1 alla Lucidità o al Vigore, a seconda del punteggio più basso (se sono uguali, rimangono ovviamente invariati). Ora puoi andare verso l'Uscita, al **7**.

139

Davanti al tuo rifiuto, la donna non pare irrigidirsi; ti chiede se può farti cambiare idea in qualche modo e, di fronte alla tua determinazione, desiste, offrendoti un'altra tazza di tè prima di congedarti. Ma, come ti accorgerai più tardi, preda di una tremenda agonia, l'infuso della vecchia riserva una mortale sorpresa; per un motivo che ignori e che non scoprirai mai, nessuno deve sapere la verità su Sakjin e la sua fuga.

140

Tira un dado: se ottieni 5 o 6, vai al **81**, altrimenti vai al **107**.

141

Levi la mano e fulmini con lo sguardo la turba di creduli, che esita.

Il predicatore diviene incerto, temendo che il confronto mini la sua autorità, e ti indica una delle casupole più lontane. «L'Uscita che cerchi è là», ti dice.

Ti scrolli la polvere dai calzari e la raggiungi al **7**, lasciando questi sciocchi alla loro follia.

142

«A quanto pare, qui qualcuno non mi ritiene degno d'onore», senti dire al predicatore. Ti sta fissando, dall'alto del palco. Ti guardi intorno: sei l'unica persona che non sia inchinata di fronte a lui. Imiti la folla? Vai al **185**. Resti in piedi? Vai al **20**.

143

«In guardia, dunque, mio bellico ospite!» esclama l'uomo e, senza indugio, ti attacca. Il primo attacco è suo.

GRAND'UOMO

Vigore 5 Lucidità 6 Attacco 4 Difesa 1

Se lo batti, vai al **102**. Se ti batte, vai al **64**.

144

Nello schianto perdi 3 punti di Vigore.

Se sei ancora vivo, puoi penosamente arrancare, più in fretta che puoi, verso l'Uscita, che ora si è stranamente spostata in basso. Vai al **7**.

145

L'uomo raggiunge l'Uscita e appoggia la mano sulla maniglia. «Seguitemi, mio signore, poiché io so dov'è la fanciulla che cercate».

Pur esitante, lo segui, ed entrambi vi ritrovate al Quadrivio. Vai al **46**.

146

L'esca crepita, e quasi istantaneamente il ticchettio si allontana. Ti drizzi, puntando la lanterna in avanti, quando una folata d'aria, dall'alto, ti mette in guardia: una creatura simile a una gigantesca falena sta piombando su di te!

MOSTRUOSA FALENA

Vigore 3 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

Attacca prima lei. Al tuo turno, se vuoi puoi usare un incantesimo: basta 1 punto di Lucidità per avvilupparla tra Vampe di Fuoco e annientarla.

Se vinci, vai al **110**.

147

Sdruciolli e rovini lungo una scarpata, rotolando per una buona quindicina di passi. Perdi 1 punto di Vigore e torni al **XVI**.

148

Se hai eliminato l'uomo, vai al **69**; se hai ucciso la ragazza, vai al **45**.



149

Tira un dado; se ottieni 5 o 6 vai al **134**; altrimenti vai al **44**.

150

Giri parecchio tra le semplici casupole, senza farti notare, e su una vedi finalmente l'Uscita. La raggiungi al **7**.

151

«Non troverete niente, signore», dice il giovane, mentre entri in una tenda dopo l'altra, trovandole tutte vuote, silenti.

«Sono andati via tutti, ormai», commenta poi, indicando il banchetto davanti a sé. Accetti l'invito (**77**) o te ne vai (**7**)?



152

Intimi loro di non comportarsi in modo avventato, e i due mettono da parte ogni ostilità. Se vuoi ingiungere alla ragazza di seguirti, vai al **131**; altrimenti esci e raggiungi il **Quadrivio**.

153

L'uomo viveva in perfetta povertà, e non possedeva nulla, a parte il coltello (Attacco 1).

Ora puoi raggiungere l'Uscita (7) oppure esplorare il laghetto (42).

154

La donna ti sorride, compiaciuta.

Zaaluna di Wakr è di parola: le sue guardie svuotano due sacchi colmi di monete di elettro ai tuoi piedi.

Con queste ricchezze, e l'amicizia di una famiglia tanto importante, diventerai un uomo potente e temuto. Congratulazioni!

155

La liberi rapidamente dai vincoli che la trattengono, quando la porta a sinistra si spalanca e, chinandosi, ci passa attraverso un immenso orco armato di una mazza dall'aspetto crudele, che si lancia subito contro di voi.

La donna mormora un incantesimo, e un dardo di energia investe il mostro prima che sia arrivato a portata, ferendolo; poi, afferra un paio di grosse tenaglie e, pur molto debole, ti aiuta come può.

TORTURATORE

Vigore 3 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Grazie all'aiuto della donna, per questo combattimento puoi aggiungere 2 punti al tuo Attacco.

Se vincete, vai al **30**.

156

Occorrono cuore e mano saldi per combattere Gramaghul, Signore di Oscenità.

GRAMAGHUL

Vigore 8 Lucidità 6 Attacco 2 Difesa 1

Se vuoi usare un incantesimo, in alternativa alle Vampe di Fuoco puoi tentare di imporgli il Segno di Naikethe-Nôm: conduci un attacco disarmato (quindi con Attacco 0); se riesce, fa' una prova di Lucidità e spendi 1 punto. Se hai successo, sotrai al Demone 3 punti di Vigore (oltre a quelli inflitti con il normale attacco). Se batti la creatura, vai al **129**.

157

Prima di uscire, la donna ti ringrazia di cuore e ti dice: «Perdona l'ardire, straniera, ma i costumi della mia gente sono forse molto diversi da quelli della tua: vedendoti lottare qualcosa si è smosso in fondo al mio cuore.

Nella mia terra, l'Akangadesh, sono una donna ricca e potente e, se avrai modo di raggiungermi là, saprò onorarti, e potrai essere la mia *kashrini*, se lo vorrai». Ora vai al **7**.

158

Versi l'acqua nel sangue (**163**) o il sangue nell'acqua (**67**)?

159

Il giovane è rapido, e assai bravo nel confondere lo sguardo. Tenta una prova di Lucidità; se ottieni almeno 2 successi, vai al **134**; altrimenti prosegui al **44**.

160

L'altare lordo di sangue, al centro del cerchio, ti suggerisce un possibile dono; in alternativa, potresti cedere uno dei tuoi oggetti; infine, puoi pur sempre offrire te stesso. Cosa offri? Il sangue (**73**)? Un oggetto (**96**; prima però decidi quale)? Te stesso (**191**)?

161

La donna annuisce. «Non potevi trascinarla via con la forza; lo so. Voglio però che tu mantenga un assoluto riserbo sulla faccenda». Annuiisci, e una delle guardie ti passa un sacchetto pieno di monete. Zaaluna ti congeda con un cenno, immersa in amari pensieri, e tu te ne vai, pago di essere comunque riuscito a trarre un qualche profitto da questa storia.

162

Alla fine di un'aspra lotta, la atterri e la tieni avvinta. «Mi hai battuta», dice la donna, rilassandosi all'istante. Allenti la presa e lasci che si rialzi; lei loda la tua forza e, mentre ti riarmi, ti dona una splendida cintura, che cela in sé una

facoltà: quando vuoi puoi evocarne il potere e aggiungere 2 punti al Vigore, che però non potrai recuperare. Se sei privo di armatura, ti dona anche il suo bellissimo mantello (Difesa 1). La ringrazi e ti congedi andando al **119**.

163

Perdi 1 punto di Lucidità e acquisti 1 punto di Vigore. Non ti resta altro da fare, e vai al **7**.

164

Oltre alla mazza (Attacco 4) e alla daga (Attacco 1), puoi portar via il farsetto di cuoio, se sei privo di protezioni (Difesa 1), come pure la grossa gemma rossa. Fai una prova di Lucidità; se riesce, vai al **66**. Se non riesce, puoi comunque mettertela in tasca, prima di raggiungere l'Uscita (al **7**).

165

Riesci a nuotare nonostante la zavorra e guadagni la riva, per fortuna poco distante, all'**83**.

166

A parte le Vampe di Fuoco, puoi tentare il Canto di Requie, e cercare di ammansirlo. In questo caso, metti alla prova la tua Lucidità; se riesci, la bestia si cheta; togli 2 punti di Lucidità e vai al **49**. Se fallisci, essa ti balza addosso aprendoti uno squarcio sul petto; togli 1 punto di Vigore e torna all'**88**.

167

Se non vuoi usare le Vampe di Fuoco, puoi tentare di rallentare il mostro con una Folata Impetuosa: se riesci in una prova di Lucidità, puoi spendere 1 punto e rallentarlo quanto basta per infilare l'Uscita e raggiungere il **Quadrivio**. Se hai cambiato idea o il tuo incantesimo non è risolutivo, torna al **47**.

168

Accetti e prendi congedo. Shalconda chiama un paio di guardie e ti accompagna per le vie della città, fino alla porta occidentale, e di lì attraverso la fiorente campagna che circonda Isthona. Dopo un paio d'ore imboccate una stretta gola, su cui si apre una grande, fredda caverna. È il Foleo. Entrate, ma ci vuole parecchio prima che gli occhi si abituino un poco all'oscurità e comincino a distinguere le sagome degli Intendenti. Shalconda dice loro che desideri entrare nell'Agone, e questi uomini, ciechi e muti, ti conducono con gentilezza e passo sicuro fino a una nicchia scavata nella parete. Anche se non vedi pressoché nulla, sai che la caverna è costellata di nicchie come la tua, in cui giacciono i coraggiosi – o gli sciocchi – che si stanno cimentando con l'Agone, e che molti chiamano Erranti; da qualche parte deve esserci anche il corpo di Sakjin. Un Intendente ti porta un'amara bevanda calda, che bevi d'un sorso: lo Psicagogo, che hai già conosciuto in passato. Ti

corichi e attendi che faccia effetto, mentre Shalconda ti impedisce le ultime raccomandazioni:

«L'Agone è una serie di Quadrivi, che danno su diverse Stanze. Per uscire da una Stanza occorre trovarne l'Uscita, che è una semplice porta; ci si può svegliare e uscire dall'intero Agone nel Quadrivio, infilando la porta alle proprie spalle. Vedrai che, man mano che progredirai all'interno dell'Agone, la sua natura ti si dischiuderà, e tu in certa misura ti avvicinerai all'obiettivo. L'unico modo per svegliare qualcuno dall'Agone senza sconvolgerne la mente, o peggio, è convincerlo a uscire di sua volontà; ricordalo, quando incontrerai Sakjin. Ancora una cosa: questo non è l'unico Foleo, sicché è possibile incontrare Erranti di paesi lontani, ma ognuno esce nel Foleo da cui è entrato».

«Come fai a sapere tante cose?» chiedi d'istinto.

«Da giovane ci sono stato anch'io», risponde Shalconda, mentre i sensi ti si appannano, e l'anima comincia a scivolare via dal corpo. Vai al **Quadrivio**.



169

Ti fai strada fra molti nemici, fino a giungere all'Uscita. Togliti 1 punto di Vigore e vai al 7.

170

Tenta una prova di Vigore; se riesci vai al 7, altrimenti al 178.

171

Zaaluna è dotata di grande intelligenza e anche molto addentro negli antichi saperi, per essere mercante. Conversate un po' sull'ambigua natura del reale, ma presto la donna ti ricorda perché sei qui. Decidi di entrare nell'Agone (168) o rifiuti (139)?

172

«Davvero sanguinario!» commenta l'uomo, non troppo stupito.

GRAND'UOMO

Vigore 6 Lucidità 6 Attacco 4 Difesa 1

Se lo batti, vai al 164.

173

L'uomo ti conduce in riva al laghetto e ti lava le ferite con le sue acque, salmodiando strane formule. Recuperi tutti i punti di Vigore. Ora puoi parlare un po' con l'uomo (vai al 3), oppure

raggiungere l'Uscita al 7.

174

La creatura ti guarda fisso mentre esci dal cerchio, ma non ti segue. Vai al 78.

175

L'uomo estrae un coltello e si difende come può.

SANTONE

Vigore 2 Lucidità 3 Attacco 1 Difesa 0

Se lo batti, vai al 153.

176

La Torre è alta, in pietra ben levigata, e gronda acqua. Tenta una prova di Vigore: se riesce, vai al 95. Altrimenti ruzzoli a terra a inizio scalata; perdi 1 punto di Vigore e torni al XVI.

177

La piazza è ormai deserta, se si escludono i feriti che gemono a terra. Solo il predicatore è ritto sul palco, illeso. Spalanca le braccia, indicando la devastazione che vi circonda.

«Il prezzo del nostro orgoglio è stato davvero alto», dice, prima di indicarti una delle casupole più lontane dalla piazza.

«L'Uscita che cerchi è laggiù», aggiunge. Ti ci dirigi, al 7.

178

La stanza si ribalta all'improvviso, come un immenso bussolotto, e tu precipiti verso il soffitto, che ora è il pavimento. Per tentare un incantesimo, vai al **106**, altrimenti procedi inesorabilmente al **144**.

179

Entri nella nebbia, e ti senti attraversare da forze sovrannaturali e severe. Metti alla prova prima il Vigore poi la Lucidità.

Se la prova riesce, aggiungi un punto al punteggio coinvolto; se fallisce, togilo.

Ora puoi raggiungere senza difficoltà l'Uscita, al 7.



180

Il sentiero è arduo e infido, trae continuamente in inganno il tuo piede. Tenta una prova di Vigore: se riesce, vai al **136**, altrimenti prosegui al **147**.

181

Di fronte a te è Gramaghul, Signore di Oscenità, o comunque un suo simulacro; si tratta di una delle Grandi Entità dell'Abisso. Non pensi che ti impedirà di andartene, se è ciò che desideri; di certo, saprà ricompensare un'offerta appropriata.

Vai al **187**.

182

Ora hai la Benevolenza di Gramaghul, Signore di Oscenità. In ogni Stanza che visiterai, puoi sostituire il lancio di *un* dado con un 6, in combattimento o durante una prova. Hai insomma un successo automatico per Stanza. Ora vai al **78**.

183

Hai appena cominciato ad avanzare alla cieca, quando il ticchettio, alla tua destra, si avvicina. Te ne allontani repentinamente, balzando a sinistra (**107**) oppure continua ad avanzare dritto davanti a te (**85**)?

184

«Davvero infido!» commenta l'uomo, estraendo la daga.

GRAND'UOMO

Vigore 6 Lucidità 6 Attacco 1 Difesa 1

Se lo batti di nuovo, vai al **164**.

185

Spinto forse dalla paura, onori il taumaturgo, anche se qualcosa, in cuor tuo, ti dice che è un pericoloso ciarlatano, così arrogante da sovvertire ogni cosa per pura vanagloria.

Senti su te lo sguardo freddo dell'uomo; alzi gli occhi e vedi che ti sta indicando una delle casupole più lontane dalla piazza. «L'Uscita che cerchi è laggiù», dice. Perdi 1 punto di Lucidità e ti ci dirigi, al 7.

186

Ti muovi circospetto, facendoti strada fra i tronchi marci e le felci. D'un tratto l'aria è scossa da un verso spaventoso, una via di mezzo tra un muggito e un possente belare. C'è qualcosa di bieco e selvaggio in quel grido, e per un istante ti si gela il sangue. Cominci a correre (48) o ne cerchi l'origine (4)?

187

Che fai? Attacchi la creatura (156)? Cerchi di allontanarti alla cheticella (174)? Gli dedichi un qualche sacrificio od offerta (160)? Se hai la Virtù Carisma puoi andare al 109.

188

Con poche, precise indicazioni, e senza mai toccarti, la voce ti conduce per qualche decina di passi. La guida misteriosa ti ringrazia per la fiducia accordatale, e ti dice che ormai sei al sicuro. Preso da uno slancio le racconti della tua missione, e la creatura ti dice di sapere chi è Sakjin, e anche di sapere chi è sua nonna, Zaaluna; la giovane donna, qui, è destinata alla

massima autorità, per quanto rifugga a essa. Ti racconta molte cose sulla loro famiglia, sulla struttura dell'Agone, sul rapporto tra le due, e su molto altro. Annota che ti è stato rivelato il Segreto e, nei futuri Quadrivi, pescherai una carta in più, ma dovrai ignorarla a meno che non sia l'Imperatrice.

Il tuo inatteso amico ti saluta, mentre il ticchettio si allontana; vai all'**81**.

189

Raggiungi l'Uscita, fingendo di non notare il sorriso sprezzante della donna. Vai al **7**.

190

Sgravato, nuoti lieve nelle acque fredde e buie. Raggiungi la riva all'**83** o, nonostante l'oscurità, provi a immergerti all'**82**?

191

Gramaghul accetta la tua offerta e ti lascia scosso e turbato; togli 1 punto di Lucidità e vai al **182**.

192

Il doppio scompare. Puoi raggiungere l'Uscita andando al **7**, ma sappi che da ora in avanti il tuo punteggio pieno di Vigore e Lucidità è pari a quello che hai adesso; in altri termini, le ferite che hai subito in questo scontro non guariscono, né recupererai le energie mentali spese.

Il Quadrivio

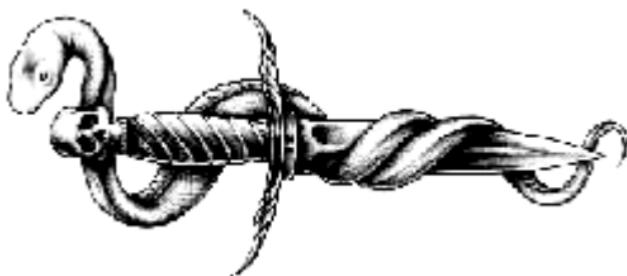
Sei in una spoglia sala esagonale. Dietro di te, la porta da cui sei entrato; di fronte, tre porte di primo acchito identiche, ma sormontate ognuna da una formella di ceramica dipinta a colori vivaci, che le contrassegna.

Ora mescola gli Arcani Maggiori e pescane tre; se dovesse uscire il Matto, prendine nota, rimetti la carta nel mazzo e pescane un'altra. Il tris di Arcani che ne otterrai rappresenta le tre porte che hai davanti. Scegli quale varcare e vai alla Stanza corrispondente. Se hai già visitato sette Stanze, pesca una carta in più, ma ignorala se non è il Matto. Se ne hai già visitate undici, pescane un'altra in più, ma ignorala se non è il Matto.

Se infili invece la porta alle tue spalle, vai al **101**.
Se in una qualunque Stanza muori e non è specificato diversamente, vai al **14**.

- 0.** Il Matto;
- I.** Il Bagatto;
- II.** La Grande Sacerdotessa (la Papessa);
- III.** L'Imperatrice;
- IV.** L'Imperatore;
- V.** Lo Ierofante (il Papa);
- VI.** L'Amore (gli Amanti);
- VII.** Il Carro;
- VIII.** La Giustizia;
- IX.** L'Eremita;
- X.** La Ruota (la Fortuna);

- XI.** La Forza;
- XII.** L'Appeso (l'Impiccato);
- XIII.** La Morte;
- XIV.** La Temperanza;
- XV.** Il Diavolo;
- XVI.** La Torre;
- XVII.** Le Stelle;
- XVIII.** La Luna;
- XIX.** Il Sole;
- XX.** Il Giudizio;
- XXI.** Il Mondo



0. Il Matto

«Permettete una parola?», senti dire. Ti volti e vedi un uomo con una camicia bianca aperta sul petto e un paio di semplici calzoni. Porta una daga alla cintura. Ti fermi ad ascoltare (vai al **57**) o infili l'Uscita senza esitare (vai al **Quadrivio**)?

I. Il Bagatto

Ti ritrovi in mezzo ad alcune tende da fiera, variopinte ma consunte. Su una occhieggia incongruamente l'Uscita; a due passi da te, invece, un giovane dagli abiti vistosi ti saluta da dietro un

banchetto: «Volete giocare, signore?» ti chiede con un freddo sorriso.

Vuoi giocare? Vai al **77**. Altrimenti puoi dare un'occhiata in giro (vai al **151**) o puntare l'Uscita (al **7**). Volendo puoi anche aggredire l'uomo, all'**89**.

II. La Grande Sacerdotessa

Sei in una biblioteca avvolta nella penombra, racchiusa in una vasta grotta. Trovi presto l'Uscita e, se vuoi, puoi imboccarla al **7**. Se decidi invece di esplorare la biblioteca, vai al **120**.



III. L'Imperatrice

Se non hai annotato alcun codice, hai 1 punto di Fato e vuoi spenderlo, vai al **51**; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.

IV. L'Imperatore

Sei in un vasto prato, punteggiato da pochi grandi alberi; l'Uscita pare come appoggiata su una quercia, poco più in là. Un uomo sui quarant'anni, dai movimenti energici e lo sguardo acuto, ti fissa intensamente a pochi passi di distanza. Indossa un farsetto di cuoio e porta una mazza d'arme,

appoggiata sulla spalla con disinvolta, e una daga al fianco. Ha anche una bella collana, su cui brilla una grossa gemma rossa.

«Mente o corpo?», ti chiede con un ampio, franco sorriso.

«Mente»? Vai al **55**.

«Corpo»? Vai al **143**.

Non sai, o non rispondi? Se hai la Virtù Carisma prosegui al **35**, altrimenti al **118**.

V. Lo Ierofante

Sei nella piazza di un villaggio; cento o duecento persone sono assiepate intorno a un palco improvvisato, su cui un taumaturgo sta predicando con fervore.

L'Uscita non si vede.

Ti metti subito a cercarla? Vai al **32**.

Assisti per un po' alla scena? Val al **111**.

VI. L'Amore

Assisa sotto un sontuoso baldacchino c'è un'amabile creatura androgina, bellissima e di modi di gentili, che ti invita a sederti ai suoi piedi e a conversare con lei.

L'Uscita è vicina, a sinistra.

Accetti l'invito? Vai al **74**. Rifiuti e punti all'Uscita? Vai al **33**.

VII. Il Carro

Sei in una fitta selva; davanti a te si aprono tre vie:

una oscura, a sinistra, presidiata da un'alta figura nera; una a destra, luminosa, guardata da un'alta figura bianca; una al centro, deserta. La figura a sinistra dice: «Questa è la via del Male»; quella di destra: «Questa è la via del Bene».

Li interroghi, ma non rispondono ad alcuna domanda...

Che fai? Imbocchi la via di destra (**40**), quella di sinistra (**169**) o quella al centro (**19**)? Puoi anche assalire le due figure (**25**).



VIII. La Giustizia

Sei in una solenne Stanza circolare; l'Uscita è ben visibile sulla sinistra. Al centro, c'è una statua di donna in grandezza appena superiore al naturale. Nella sinistra tiene una bilancia, nella destra un cartiglio su cui sta scritto:

LA GIUSTIZIA È EQUA, E OGNI COSA
LIVELLA

La bilancia non è di pietra e, volendo, puoi liberare il perno e vedere che succede (vai al **138**). Altrimenti qui non hai nulla da fare: vai all'Uscita, al **7**.

IX. L'Eremita

La Stanza è immersa in un buio impenetrabile. Odi un sinistro ticchettio alla tua destra. Con te hai l'occorrente per accendere una luce; lo fai? Vai al **146**. Avanzi a tentoni? Vai al **183**.

X. La Ruota

Sei grossomodo al centro di una vasta stanza rettangolare. Davanti a te, su uno dei lati corti, c'è l'Uscita; alle tue spalle, un conspicuo mucchio di monete di elettro. Il soffitto è molto alto, e coperto di scheletri e armi arrugginite che ci paiono come incollate.

Che fai? Ti dirigi direttamente verso l'Uscita (**7**)? Raggiungi il mucchio di monete, per prenderne un po' (**115**)? Cerchi di arrampicarti sulle pareti, per esaminare armi e cadaveri (**121**)?

XI. La Forza

Sei in una grande sala, dalle pareti cariche di armi, trofei, arazzi e coppe preziose. In fondo c'è un trono su cui siede una donna bella e vigorosa; ai suoi piedi è accovacciato un leone. La donna si alza ed esclama: «Battiti con me, senza armi né incantesimi, per il puro gusto della lotta, oppure esci di qui». L'Uscita è in fondo alla Stanza.

Che fai?

Accetti la sfida e ti spogli delle armi? Vai al **99**.

Declini e ti dirigi verso l'Uscita? Vai al **189**.

L'attacchi con armi o incantesimi? Vai all'**88**.

XII. L'Appeso

Sei in una stanza delle torture. Alla destra, l'Uscita, alla sinistra, una tetra porta di ferro. Ai vari tavoli, ruote e sedili c'è una sola persona ancora viva: una fanciulla dall'aria esotica, dalla pelle coperta di tagli e bruciature.

«Liberami!» ti supplica, «prima che tornino i Torturatori!» Che fai? Punti verso l'Uscita (92), cerchi di liberarla senza indugi (155) o la interroghi su chi è e come è finita qui (53)?

XIII. La Morte

Se hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai al 34; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.

XIV. La Temperanza

Sei in un'ampia camera. Dalla parte opposta c'è l'Uscita; davanti a te due anfore. L'una è piena di quella che pare acqua cristallina; l'altra sembra contenere denso sangue.

Che fai? Ti dirigi verso l'Uscita? Vai al 7. In alternativa puoi bere un po' d'acqua (22) o anche di sangue (127), rovesciare a terra il contenuto delle anfore (62) o infine versare il contenuto di un'anfora nell'altra (158).

XV. Il Diavolo

Sei in un bosco cupo e malsano, quasi soffocante. Una vaga inquietudine ti striscia nell'animo.

A pochi passi intravedi alcuni grandi monoliti disposti in cerchio; dell'Uscita, però, nessuna traccia. Ti addentri fra le pietre (58) o cerchi l'Uscita nel folto del bosco (186)?

XVI. La Torre

Vedi un'alta Torre, spazzata da una fiera, gelida tempesta notturna. Un lampo illumina i dintorni, mostrando per un istante una conca circondata da montagne scoscese e l'Uscita, in cima alla Torre stessa. Tenti di trovare un sentiero che esca dalla conca? Vai al 75. Se ti cimenti nella scalata della Torre, vai al 176.

XVII. Le Stelle

Ti trovi sotto un cielo notturno, debolmente soffuso della luce degli astri. Senti uno scrosciare d'acqua e vedi una cascata che si riversa in piccolo laghetto acciambellato in una forra scoscesa; sulla riva medita un santone che ti accoglie con parole gentili, offrendosi di curarti le ferite.

Accetti? Vai al 173. Rifiuti? In questo caso puoi avvicinarti all'Uscita, che sta poco più in là, sulla parete rocciosa della forra (vai al 7), oppure attaccare l'uomo (vai al 175).

XVIII. La Luna

Ti ritrovi in mezzo a un lago, o a una grande vasca; il cielo notturno brilla di astri, sopra di te. Se ti spogli di abiti e protezioni (o se non ne

hai...), vai al **190**. Se tenti di nuotare zavorrato, vai al **39**.

XIX. Il Sole

Sei al buio. Procedi a tentoni (**86**) o accendi la tua torcia (**37**)?

XX. Il Giudizio

Ti trovi in una vasta landa spoglia; ogni cosa è ferma, e tace. Davanti a te, un grande portale sospeso nel nulla, colmo di nebbia, dà su un ambiente situato al di là di esso, non raggiungibile altrimenti. Attraverso la foschia, nell'ambiente oltre il portale, si intravede l'Uscita.

Una voce squillante tuona dall'alto: *Giunta è per te l'ora del Giudizio; entra, e saggia il tuo valore.* Se ti inoltri nella landa inospitale, in cerca di un altro passaggio, vai al **61**.

Se ti sottoponi al Giudizio e varchi il portale, vai al **179**.

XXI. Il Mondo

Se hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai al **10**; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.



Il Ritorno della Bestia di Pirata delle Alpi

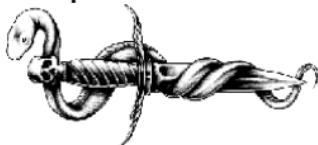
Da mesi la regione del Gévaudan viene flagellata dagli attacchi della misteriosa "Bestia": dopo aver letto molte storie su quegli orribili avvenimenti, non hai esitato ad accompagnare il capitano Duhamel e i suoi "*Dragons*", nel 1764, per tentare di uccidere la creatura.

Pensavi che la caccia sarebbe stata molto più facile, ma ti sbagliavi: la spedizione fu un fiasco e il Re fece sostituire Duhamel nell'Aprile 1765 da Martin Denneval, un famoso cacciatore di lupi e da suo figlio. Dopo essere rimasto nel Gévaudan hai partecipato alle battute di caccia dei Denneval, ma anche con loro la Bestia non fu trovata. Il Re, dopo esserne stato informato, l'8 Giugno del 1765 fece sostituire i due cacciatori con il suo Gran Portatore di Archibugio: François Antoine. Di nuovo prendesti parte alla caccia, che anche in quell'occasione si rivelò infruttuosa...eppure gli avvistamenti della Bestia e le segnalazioni di attacchi erano continui.

Le cose cambiarono il 20 Settembre 1765: durante una battuta di caccia vicino all'abbazia di Chazes, Antoine uccise un lupo di grandi dimensioni; in molti pensarono che potesse essere la Bestia, ma qualcosa non ti convinse. Resi partecipi dei tuoi dubbi gli altri cacciatori, che in cambio ti ripagarono con una coltellata. Stranamente, Antoine e i suoi uomini ripartirono per Parigi molto presto per mostrare la "Bestia" al Re. Tu, invece, rimanesti nel Gévaudan per continuare

la caccia: sapevi che la Bestia era ancora viva e che Antoine era solo un impostore.

Finalmente in questa notte, il 26 Gennaio 1766, hai avuto fortuna: in una locanda di Apcher hai incontrato Georges, un contadino proveniente da un paese a est: Mordrac. Quest'uomo ti parla di attacchi alle greggi e della scomparsa di una ragazza. Per te, non ci sono dubbi: la Bestia è qui e stavolta non vuoi perderla.



IL RITORNO DELLA BESTIA REGOLE

Sei Jacques "Lascar" Noircoeur, un avventuriero che ha girovagato in Africa e in Francia nel 1700 alla ricerca del pericolo, del brivido e della fortuna. I tuoi passi ti hanno portato nella Francia meridionale, nel famigerato Gévaudan, conosciuto per le stragi compiute dalla terribile Bestia.

Probabilmente dovrai combattere; per far ciò utilizzerai il sistema di combattimento descritto in seguito.

Per giocare devi iniziare dal paragrafo 1 e dopo dovrai scegliere il paragrafo che ti ispira di più tra quelli proposti. Attenzione! Esistono dei paragrafi nascosti!

Adesso, devi completare la tua Scheda: è il riassunto delle capacità, livello di salute e oggetti posseduti da Lascar.

Attributi

Combattività: tira un dado e scrivi il risultato sulla Scheda. Ciò rappresenta la maestria di Lascar nel combattimento.

Salute: tira di nuovo il dado e moltiplica il risultato per 2; scrivi il risultato sulla Scheda. Questo indica la salute fisica di Lascar (non puoi superare questo valore durante l'avventura.)

Talenti

Lascar ha viaggiato molto e ha fatto mille mestieri. Per rappresentare la sua esperienza, scegli un Talento (saranno descritti successivamente).

Inventario

Lascar inizia l'avventura con una spada, una pistola, un cavallo, uno zaino contenente una corda e una ricarica per la pistola.

Hai anche 10 Monete nella Borsa.

COMBATTIMENTI

Se incontri degli esseri ostili, dovrai combatterli per continuare l'avventura. Ecco come si fa:

Attacco: Lancia un dado e aggiungi il risultato alla tua Combattività e fai lo stesso per il nemico. Nel caso di risultati uguali si rilanciano i dadi.

Danni: Quello che ha il risultato più alto vince e deve lanciare un dado per calcolare i Punti di Salute (PS) persi dal nemico.

Fine: Il perdente è quello che non ha più PS.

Armature : Le armature "bloccano" i danni: se hai "x" punti di Armatura, il risultato del danno fatto dal nemico (cioè il suo lancio di dado) sarà ridotto di "x".

Pistola: Potrai utilizzarla quando ti viene proposto: in quel caso, assicurati di avere una Ricarica per poterla utilizzare ancora (una Ricarica serve per un solo utilizzo).

LA VITA E LA MORTE: Quando Lascar arriva a 0 PS, muore. In questo caso, devi ricominciare l'avventura dall'inizio (e perdi anche tutti gli oggetti trovati).

Puoi recuperare dei PS persi (ma non puoi andare oltre il totale di partenza) utilizzando alcuni oggetti (ma non durante il combattimento).

Potrebbe esserti chiesto di consumare un Pasto durante l'avventura: se non ne hai, perderai dei Ps a causa della fame.

Bevande Speciali	Ps Recuperati
Elisir	5
Intruglio	3

TALENTI

Cacciatore: Puoi seguire le orme e puoi domare gli animali. Ladro: Sai fare tutti i "lavori" dei ladri.

Guaritore: Sai aiutare una persona ferita, ma ti serve del materiale.

Maestro d'Armi: Puoi rilanciare un tiro d'attacco, se sbagliato (ma devi accettare il nuovo risultato ottenuto) e infliggi 2 danni in più.

Tiratore Scelto: Potrai scegliere delle opzioni speciali quando ti viene chiesto di utilizzare un'arma da fuoco.

INVENTARIO

Gli oggetti che puoi raccogliere sono scritti *così*.
Puoi mettere al massimo 10 oggetti nello Zaino.
Puoi indossare solo un'Armatura.

ACQUISTI

Per comprare degli oggetti, devi sottrarre il loro prezzo dal tuo numero di Monete in Borsa. Se non hai abbastanza Monete per comprare qualcosa, non lo puoi fare.

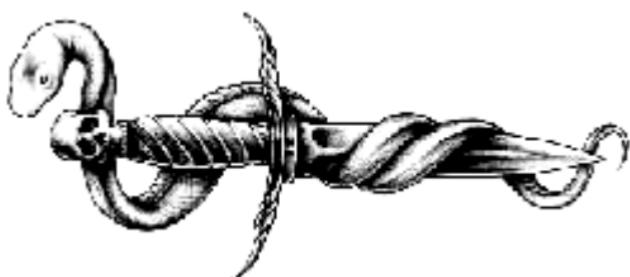
Avvertenze

Questo racconto-game è liberamente ispirato a fatti reali che si sono svolti in una zona centro-

meridionale della Francia del '700.

Ti invito a non imitare le azioni descritte in questa storia.

Il sistema monetario della Francia di quel tempo è stato volontariamente semplificato.



Scheda

Attributi

Combattività: Salute:

Equipaggiamento

Armatura:

Zaino:

Borsa:

Talento Scelto :

1

Il viaggio fino a Mordrac è stato lungo: con Georges, hai cavalcato per buona parte della giornata e ora mancano solo due ore al tramonto. Non conosci questa parte del Gévaudan e scopri i suoi paesaggi incontaminati, dove le foreste sembrano oceani e le montagne dell'Auvergna ti fanno pensare alle bibliche mura di Gerico. Georges sta cantando, come ha fatto per la maggior parte del viaggio. Continuate così per un po' e verso l'inizio della sera, quando Venere illumina il cielo, arrivate a Mordrac.

Il paese è composto da vari edifici di pietra; tra queste, noti una locanda e una chiesa che circondano una piazza. Guardi l'orizzonte e vedi che ci sono degli atri paesini vicini, a una o due leghe. Georges smette di cantare e dice:

«Io vivo in uno dei villaggi che vedi laggiù, ma non ti posso dare ospitalità: ho troppi bambini e poco spazio. Dovresti chiedere alla locanda.»

Ringrazi e domandi a Georges di parlarti un po' di più di Mordrac. Il contadino fa una smorfia e dice: «Non c'è niente da dire... prima dei nuovi attacchi della Bestia, qui non si svolgeva niente di importante...»

Georges ti saluta e ti lascia sulla piazza deserta: fa freddo e potresti gelarti se non ti muovi. Cerchi una stalla per il tuo cavallo e vedi che in quelle della locanda ci sono ancora dei posti liberi. Senza esitare, ci porti il tuo animale, lo sistemi e ti dirigi

verso la porta della locanda, da dove proviene un suono stridulo e spaventoso. Vai al [17](#)

2

Con un'incredibile forza, la vecchia ti spinge indietro e fischia fortissimo. Dopo pochi secondi, arriva un animale che non avresti mai pensato di vedere lì: una scimmia pelosissima, dalle grandi fauci e che ti sta dando la carica! Vuoi combattere la scimmia ([44](#)), vuoi spararle ([7](#)) o hai il talento “Cacciatore” ([51](#))?

3

«Eh, se il sindaco paga bene, potrei farci un pensiero!» dici.

«Dobbiamo parlare domattina con un tale, Ferdinand Lecuistre: un intermediario tra il sindaco e il marchese di Apcher. Dato che il sindaco è partito per parlare con l'intendente, è Lecuistre che comanda qui, fino al suo ritorno. Sarei contento di averti sotto i miei ordini!»

«Concretamente: cosa si deve fare e quanto si guadagna?» chiedi.

«Semplice: facciamo delle ronde in città e delle battute in campagna. Se un contadino avvista la Bestia, andiamo e proviamo a trovarla e ucciderla. Il marchese è pronto a pagarcì 50 Monete al giorno... a persona, intendo!»

La cameriera arriva e ti dà **una chiave con un'etichetta rossa**: dice che è quella della tua

camera situata al piano di sopra. Ti porta un piatto di carne in umido: mangi rapidamente, più per necessità che per gusto. Il sapore della pietanza è davvero orribile, ma preferisci aver qualcosa di caldo nella pancia. I militari bevono vino e giocano a carte. Alexandre dice:

«Se vuoi seguirci, partiamo domani mattina, alla preghiera di Terza.»

Rispondi che li seguirai sicuramente: non rifiuti mai un lavoro ben pagato. Ti alzi, saluti la decina di soldati, lasci il pianoterra della locanda e ti dirigi verso le scale.

Vai al [36](#)

4

La strada fino alla montagna "*De l'homme mort*" è stata molto lunga e faticosa: hai cavalcato attraverso boschi, valloni e colline, luoghi privi di sentieri battuti. Arrivi al crepuscolo in un minuscolo paesino ai piedi della montagna e speri di trovarvi una locanda o, semplicemente, un fienile dove dormire.

La pioggia inizia a cadere mentre arrivi all'altezza di una piccola casa, dove vedi una vecchia donna dare del pane bagnato a un grosso gatto nero. La signora si accorge di te e ti fissa a lungo. Ti presenti e chiedi se c'è una locanda o se puoi chiedere ospitalità a qualcuno.

«Qui non c'è la taverna: se volete dormire, venite da me!»

Accetti l'offerta della signora ([48](#)) o vuoi chiedere altrove ([32](#))?

5

Ti sembra che due ore siano passate: la pioggia è diventata un vero diluvio e il temporale è sempre più forte. Ti sembra di essere nel bel mezzo di una tempesta sull'Atlantico. Visto che Thierry non è un gran chiacchierone e che il tempo non si calma, ti addormenti.

Vieni svegliato da un potente tuono, seguito da urla e nitriti; prendi le tue armi (se hai un'armatura, indossala) ma non vedi più Thierry. Esci e corri verso il fienile: il tuo cavallo, il mulo e Thierry sono stati sbranati. Ti si gela il sangue quando senti ringhiare dietro di te; ti giri di scatto e vedi un orribile animale: lungo almeno tre metri, la pelliccia rossiccia con delle strisce nere, le fauci simili a quelle dei lupi e gli occhi gialli: è la Bestia del Gévaudan!

Hai il Talento “Tiratore Scelto” ([49](#)) o “Cacciatore” ([40](#))? Vuoi combattere ugualmente contro la Bestia ([18](#))?

6

Ti dirigi verso la bottega del maniscalco: è una casa un po' più grande delle altre, con una porta di legno su cui è stato inchiodato un pezzo di pergamena con su scritto "Chiuso per lutto". Nonostante ciò, decidi di bussare lo stesso. Dopo

qualche istante, la porta si apre e vedi un uomo di mezz'età con i baffi grigi e l'aria sconvolta che ti chiede:

«Ma chi siete? Cosa volette?»

«Sono Noircoeur; il taverniere mi ha parlato di voi: sono qui per aiutarvi.»

«Ah, il vecchio Norbert... i suoi amici sono anche miei amici! Entrate Noircoeur... non badate al disordine.»

Entri in una grande stanza riscaldata da un camino con il fuoco acceso. C'è un tavolo da lavoro con tutti gli utensili e vedi molti oggetti fatti da Ganelon: attrezzi, cose di uso quotidiano e anche delle armi. Chiedi all'uomo:

«Parlatemi della scomparsa di vostra figlia.»

«Eh...» sospira Ganelon «L'avevo inviata in un paesino, a due leghe a sud-est. Un tipo mi aveva ordinato del materiale per il lavoro dei campi. La mia povera figlia non è più tornata: ho avvertito il sindaco Morve, ma le ricerche sono state tutte inutili... non c'è traccia del corpo. Abbiamo subito pensato alla Bestia perché aveva già aggredito degli animali al pascolo. Come sapete, questa vile creatura preferisce prendersela con le donne e i bambini.»

Hai un fazzoletto ([28](#))? Se non ce l'hai, vai al [30](#).

buono: l'animale si muove troppo rapidamente per essere centrato correttamente. Bestemmi quando vedi quell'essere balzare su di te, prima di buttarti per terra a causa dell'impatto e del suo peso. Provi a difenderti, ma la scimmia è più forte e capisci che tutto è perduto, vedendo le sue grandi fauci avvicinarsi al tuo collo.

8

Aspetti un lungo istante prima che il contadino metta il saltimbanco fuori combattimento. La gente che lo supportava esulta e se ne va.

Corri verso il saltimbanco che è ridotto molto male: non reagisce e perde tanto sangue. Con autorità chiedi alla gente attorno a lui di portarti delle bende, un cuscino, del vino e dell'olio. Delle donne ubbidiscono, dandoti tutto il necessario. Inizi a pulirgli le ferite per potergli mettere le bende dopo. Per fortuna, qualcuno ha portato una busta di erbe medicinali che gli fai ingerire.

Dopo alcuni minuti, il paziente riprende un po' i sensi; lo aiuti ad alzarsi e a camminare verso la porta della città. Vi seguono delle persone, probabilmente degli altri artisti, fino ad un accampamento; una donna ti aiuta a portare il paziente dentro una roulotte.

Stendi il saltimbanco su una panca e la donna ti dà una mano; le chiedi come mai c'è stata la rissa. Lei dice:

«Una storia stupida: abbiamo comprato una

gallina da un contadino, ma ci hanno chiesto più soldi del dovuto quando hanno visto che siamo gitani. Mio marito e l'altro si sono arrabbiati ed è finita male; per fortuna voi eravate qui.»

«Rita...» bisbiglia il ferito «Dagli qualcosa per ringraziarlo...»

La donna cerca qualcosa in una borsa di tessuto. Il gitano riprende:

«A voi interessa la Bestia, vero?» «Sì.» rispondi.
«Come lo sapete?» «Noi siamo tutti un po' indovini...»

Non sai cosa rispondere e aspetti il seguito.

«Uscite da Mordrac, ma non andate nei paesini... andate verso i Tre Monti; lì c'è la vecchia Marta.... una delle nostre, che ha avuto una pessima vita e che ha maledetto queste terre invocando la Bestia. Se volette uccidere l'animale, dovrete anche ammazzare Marta...andate a Sud-Est!»

Dici che hai capito e lo ringrazi. La donna ti dà ***un amuleto***. Ringrazi ed esci di casa. Torni nel centro di Mordrac, prendi il tuo cavallo ed esci trottando dal villaggio, dirigendoti verso Sud-Est.

Vai all'[**11**](#)

9

Ti alzi dalla tua sedia e ti dirigi verso un tavolo libero al centro della locanda. Infili rapidamente e con precisione una mano dentro una borsa di tessuto, che appartiene ad un tipo seduto al bancone e ne tiri fuori ***un fazzoletto***: è uno di

quelli che le ragazze portano per lavorare nei campi. Ti togli lo zaino, ci riponi il fazzoletto dentro e ti siedi al tavolo.

Pochi istanti dopo, la cameriera arriva e mette un piatto di carne in umido sul tavolo; poi ti dà **una chiave con un'etichetta rossa**. Ti dice che è quella della tua camera, che troverai al piano di sopra. Mangi in fretta, più per fame che per gusto perché la carne ha davvero un pessimo sapore. Dopo aver finito ti alzi, lasci il pianoterra e sali le scale di legno che portano alle camere.

Vai al [36](#)

10

L'indomani mattina, ti svegli sentendo le campane della chiesa suonare. Ti vesti, prendi il tuo zaino e scendi al pianoterra, dove vedi la cameriera che sta mangiando insieme al ragazzo gobbo. La donna si alza e va in cucina, lasciando il giovane che ti fissa, ridendo stupidamente. Ti siedi a un tavolo e mangi un pezzo di pane e una ciotola di zuppa alle cipolle che la cameriera ti ha appena portato. Mastichi in silenzio, ti alzi e dici che forse tornerai a dormire lì per la notte. La signora ti chiede 4 Monete per i pasti e la camera. Paghi ed esci dalla locanda.

Oggi, il cielo è coperto e il vento è molto freddo. Guardi la piazza: vedi poca gente che parla, la chiesa, un grande palazzo con lo stemma del marchese di Apcher, un emporio e la bottega del

maniscalco. Noti che è possibile andare più lontano e avventurarsi nelle viuzze.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), nel palazzzone ([39](#)), all'emporio ([14](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente ([54](#))? Se invece hai accettato l'offerta di Alexandre, vai al [46](#).

11

I Tre Monti sono molto lontani: hai cavalcato per due giorni e non hai chiuso occhio. Mangi un Pasto, oppure perdi 5 PS. Cavalchi ancora un giorno e vedi le montagne; questo ti infonde coraggio e ti fa continuare la strada fino al crepuscolo. È già notte e la pioggia inizia a cadere sempre più fitta. Su una collina, vedi una capanna col camino acceso; vuoi raggiungerla al più presto ma non ci vedi molto. Hai una lanterna? Sì ([42](#)). No ([29](#)).

12

Stai guardando la facciata della chiesa: è molto sobria e non ci sono né bassorilievi né statue. Decidi di visitarla. Spingi il portone e t'imbatti in un uomo basso, quasi pelato e con una corona di capelli grigi, sporchi e arruffati, che cammina con un bastone. È vestito con un saio nero e sporco. Ti scusi e l'altro dice:

«Visibilmente non mi conosci, figliolo: sono padre Gérard, il parroco di questo paese... il mio è un lavoro difficile! Ma tu chi sei?»

Ti presenti brevemente. Il prete risponde:
«Eh, ancora uno che vuole dare la caccia a quel diavolo di Bestia... Oggi è il tuo giorno fortunato: il mio confessore mi ha dato una penitenza e devo essere caritatevole con il primo che incontro... e il Cielo sa che non è da me!»

Trattieni una risata: il clero non ti è mai stato simpatico. Padre Gérard fruga nella sua bisaccia e ne estrae una *bottiglia di elisir*. Ringrazi l'ecclesiastico, che ti dice:

«Dammi retta, la Bestia è pericolosa. Se veramente vuoi trovarla, vai a sud est! La vecchia strega zingara c'entra sicuramente, in questa storia.»

Il prete se ne va. Decidi di seguire il suo consiglio: torni alla scuderia della locanda, prendi il tuo cavallo e lasci Mordrac, dirigendoti verso Sud-Est.

Vai all'[11](#)

13

Vedi le ferite sui cadaveri e capisci che la creatura che li ha attaccati è un canide di grosse dimensioni. Alexandre e i suoi uomini scrutano la foresta, con le armi in mano. Guardi davanti a te e sorridi quando vedi delle orme nel fango. Dici agli altri che vuoi seguire la creatura; Alexandre ti risponde che puoi farlo, ma da solo: non può permettersi di rischiare la vita di altri soldati. Scendi da cavallo ed entri nella foresta, seguendo

le orme: cammini nella selva buia e silenziosa per più di un'ora. La creatura ha lasciato dietro di sé tante tracce: puoi seguirle senza problemi. Noti che non sono di un lupo: sono di un cane, ma questo l'avevi già capito vedendo i terribili morsi sui cadaveri. Le orme sono molto profonde: devono essere di un esemplare di grandi dimensioni, come un mastino.

Ti sei avventurato ancor più nella foresta, quando ti fermi di colpo e ti nascondi dietro una roccia coperta di muschio: vedi un grosso animale a quattro zampe, dal pelo grigio sporco e con la massiccia testa coperta da una protezione di cuoio; anche il suo grosso corpo è rivestito dallo stesso tipo di "armatura".

Osservi bene e capisci che è davvero un grosso cane: avevi ragione. L'animale sta mangiando una carcassa e un uomo gli sta vicino. Vuoi prendere l'uomo di spalle ([47](#)) o sparare al cane ([55](#))?

14

Attraversi la piazza e ti dirigi verso una casa con la scritta "Emporio", fatta con del carbone su una tavoletta di legno. Spingi la porta, facendo suonare una campanella stridula; entri e ne scopri l'interno: ci sono vari scaffali con tanti articoli, dei salami appesi al soffitto, delle damigiane di acquavite, delle bottiglie di vino, degli attrezzi agricoli e delle casse di legno non ancora aperte. Un ragazzo arriva dietro al bancone, dopo aver

chiuso una porta dietro di sé. Il giovanotto senza barba ha i capelli neri, delle lentiggini e uno sguardo da furbacchione.

«Salve straniero! Sono Mathieu: venditore di vino, carbone e di tutto quello che serve! Come posso servirvi?»

Esiti un po' e Mathieu dice:

«Mi sembrate un viandante...forse dei Pasti (2 Monete l'uno), delle Ricariche per pistola (5 Monete l'una) o una Lanterna con olio (10 Monete) possono interessarvi?»

Vuoi chiedere della Bestia ([20](#)) o hai un fazzoletto ([35](#))? Oppure puoi uscire e andare in chiesa ([23](#)), nel palazzone ([39](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente ([54](#)).

15

Metti tre Monete sul bancone, le fai scivolare verso il taverniere, che si precipita per prenderle...ma tu, veloce come un fulmine, ci metti di nuovo la mano sopra; poi, guardi l'uomo negli occhi e dici:

«So che puoi dirmi di più... ci sarà qualcosa d'interessante che varrà tre Monete, no?»

Il taverniere sbuffa, ti fa cenno di avvicinarti e ti dice a voce bassa:

«Avrete sicuramente saputo che del bestiame è stato ucciso dalla Bestia, ma c'è dell'altro: una ragazza, Marie-Vérité Rougastel è scomparsa due settimane fa. Questa giovinetta doveva andare in

un paesino, distante due leghe, per portare degli utensili fatti da suo padre Ganelon, il maniscalco. Nessuno ha più rivisto Marie-Vérité... Così abbiamo pensato alla Bestia.»

Chiedi se la scomparsa della ragazza fosse avvenuta prima o dopo i nuovi attacchi. Il taverniere riflette e risponde:

«Per quanto ricordi, è successo dopo che la mucca di mio cugino Chombier si è fatta sbranare... credo due giorni dopo.»

Domandi dove abiti Ganelon e se puoi fargli visita.

«Basta passare alla sua bottega domani mattina; vive nella sesta casa sulla piazza, non potete sbagliare.»

Lasci che l'uomo prenda le Monete. La cameriera ti porta il tuo piatto di carne di montone in umido, accompagnato da patate e sedano. Mangi più per necessità che per gusto: la cucina è davvero pessima. Ti alzi e il taverniere ti dà una **chiave con un'etichetta rossa**. Lasci la sala, dirigendoti verso le scale che portano al piano superiore, dove ci sono le camere.

Vai al [36](#)

16

Aspetti un lungo momento prima che il saltimbanco metta il contadino fuori combattimento. La gente che lo supportava esulta e tutti se ne vanno.

Corri verso il contadino, che è messo molto male: non reagisce e sta perdendo tanto sangue. Con autorità chiedi alla gente attorno a lui di portarti delle coperte, delle bende, un cuscino, del vino e dell'olio. Delle donne ubbidiscono e ti portano tutto quello di cui hai bisogno. Metti il contadino in una posizione migliore e inizi a pulirgli le ferite, per applicargli le bende dopo. Per fortuna, qualcuno ha portato una busta di erbe medicinali che gli fai ingerire.

Dopo qualche lungo minuto, l'uomo riprende un po' i sensi e lo aiuti ad alzarsi e a camminare fino a casa sua. Vi seguono sua moglie e due bambini piccoli.

Arrivati davanti alla casa, situata a pochi metri dalla piazzetta, la donna ti fa entrare e insieme mettete il povero contadino su una sedia di legno. I bambini chiudono la porta. Chiedi come mai c'è stata la rissa. La moglie dice:

«Una storia stupida: abbiamo venduto una gallina ai gitani, ma loro volevano pagare di meno. Mio marito e il gitano si sono arrabbiati ed è finita male; per fortuna voi eravate qui.»

«Mireille...» bisbiglia il contadino «dagli un po' di cibo...»

La donna lascia la stanza e va nella piccola cucina, cercando qualcosa. Il contadino riprende:

«Voi... non siete di qui... siete venuto per... la Bestia, vero?» «Sì.» rispondi.

«Ah...so dove ha la tana... sono bracconiere e ho

perso mio fratello a causa di questo mostro...»

Non sai cosa rispondere e aspetti il seguito.

«Uscite da Mordrac, ma non andate nei paesini... dirigetevi alla montagna "*De l'Homme Mort*" a Nord. Capito?»

Dici di aver capito e ringrazi il contadino. La donna arriva con un cesto contenente **1 Pasto**. Ringrazi la famiglia ed esci di casa. Torni nel cento di Mordrac, prendi il tuo cavallo ed esci dal villaggio al trotto, dirigendoti verso Nord. Vai al **4**

17

Vedi che una civetta viva vi ci è stata inchiodata: l'animale si contorce dal dolore e ulula in modo orripilante. Spingi la porta della locanda, provando ad ignorare l'animale agonizzante ed entri.

Appena metti piede nel locale, senti già gli sguardi degli avventori: degli uomini radunati attorno a un tavolo e un tipo seduto da solo al bancone, che ha interrotto la sua conversazione con il taverniere appena ti ha sentito entrare. Vedi un ragazzo magrissimo, gobbo e claudicante che sta spazzando per terra e una donna bassa, irsuta e pallida che porta dei boccali di legno al tavolo. C'è un silenzio di morte e ogni tuo passo è amplificato dall'eco.

Chiudi la porta e vai al bancone, dicendo che hai messo il tuo cavallo nella stalla e che vuoi dormire lì per qualche notte.

«Va bene, abbiamo ancora delle camere libere.» dice il taverniere con l'occhio mancante «Se avete fame, potete sedervi e mia moglie vi porterà qualcosa.»

Ringrazi e dai un'occhiata agli altri clienti: quelli del tavolo sono militari; riconosci uno dei *Dragons* tra loro. Il tipo del bancone è barbuto, alto e largo. Il ragazzo continua ancora a spazzare e la donna risponde in modo volgare alle battute dei militari. Vuoi vedere i militari al tavolo ([31](#)), parlare con il tipo vicino ([43](#)) o con il taverniere ([50](#))?

18

Con tutto il tuo coraggio, attacchi la Bestia e speri di entrare nella leggenda!

	Combattività	Salute	Armatura
Bestia del Gévaudan	7	12	2

Se vinci, vai al [26](#)

19

Al canto del gallo ti risvegli e vedi che la signora sta preparando qualcosa da mangiare. Il ricordo della strana zuppa ti fa rabbrividire e ti aspetti il peggio. Vedendo che sei sveglio, la donna ti saluta e dice che hai parlato della Bestia nel tuo sonno. Poi, ti guarda e inizia a parlare:

«Se vuoi davvero lottare contro la Bestia, non devi cercare qui; ma verso i Tre Monti. So che dei cacciatori hanno visto qualcosa di strano nella nostra montagna, ma non è la Bestia.»

Le chiedi come fa a saperlo.

«La zuppa di ieri sera addormenta e fa parlare. Non sono una *masca*, cioè una strega, ma una guaritrice. La Bestia non è un vero demone, ma è malvagia. I Tre Monti hanno qualcosa di speciale e so che quell'essere vi ha fatto la sua tana... se hai il coraggio per incontrarla, vai a scovarla.»

Ringrazi per le informazioni, ma rimani un po' perplesso. La vecchia lo vede e sorride prima di darti un ***amuleto*** e una bottiglia di ***elisir***.

Fate colazione e la signora dice che ha già preparato il tuo cavallo. Ringrazi di tutto, esci di casa, sali in groppa e ti dirigi verso i Tre Monti, che spuntano all'orizzonte. Parti al trotto sotto il cielo coperto.

Vai all'[11](#)

20

«Parlami della Bestia.» dici, fissando Mathieu negli occhi. Il ragazzo ha un singhiozzo, poi risponde a voce bassa:

«Una brutta faccenda questa... molti degli allevatori dei paesini qui intorno hanno perso del bestiame a causa di questo mostro. Pensavamo tutti che *monsieur* Antoine avesse spedito la Bestia all'inferno, ma sbagliavamo... è tornata e

abbiamo paura. Voi siete venuto per ucciderla?» Rispondi che non hai mai creduto al "trionfo" di Antoine e che vuoi trovare e uccidere la Bestia. Mathieu riflette e dice:

«Ho saputo di un nuovo attacco stamattina, in un piccolo villaggio a tre leghe a est. Un ragazzo è venuto per comprare della polvere per fucili, il necessario per fare delle trappole e anche del materiale per curare le ferite. Fate un giro in paese e cercate un giovane chiamato Thierry: immagino che partirà prima di mezzogiorno.»

Ringrazi Mathieu e lo saluti, prima di uscire dall'emporio.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), oppure nel palazzo ([39](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente ([54](#))?

21

Partite da Mordrac e vi dirigete verso il paesino di Thierry. Purtroppo, il vecchio mulo del ragazzo è molto lento e il viaggio sembra ancora più lungo. Dopo aver percorso una lega e mezzo, sentite un potente tuono e la pioggia inizia a cadere fitta. Decidete di fare una sosta aspettando che il temporale passi. Per fortuna, vedete una vecchia fattoria abbandonata che vi servirà da riparo. Lasciate i vostri animali in un fienile in pessimo stato ed entrate dentro casa.

Riuscite a fare del fuoco, dopo aver sfasciato dei vecchi mobili e sentite che la pioggia s'intensifica.

Vai al [5](#)

22

Lasci la piazza e ti dirigi verso le viuzze che la circondano. Visto che è ancora presto, non incontri tanta gente e non c'è niente che possa interessarti: nessuna locanda, niente negozi...

La gente di Mordrac sembra solo lavorare nei campi, andare nell'unica locanda e basta.

La monotonia del luogo è rotta da grida e rumori di rissa che provengono da una piazzetta a qualche metro di distanza; corri e vedi due uomini: uno simile ad un qualsiasi contadino del Gévaudan e un tipo dalla pelle un po' scura, vestito come un saltimbanco. Se ne danno di santa ragione, incoraggiati dai rispettivi compagni.

Se hai il talento “Guaritore”, aspetta la fine della rissa. Vuoi aiutare il contadino ([16](#)) o il saltimbanco ([8](#))?

Se non hai il talento “Guaritore” puoi tornare nel centro: vuoi andare in chiesa ([23](#)), all'emporio ([14](#)) o parlare con la gente in piazza ([54](#))?

23

Ti avvicini alla chiesa: è un solido edificio di pietra con un portone di legno. Alzi gli occhi e vedi che è stato costruito nel 1353. Spingi il pesante portone ed entri nella navata: la chiesa è debolmente rischiarata da poche candele; non ci sono statue o rappresentazioni di santi e noti un grande crocefisso di legno dietro un semplice e spoglio altare. Le panche sono vecchie e noti che

la scaletta che porta al pulpito è molto tarlata. Non vedi nessuno e il silenzio è pesante. Guardi attorno a te e non scorgi niente d'interessante. Senti dei passi e il loro rumore ti fa fare un piccolo salto: ti giri e vedi una sagoma bassa e molto magra a qualche metro da te.

«Benvenuto nella mia chiesa, straniero. Sono padre Gérard: parroco di questo pezzo d'inferno.» Ti presenti e senti il prete sghignazzare:

«Immagino che sei venuto per rinviare la Bestia da dove è venuta... ma come si può uccidere un flagello di Dio? Il nostro vescovo ha fatto pregare la Francia intera, ma sembra che non sia servito a molto.»

«Sapete qualcosa sulla Bestia, padre?» chiedi.

«Non molto: i contadini si lamentano per il bestiame perso e una ragazza è sparita... povera Marie-Vérité... ma se vuoi andare a caccia, fatti in giro e chiedi di un tale Thierry. È il nome di un ragazzo che viene da un paesino a Est: è venuto a pregare qui, un po' prima.»

Ringrazi il prete ed esci dalla chiesa. Una volta tornato in piazza, noti un gruppetto di persone che parlano tra di loro; in mezzo c'è un ragazzo: sarà Thierry?

Vai al [54](#)

24

Hai perso altri 4 PS; se sei ancora vivo, continua a leggere.

Sono giorni che sei in cella e il tuo secondino non è un tipo molto loquace. Giorno e notte pensi alla fine che possono aver fatto Alexandre e i suoi soldati: avranno ucciso la Bestia o non saranno sopravvissuti alla lotta?

Rifletti, guardando attraverso la finestra, quando senti che qualcuno sta aprendo la porta sbarrata della cella: ti giri di scatto e vedi un uomo ben vestito, con una parrucca incipriata e profumata, accompagnato dal tuo secondino e da un soldato armato. L'uomo ben vestito dice:

«Sono Ferdinand Lecuistre, rappresentante del...»
«So chi sei, bastardo!» rispondi.

Il secondino e l'altro soldato ti prendono a pugni e ti gettano per terra. Lecuistre prosegue:

«Mi scuserete per la brutalità dei miei uomini, ma la cosa era necessaria.»

«E perché? Sono venuto a chiedere aiuto per salvare gli uomini che hai assoldato per uccidere la Bestia, ma i tuoi soldati mi hanno rinchiuso qui senza motivo! Che cosa vuol dire?»

Lecuistre sghignazza e dice:

«Tutta questa storia è solo un inganno...esiste una Bestia, è vero... ma quella che il tuo povero amico e i suoi uomini hanno incontrato era solo una mia creazione.»

«Cosa?» chiedi, incredulo.

«Per riassumere, ti posso dire che mi sono approfittato degli attacchi della vera Bestia per ottenere quello che volevo: ho messo i miei

soldati alla testa di Mordrac e posso fare quello che mi pare. La morte di Alexandre fa parte del mio piano: faccio parte di un gruppo di potere che vuole vendicare i nostri avi, ingiustamente perseguitati un secolo fa.»

«Cosa?»

«Il Re Sole non ha visto di buon occhio il modo in cui i nobili locali trattavano il loro popolo... molti potenti furono arrestati, altri furono torturati... è stato un duro colpo per noi. Con l'aiuto di altri uomini importanti, abbiamo deciso di beffarci del suo discendente, il Re attuale, grazie ad un mostro inarrestabile che neanche il suo miglior cacciatore è riuscito a uccidere!»

«Sei pazzo, Lecuistre!»

«Oh, davvero? Sai che questa "Bestia" ha scatenato gli istinti più oscuri di alcune persone? La scomparsa della ragazza è dovuta a un pazzo furioso che uccide solo per il suo piacere: ha aspettato il ritorno della Bestia per non essere sospettato! Lo so perché conosco bene quest'uomo... la Guerra dei Sette Anni ha generato più mostri di me!»

«Cosa farai adesso?»

«Niente! La mia "Bestia" ha già ucciso Alexandre e i suoi soldati, che avevo assoldato per poterli intrappolare; sto prendendo il controllo della regione e farò anche uccidere il Marchese di Apcher... E tu, ti sei trovato nel posto sbagliato nel momento sbagliato. Addio, caro amico...»

Lecuistre ti gira le spalle e i suoi due uomini ti minacciano con le loro spade. Tutti e tre escono e chiudono la porta della cella. Rimani all'interno e capisci che ci rimarrai per sempre.

25

L'indomani mattina, avvolgi il corpo dell'animale in un lenzuolo, che leghi con la tua corda. Carichi la creatura sul tuo cavallo e torni a Mordrac, dopo un lungo e penoso viaggio: l'animale ha iniziato a decomporsi.

Arrivi a Mordrac alla fine del pomeriggio e ti rechi direttamente al palazzone con lo stemma del Marchese: ti accoglie un soldato che ti porta dal sergente Lionel Domart. Parli con l'ufficiale, che vuole vedere la Bestia; scendete all'ingresso del palazzo e Domart ordina a due soldati di portare il "pacco" all'interno.

Il sergente ti chiede di slegare la corda e scopri la carogna: la puzza è insostenibile. Gli spieghi che è un animale africano, ma che non capisci come abbia potuto arrivare fin lì. Il sergente spiega che nella vicina Ardèche c'è una fiera annuale, in cui vengono mostrati degli animali esotici; probabilmente questa belva, una iena, è scappata e ha voluto stabilirsi nella montagna. Domart ti congeda, ma ti chiede di non lasciare Mordrac fino a nuovo ordine.

Una settimana dopo, un soldato viene a prenderti alla Locanda di Mordrac e ti chiede di seguirlo.

Entrate nel palazzone e incontrate un tale Lecuistre, che rappresenta l'intendente e che ti dà 100 Monete per ricompensarti dell'uccisione della Bestia. Ti chiede di lasciare il Gévaudan e di non raccontare questa storia a nessuno. Capendo che sei minacciato, accetti i soldi e ti sbrighi a partire. Decidi di dirigerti verso Parigi e non tornare mai più indietro.

26

La Bestia si rimette in piedi: le sue ferite si stanno curando da sole! Rimani di stucco e non credi a quello che vedi. Sei terrorizzato dalla creatura e lei pare capirlo; ti sembra pure che questo le piaccia... L'animale ti fissa, passa dietro di te e fugge via. Ti giri e lo vedi correre sempre più veloce verso l'orizzonte. Non sai più cosa pensare e neanche in cosa credere. Rimani nella casa per la notte e l'indomani mattina torni a Mordrac, deciso a lasciare quelle terre maledette per sempre.

Vai all'[Epilogo](#)

27

Mostri il fazzoletto e dici che, probabilmente, appartiene alla ragazza scomparsa. Il soldato ti fa entrare e ti consiglia di andare a parlare con il sergente Domart, al secondo piano. Entri e un altro soldato arriva per farti da scorta. Attraversate tutti e due un lungo corridoio e salite le scale fino al secondo piano, dove il militare bussa a una

porticina. Una voce ti ordina di entrare; il soldato ti apre la porta, ed appena entrato si chiude subito dietro di te.

Nella stanza c'è un tipo in armatura leggera che sta leggendo delle carte: è di costituzione media, ha i capelli neri e degli occhi blu che ti fanno uno strano effetto.

«Sono il sergente Lionel Domart, della compagnia incaricata di difendere Mordrac. Chi siete e cosa volete?»

Ti presenti, parli del tipo strano della locanda e dai al sergente il fazzoletto. L'uomo guarda il pezzo di tessuto, poi lo mette sulla sua scrivania, prima di dirti:

«Farò parlare il taverniere e ritroverò il tipo che mi avete descritto... non permetto che una ragazza sparisca senza che il suo rapitore venga castigato. Ma voi non siete di queste parti: cosa venite a fare qui?»

Spieghi che dai la caccia alla Bestia dalla spedizione di Duhamel in poi e che vuoi essere il primo a trovarla e ucciderla. Domart ride di cuore e dice:

«Lasciate stare, Noircoeur. Solo un gruppo di militari può uccidere un tale mostro! Apprezzo il vostro coraggio. Queste sono per ringraziarvi per la segnalazione!»

Domart ti dà una borsa che contiene 20 Monete, poi ti chiede di lasciare la stanza. Lo saluti, esci dal palazzo e torni in piazza.

Vuoi andare in chiesa? (23), girovagare nelle viuzze (22), dirigerti all'emporio (14) o parlare con la gente in piazza (54)?

28

Tiri fuori il fazzoletto che hai rubato ieri sera al tipo della locanda e lo mostri a Ganelon.

«Questo era suo?» chiedi.

«Perdinci!» esclama Ganelon «Sì, è il fazzoletto che Mathieu le ha regalato! Ma dove l'avete trovato?»

«Ve lo dirò dopo. Questo fazzoletto è intatto: se la Bestia avesse attaccato vostra figlia, sarebbe strappato e macchiato di sangue. C'è sicuramente una speranza per lei!»

Ganelon stringe il pezzo di tessuto, piangendo. Riprendi:

«Portatemi subito presso un'autorità: il sindaco non c'è, ma ci sarà qualcuno che potrà far arrestare un uomo, no?»

«Dovete vedere il sergente Domart. Andate al municipio: immagino che sarà lì. Ma dove avete trovato il fazzoletto?»

«Su di un tipo strano incontrato in taverna.»

Ringrazi Ganelon e lo saluti. Prima che tu parta, l'uomo ti chiama, ti mostra una cassetta di legno e dice:

«Grazie... Così potremmo ritrovare Marie-Vérité! Accettate questo regalo da parte mia.»

Ganelon mette le mani nella cassetta e ne tira fuori

una piccola corazza: è simile a quelle degli ufficiali di cavalleria, benché non sia bella come le loro. Accetti il regalo e te la metti subito sotto la camicia.

Puoi scrivere sulla Scheda che hai una *Corazza* che dà 4 Punti d'Armatura. Esci dal negozio del maniscalco e vai in piazza.

Vuoi andare in chiesa ([23](#)), nel palazzo ([39](#)), all'emporio ([14](#)), nelle viuzze ([22](#)) o parlare con la gente in piazza ([54](#))?

29

Continui ad avanzare nella notte: la luna è nascosta da pesanti nuvole e un temporale è appena iniziato. Il tuo cavallo impazzisce e ti getta per terra, prima di fuggire via al galoppo; cadi, rompendoti una gamba. Odi ringhiare attorno a te e capisci cosa ha spaventato il tuo cavallo: senti la puzza di un animale selvatico... Finalmente, hai incontrato la Bestia del Gévaudan.

30

«Avete delle cose da dirmi sulla Bestia?» chiedi.
«Non tante... è venuta nella regione e ha fatto delle stragi. Il buon Re ha mandato i suoi soldati, che non hanno fatto niente. Poi è arrivato il suo miglior cacciatore, che ha ucciso la Bestia. Adesso, sono sicuro che quel mostro sia tornato sotto forma di spettro per vendicarsi di noi... La mia povera Marie-Vérité è stata la prima vittima...»

Ci sono in mezzo fantasmi e malefici e c'è solo una persona responsabile!»

«Chi sarebbe?»

«La vecchia iettatrice... non so come si chiama, ma so che nelle montagne vive una donnaccia che ha venduto l'anima al maligno per poterci tormentare con delle fatture! Se la Bestia è tornata, sarà colpa sua!»

«Sa dove si trova quella strega?»

«Sui Tre Monti, a sud est. Ma vi avverto, Noircoeur... Questa donna è più pericolosa della Bestia stessa!»

«Bene... farò delle domande alla vecchia!»

Stai per uscire ma, prima che tu metta la mano sulla porta, Ganelon ti chiama. Ti giri e lo vedi con una **lanterna con olio** in mano e te la regala. Ringrazi, lasci la bottega del maniscalco, vai a prendere il tuo cavallo e parti verso sud-est.

Vai all'[11](#)

31

Ti avvicini al tavolo e vedi il gruppo di uomini che, prima, era agli ordini del capitano Duhamel. Uno di loro, un tuo amico chiamato Alexandre, ti guarda ed esclama:

«Lascar Noircoeur! Siediti con noi! Cosa diavolo ci fai qui?»

Spieghi che non hai mai creduto alla storia della morte della Bestia, che hai perlustrato una grande parte della regione alla sua ricerca e che vuoi

saperne di più sugli attacchi vicino a Mordrac. Alexandre sorride, ti mostra la decina di uomini a tavola con lui e dice:

«Guarda, questa storia della Bestia è una benedizione! Abbiamo lasciato il reggimento di Duhamel perché non pagava bene. Ci siamo uniti e siamo stati ingaggiati dai nobili e anche dai proprietari terrieri per proteggerli dalla Bestia! Non sai quanto siano pronti a spendere!»

Chiedi ad Alexandre se sa qualcosa sugli attacchi. Lui risponde:

«Ho sentito parlare di assalti ai buoi, ma niente di più... Di recente abbiamo fatto da scorta a un nobile che andava a Saint-Flour, una città a nordest. Siamo arrivati a Mordrac stamattina perché il sindaco ci vuole per proteggere il villaggio. Vuoi unirti a noi?»

Accetti l'offerta di Alexandre ([3](#)), vuoi parlare al tipo del bancone ([43](#)) o vuoi parlare al taverniere ([50](#))?

32

Hai percorso tutte le cinque case del paesino: la persona più simpatica che hai incontrato è stata la vecchia di prima. Decidi di lasciare quel postaccio e di progredire verso la montagna, nonostante la pioggia si faccia sempre più fitta.

Dopo mezz'ora di viaggio, inizi a salire sulla montagna, seguendo una pista battuta. Ringrazi il Cielo quando vedi un rifugio abbandonato:

doveva essere utilizzato dai cacciatori prima dei primi attacchi della Bestia.

Entri spingendo una pesante porta e scopri l'interno della stanza: una grande sala con un camino, un tavolo e un mobile con degli utensili da cucina. C'è una porta nel fondo della stanza: l'apri e vedi che è un dormitorio con dei piccoli letti che nessuno utilizza da tempo. Torni nella sala principale e ti accorgi di una piccola porta dall'altra parte: aprendola trovi delle vivande conservate in boccali di vetro, della carne sotto sale e della legna secca sotto una coperta.

Decidi di mangiare e di dormire lì.

Finita la cena, scegli di coricarti in uno dei letti, dopo aver bloccato la porta con una sedia: se qualcuno vorrà entrare, il rumore ti avvertirà. Vai nel dormitorio, lasci la spada e la pistola a portata di mano e sprofondi nel sonno.

Nel cuore della notte, un potente tuono ti risveglia: hai appena fatto un terribile incubo e sei zuppo di sudore. Odi dei rumori che provengono dalla stanza principale; prendi la pistola in una mano, la spada nell'altra (se hai un'armatura, l'indossi). I passi si avvicinano: senti un potente respiro e una puzza di bestia selvaggia: sarà stata attratta dall'odore del cavallo. Balzi verso il fondo della stanza, punti la pistola verso la porta e ti metti in guardia.

Una forte risata echeggia in tutto il rifugio e questo non ti fa stare tranquillo. D'un colpo, vedi

la porta del dormitorio frantumarsi e ti ritrovi di fronte ad una belva che non avresti mai pensato di vedere: una iena. L'animale ti fissa, ringhiando e mostrandoti le zanne. Spari e la ferisci alla zampa, ma ringhia ancora e ti balza addosso!

	Combattività	Salute	Armatura
Iena	5	8	0

Se hai vinto, vai al [25](#).

33

La Bestia urla: il suo terribile verso echeggia in tutta la regione. Non ce l'hai fatta a domarla; la creatura gratta il suolo con i suoi artigli e ringhia, mostrandoti le zanne. La Bestia sta per attaccare: stringi la tua spada e balzi verso di lei!

Vai al [18](#)

34

La scimmia fa un verso spaventoso che echeggia in tutta la montagna e poi corre verso di te, con le fauci spalancate!

Capisci che non ci sono altre soluzioni: devi combattere! Vai al [44](#)

35

«Riconosci questo?» chiedi a Mathieu.

Il ragazzo fissa il fazzoletto e inizia a tremare, poi piange. Aspetti un po' per dare il tempo a Mathieu

di ricomporsi. Quest'ultimo dice:
«Lo riconosco, eccome! Questo è il fazzoletto che avevo offerto a Marie-Vérité qualche anno fa... Volevo sposarla. Aspettavo che fossimo più grandi per chiedere la sua mano a suo padre. Ma dove l'avete trovato?»

«Su di un tipo losco incontrato nella locanda. Dove posso trovare una qualsiasi autorità per farlo arrestare?»

«Andate al municipio e parlate al sergente: il sindaco non c'è e il rappresentante dell'intendente ha messo Mordrac sotto la protezione di un gruppo di soldati.»

Ringrazi Mathieu, lo saluti ed esci dall'emporio. Vuoi andare in chiesa ([23](#)), oppure nel palazzone ([39](#)), o vuoi andare nelle viuzze ([22](#)) oppure vuoi parlare con la gente in piazza ([54](#))?

36

Dietro di te, senti la risata del ragazzo che sta spazzando. Preferisci non farci caso e sali le scale. Arrivato al piano, vedi varie porte con dei cerchi colorati dipinti su ognuna. Ti dirigi verso quella contrassegnata di rosso: metti la chiave, la giri, poi entri nella tua camera.

La stanza è molto piccola: c'è un letto con un materasso di paglia, una coperta vecchia e sporca, un tavolino di legno tarlato con una brocca di terracotta piena d'acqua. C'è una finestra col vetro sporco e grossolano che filtra la luce del quarto di

luna.

Chiudi la porta a chiave, ti stendi sul letto e ti addormenti: domani sarà una lunga giornata.

Vai al [10](#)

37

Mostri il tuo amuleto e spieghi come l'hai ottenuto. La vecchia annuisce e ti fa entrare nella sua sporca e disordinata capanna, poi dice:

«Sono Marta. Adesso dobbiamo parlare della Bestia, Lascar Noircoeur.»

Vai al [41](#)

38

La scimmia si agita ed emette versi acuti e snervanti, prima di scappare nella foresta. Senti un debole applauso: è la vecchia. Quest'ultima ti dice che è davvero impressionata dalle tue doti di cacciatore e ti invita a seguirla nella sua capanna: te lo sei meritato.

Vai al [53](#)

39

L'edificio è una grossa casa con due piani e molte finestre. Visto che c'è lo stemma del marchese, deve essere un palazzo ufficiale; la presenza di due soldati armati ti fa capire la sua importanza. Ti avvicini alle guardie e chiedi di passare; uno dei soldati ti domanda perché vuoi entrare nel municipio. Hai un fazzoletto con te ([27](#))? Oppure

vuoi andare in chiesa ([23](#)), per le viuzze ([22](#)) o parlare con la gente in piazza ([54](#))?

40

Hai domato molti animali, tra cui delle belve africane. Anche se non sai a quale specie appartiene la Bestia, provi a farle capire chi comanda. Con tutto il tuo coraggio, fissi gli occhi gialli senza pupille della creatura e provi a sostenerne lo sguardo, sperando che non ti trasformi in una statua di sale.

Lancia un dado due volte: il primo punteggio sarà quello della Bestia, il secondo sarà il tuo. In caso di punti uguali, rilancia.

Il punteggio della Bestia è più alto ([33](#))? Il tuo punteggio è il migliore ([56](#))?

41

Rimani di stucco quando Marta pronuncia il tuo nome. La vecchia ridacchia e dice:

«Noi zingari vediamo delle cose che voi non vedete. Ti osservo da quando sei arrivato a Mordrac e ho letto nel tuo cuore. Sei venuto per la Bestia e meriti di conoscere la verità. Tutto è iniziato molto tempo fa, quando ero una giovane gitana: mi sono innamorata di un tale Chastel che faceva il contadino, in un paese non molto lontano da qui. Anche lui era molto innamorato e sono rimasta incinta pochi mesi dopo il nostro primo incontro. Purtroppo, le nostre famiglie erano

contrarie a un matrimonio, ma il mio amato voleva far nascere ugualmente nostro figlio. Dopo il parto, la famiglia di Chastel ha preso il bambino, Jean, e mi hanno cacciata via. Sono tornata dalla mia famiglia, ma anche loro mi hanno ripudiata. Allora sono fuggita in queste montagne, vivendo come un'eremita: gli animali sono la mia famiglia e mi guadagno da vivere vendendo fatture e pozioni alla gente.»

Chiedi cosa c'entra la Bestia. Marta risponde: «La Bestia è reale: non è un animale e neanche un demone. Sono una *masca*, una strega e ho capito di cosa si tratta. Da sempre, la gente di queste parti è privata di ogni diritto ed è oppressa dalle tasse; non ha futuro e sarà schiava per sempre. Tutta la frustrazione, la rabbia e la volontà di ribellarsi ha avuto una ripercussione nella magia: questi sentimenti sono diventati vivi ed hanno creato un essere autonomo, che compie quello che i contadini non farebbero mai.»

«Volete dire che la Bestia è stata creata dai sentimenti negativi della gente e che uccide per questo?»

«Sì, sembra una follia, ma è così. Dato che la sua origine è magica, è impossibile abbatterla. Ma sono riuscita a fare qualcosa: una notte, tornavo da Mordrac e mi sono ritrovata di fronte alla Bestia. Stavo per essere uccisa, ma sono riuscita a scappare grazie alle mie doti magiche, dopo aver pugnalato quel mostro. Una volta tornata a casa,

ho preso quel pugnale ed ho maledetto la Bestia: adesso, può essere uccisa, ma solo dal figlio di una *masca*.»

«Così, sperate che vostro figlio possa uccidere l'animale: se lo farà, avrete lavato il vostro onore perduto.»

«Esatto. So che Jean fa il guardaccia: spero che avrà voglia di trovare e uccidere la Bestia.»

Sentite dei rumori sospetti fuori dalla capanna: Marta ti fa cenno di tacere, poi guarda dalla finestra e trattiene un grido. Ti dice a voce bassa: «Non avremmo dovuto parlare della Bestia: è qui fuori... Sei il figlio di una strega?»

«Non ho mai conosciuto mia madre, ma posso provare lo stesso!»

Con le armi in pugno ti rialzi, esci dalla capanna e vedi la creatura che cercavi: un orribile animale. Lungo almeno tre metri, la pelliccia rossiccia con delle strisce nere, delle fauci simili a quelle dei lupi, degli occhi gialli... È la Bestia del Gévaudan! Hai il talento “Tiratore Scelto” ([49](#))? Hai il talento “Cacciatore” ([56](#))? Vuoi combattere ugualmente la Bestia ([18](#))?

42

Accendi la tua lanterna, la prendi in mano e prosegui la tua strada fino alla capanna. Dopo qualche minuto, sei arrivato a destinazione: scendi da cavallo e bussi alla porta.

Una donna vecchia, bassa, irsuta, vestita male e

che puzza di tabacco ti apre, ti guarda male e ti chiede chi sei e cosa vuoi.

Hai un amuleto ([37](#))? Non ce l'hai ([2](#))?

43

Ti avvicini al tipo al bancone: ha i capelli folti e una barba irsuta; sta bevendo un boccale di birra e gira la faccia verso di te. Nascondi la tua sorpresa vedendo che ha il volto sfregiato da una grande cicatrice che parte dall'arcata sopracciliare destra per finire sull'altra guancia, vicino alla bocca. Noti i suoi occhi azzurri, che contrastano col grigio scuro dei capelli e della barba.

«Che vuoi?» brontola l'uomo.

Dici che sei arrivato poco fa e che vuoi conoscere meglio Mordrac. Il tipo scoppia a ridere, attirando l'attenzione di tutti; senti mormorare dietro le tue spalle. L'uomo ti guarda divertito e dice:

«Tu sei un bel comico, straniero! Qui non c'è niente tranne la follia e la morte... Hai fatto bene a venire, se vuoi finire nella pancia della Bestia!»

Tutti i clienti della taverna ridono di cuore; preferisci non rispondere: sei andato fin lì per trovare la Bestia, non per finire in carcere. Vuoi parlare con i militari ([31](#)), oppure con il taverniere ([50](#)) o hai il talento “Ladro” ([9](#))?

44

Impugni la tua spada per combattere la scimmia, ma è troppo rapida per te: con un'incredibile

potenza, ti balza addosso e l'impatto ti butta a terra. Provi ad alzare il braccio, ma l'animale è troppo pesante. La scimmia ringhia, prima di morderti la carotide con forza. Muori sul colpo.

45

Ti fai avanti, interrompendo la conversazione della gente; guardi il ragazzo e dici:

«Sei tu, Thierry?»

«Sì, ma voi chi siete?» chiede lui.

«Lascar Noircoeur; sono sulle tracce della Bestia e vorrei che tu mi portassi nel tuo villaggio.»

Il ragazzo esita, ma dopo qualche istante dice:

«Va bene, io parto tra poco. Se volete accompagnarmi, siete il benvenuto.»

Le altre persone ti guardano, sbigottite. Lasci il gruppo e vai a prendere il tuo cavallo nella scuderia della locanda. Poco meno di un'ora dopo, ritrovi Thierry, salito su un mulo carico di sacchi. Uscite da Mordrac e vi dirigete a passo lento verso Est.

Vai al [21](#)

46

Vedi i soldati già a cavallo. Ti precipiti nella scuderia e prepari il tuo animale; salti in groppa prima di raggiungere Alexandre e gli altri. Il capo dei mercenari ti vede e sorride:

«Lascar, stavamo per partire senza di te!» Sorridi e non rispondi; lui riprende:

«Stamattina dobbiamo andare alla residenza di caccia dell'intendente, dove ci aspetta Lecuistre. Lui ha troppa paura della Bestia per venire, quindi andiamo noi. Sei pronto a partire?»

Rispondi affermativamente con un cenno di testa e uscite tutti da Mordrac, sollevando un nuvolone di polvere. I vostri cavalli trottano per circa due leghe a nord-est; seguite un sentiero, che attraversa una zona del bosco. Dopo qualche minuto di corsa, senti delle urla che provengono dalla fine della fila. Ti giri e vedi che tre cavalieri stanno lottando contro qualcosa, provando a controllare i loro cavalli impazziti. Alexandre si gira e ordina agli altri di aiutare i cavalieri: con orrore vedi che i tre sono già morti e i loro animali fuggiti via. Ti avvicini ai corpi e vedi che sono orribilmente mutilati. Alexandre ordina agli altri di fermarsi, di rimanere a cavallo e sparare sulla prima cosa che si muove. Hai il talento “Cacciatore” ([13](#)) o vuoi lasciare il gruppo e avvertire Lecuistre ([52](#))?

47

Hai visto cosa può fare il cane, quindi preferisci utilizzare l'astuzia ed evitare un contatto diretto con lui... Ma sai che un animale non è mai pericoloso quanto il suo padrone. Lasci il tuo nascondiglio e segui un sentiero che ti permette di passare dietro l'uomo e l'animale senza farti vedere. Sei preoccupato per il fiuto del cane, ma

quest'ultimo è troppo occupato a divorare il suo pezzo di bue.

Dopo qualche minuto, arrivi dietro l'uomo che guarda il cane mangiare; la pistola del tipo è per terra. Prendi la tua in mano e la punti sulla schiena dell'uomo, che fa un piccolo grido di sorpresa; il cane smette di mangiare e ringhia. Ordini al tipo di farlo stare tranquillo e gli chiedi chi è e che cosa ci fa lì. Capendo che non scherzi, l'uomo risponde:

«Mi chiamo Maurice; lavoro per *monsieur* Lecuistre.» Gli ordini di dirti di più. Maurice sbuffa, poi continua:

«Lecuistre fa parte di un potente gruppo che vuole vendicarsi dei reali e si serve della sua influenza sull'intendente per aumentare il suo potere personale; con la storia della Bestia, ha già sfidato e ridicolizzato il Re. Continua a far uccidere gente e bestiame per poter mettere i suoi uomini fidati e i suoi soldati in tutta la zona: Mordrac è governata da un suo sergente. Dove c'è stato un attacco, Lecuistre fa governare il posto dai suoi soldati.»

Chiedi perché ha fatto assalire gli uomini di Alexandre.

«Ordine di Lecuistre: Alexandre è un militare troppo efficace e quindi pericoloso. Deve essere eliminato.»

Ordini a Maurice di uscire dalla foresta e di tenere sotto controllo il cane. Dopo una lunga traversata, uscite dalla selva: tieni il tipo sotto la minaccia

della pistola. Ritrovate Alexandre e i suoi soldati: la "Bestia" ringhia ma Maurice gli ordina di tacere. Alexandre ti viene incontro e gli spieghi tutta la situazione. Il militare ascolta e guarda Maurice, prima di dire:

«Grazie Lascar. Adesso, portiamo questo tipo e il suo dannato cane direttamente all'intendente. Ci vorrà un po' di tempo per raggiungerlo, ma la faccenda è troppo importante.»

Vedi gli uomini di Alexandre che stanno legando le mani di Maurice, prima di metterlo su un cavallo, con uno dei soldati.

Tutti guardano il cane con la sua armatura di cuoio e le punte metalliche. Alexandre dice:

«Uccidiamolo, è una bestiaccia. Lascar, prendi queste, te le sei meritata!»

Alexandre ti dà una borsa con 100 Monete! Accetti volentieri e saluti il tuo amico, che ha ordinato ai suoi uomini di sparare al cane, nonostante le proteste del suo padrone.

Sei tornato a Mordrac e ci sei rimasto per una settimana: non hai più sentito nominare gli attacchi della Bestia. Hai poi saputo grazie a un mercante ambulante che Lecuistre è stato giustiziato per tradimento e che tutti quelli al suo soldo subiranno la stessa sorte. Hai visto le truppe dell'intendente scacciare la guarnigione dei soldati stabilitisi nel comune di Mordrac e tutto è tornato come prima. Tutti hanno saputo della "Bestia" domata da Maurice, il nipote di Lecuistre. Tutto

sembrava finito. Sei partito da Mordrac, alla ricerca di nuove avventure, ma hai sentito nominare nuovi attacchi attribuiti alla Bestia... e se avessi sbagliato qualcosa?

48

Ringrazi la signora: metti il tuo cavallo al riparo in una capanna vicina alla casa , che non hai visto prima. Segui la donna all'interno della baracca: c'è solo una stanza, a malapena riscaldata da un piccolo camino, un tavolo con tre sedie, una credenza messa molto male e un letto in pessimo stato. La donna riscalda dell'acqua in cui mette delle radici che non conosci e dell'acquavite puzzolente. Guardi dalla finestra e vedi la pioggia intensificarsi. La signora ti chiede cosa ti ha spinto lì e le spieghi tutto.

Dopo qualche minuto passato in silenzio, la donna prende un mestolo e ti versa una scodella dell'improbabile zuppa. Anche se puzza di piedi, la bevi in silenzio e ti sforzi di sorridere alla vecchia. Dopo aver finito una seconda scodella, la donna si alza, prende una coperta e ti mostra un povero materasso di fieno vicino al camino. La ringrazi e lei spegne il fuoco, lasciando solo delle brace incandescenti; poi ti augura la buonanotte.

Vai al [**19**](#)

49

Con tutta la calma, prendi la pistola e la punti

sulla Bestia. Hai già sparato a un leone quando eri in Africa: non potrà essere peggio!

Il mostro ti fissa negli occhi e sembra capire le tue intenzioni; premi il grilletto e la pallottola parte a tutta velocità verso la bestia che non fa in tempo ad evitarla.

Il proiettile la colpisce esattamente tra gli occhi ed esce dall'altra parte della sua testa, facendo schizzare sangue e pezzi di ossa.

L'animale cade, sollevando una nuvola di polvere. Temi una tanatosi, un bluff comune nel regno animale. I minuti passano e pensi che la Bestia sia davvero morta.

Vai al [26](#)

50

Rimani al bancone e fai cenno al taverniere di avvicinarsi a te: parli a voce bassa perché non vuoi che il barbuto che ti sta vicino possa sentirvi. Chiedi all'oste di parlarti un po' di Mordrac e della gente importante che vi abita.

«Siamo più o meno in cento a vivere a Mordrac; non conto i paesini senza nome che sono sparsi intorno. C'è il sindaco: Bertrand Morve, ma è dovuto andare dall'intendente per fare un rapporto sul ritorno della Bestia. Padre Gérard è il curato...un tipo esaltato, convinto che la fine del mondo è vicina e che la Bestia sia un flagello divino. Se avete bisogno di qualcosa, c'è l'emporio di Mathieu, che vende di tutto.»

Dai un'occhiata in giro e vedi che gli altri clienti parlano tra di loro. Chiedi al taverniere di raccontarti della Bestia.

«Ah... il reggimento di *Dragons* è venuto e si sono impadroniti di tutto, dicendo che era un volere del Re. Per mesi, non hanno fatto niente altro che mangiare gratis e saccheggiare i campi... hanno fatto più danni della Bestia! Ora sono partiti tutti, tranne questi qua al tavolo: hanno disertato e sono divenuti mercenari. Poi, è arrivato *Monsieur Antoine* che ha sparato al primo lupo, prima di tornare a Parigi. Adesso ci sono nuovi attacchi e nessuno ci aiuterà.»

Il taverniere ti manda un messaggio con gli occhi e capisci al volo: non vuole dirti troppo, non senza niente in cambio almeno... Vuoi dargli delle Monete ([15](#)), parlare con il tipo vicino a te ([43](#)) o parlare con i militari ([31](#))?

51

La scimmia corre verso di te, emettendo versi terrificanti. Con tutta la calma, resti immobile e fissi gli occhi dell'animale: sai che sono terribili predatori e che è inutile provare a combattere.

Ti concentreri sullo sguardo della scimmia che interrompe la sua corsa: ha capito che la stai sfidando.

Lancia due dadi: una volta per te, una volta per la scimmia; poi compara i punteggi. Hai il punteggio migliore ([38](#)) o quello più basso ([34](#))?

Parti al galoppo, lasciando Alexandre e i suoi soldati lottare contro la creatura. Il tuo cavallo attraversa la campagna come una freccia; dopo qualche minuto vedi un palazzone su una collina. Questo ti ridà coraggio e spingi il tuo animale a galoppare ancora più velocemente verso l'edificio: sarà sicuramente la residenza di caccia, dove Lecuistre ti sta spettando.

Arrivi nel cortile: delle guardie accorrono, fucili alla mano; uno di loro ti ordina di scendere da cavallo e di presentarti. Ubbidisci, dicendo che accompagnavi Alexandre e gli altri uomini assoldati da Lecuistre, i quali stanno subendo un attacco della Bestia ed hanno bisogno d'aiuto.

Il capo delle guardie ti scruta dalla testa ai piedi e ordina a tre soldati di portarti nelle celle. Si avvicinano a te e tu ti difendi dicendo che la vita di altri uomini è in pericolo e che non menti. Il capo delle guardie ti gira le spalle, due soldati ti prendono per le braccia e un terzo ti sferra un violento e doloroso pugno nella pancia; questo ti toglie il fiato e perdi quasi i sensi (Perdi 3 PS). Non puoi opperti quando i soldati ti strappano lo zaino e ti portano nel carcere, nel sottosuolo del palazzo.

Ti svegli dopo un po': c'è una guardia armata davanti alle sbarre e la cella ha una piccolissima finestra sbarrata, che ti permette di vedere il cortile da dove sei arrivato; c'è un "letto" fatto con

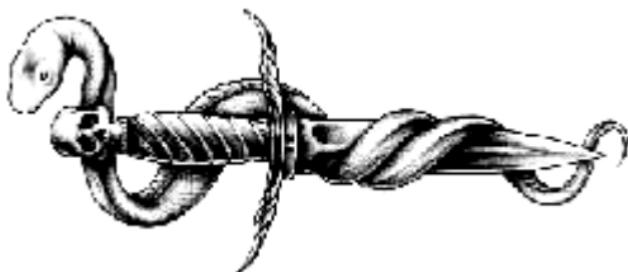
un mucchio di paglia avvolta in un lenzuolo sporco, una panca di legno tarlato e vari graffiti sui muri.

Vai al [24](#)

53

La vecchia ti fa entrare nella sua capanna sporca e disordinata. Ti dice che, normalmente, solo quelli che hanno un amuleto possono entrare: è il simbolo di chi cerca la verità; ma la tua abilità è tale da meritare il suo rispetto. Poi aggiunge: «Sono Marta; è tempo di parlare della Bestia, Lascar Noircoeur.»

Vai al [41](#)



54

Attraversi la piazza e ti avvicini discretamente a un gruppo di cinque persone che stanno parlando. Sei sorpreso quando vedi che l'attenzione è tutta su un ragazzo di appena vent'anni. Senti che stanno parlando di un attacco della Bestia in un paesino situato a Est. Aspetti in silenzio e rifletti sul da farsi. Sai chi è Thierry ([45](#))? Oppure vuoi andare in chiesa ([23](#)), nel palazzone ([39](#)) o nelle viuzze ([22](#))?

55

Prendi la mira con la massima concentrazione e premi il grilletto: la detonazione e la puzza di salnitro allertano i sensi del cane, che guarda nella tua direzione. Il proiettile parte a grande velocità e percorre la distanza tra te e le creature in pochissimo tempo. Purtroppo, la pallottola colpisce la testa del cane, ma la resistente protezione indossata dall'animale rende il tuo tiro inutile. Il cane ulula prima di darti la carica: il bestione di un quintale corre verso di te rapidamente, mentre provi a scappare attraverso il sottobosco. La corsa dura pochissimo, perché il cane con l'armatura ti balza addosso e ti ritrovi schiacciato sotto il suo peso. Ti manca il fiato e l'ultima cosa che vedi sono le sue fauci che si chiudono sul tuo viso.

56

Anche se non sai a che razza appartiene la Bestia, hai individuato i suoi punti deboli. Quando la combatterai, se il risultato non ti piacerà potrai rilanciarlo per sapere i danni che infliggi, ma in questo caso dovrai accettare il nuovo risultato.

Vai al [18](#)



EPILOGO

Hai lasciato il Gévaudan il giorno dopo il tuo incontro con la Bestia. Hai accompagnato un mercante ambulante e sei andato a Parigi, deciso a dimenticare tutto. Hai trovato un lavoro come guardia del corpo per un negoziante di stoffe e le cose vanno alla grande. Ma, nel mese di settembre 1767, mentre stavi nella tua taverna preferita, senti una notizia clamorosa: la Bestia del Gévaudan è stata uccisa da un guardiacaccia chiamato Jean Chastel. Vai subito a vedere l'uomo che ha detto ciò: è un soldato originario di Mende che ha saputo la notizia mentre stava a casa sua, due settimane prima. Quando gli chiedi chi è Jean Chastel, il soldato risponde:

«Un vecchio di più di cinquant'anni... ha ucciso la Bestia con delle pallottole benedette! È molto ironico, perché tutti lo chiamano "*de la masca*", cioè il figlio della strega!»

Lasci stare il soldato e finisci il tuo boccale di birra: questa storia della Bestia è decisamente troppo strana per te...

True Path

di Adriano

REGOLAMENTO

Per intraprendere quest'avventura sono sufficienti una matita, una gomma e un dado a sei facce.

Il libro a cui stai per giocare si può suddividere in quattro sezioni: i piani, i personaggi, i luoghi, le azioni / gli oggetti. La suddivisione è puramente indicativa e serve solo per ordinare le varie scelte che avrai a disposizione.

OGGETTI

Gli oggetti che troverai nel corso dell'avventura possono essere conservati nelle tasche del tuo cappotto. In tutto puoi portare con te tre oggetti. Il testo non specificherà mai che puoi prendere un oggetto: sarai tu a dover decidere cosa portare con te in qualsiasi momento. L'apposito riquadro del Registro di gioco, quindi, va aggiornato a tua discrezione.

COMPAGNI

Mentre effettui le tue scelte, potrà capitarti di essere aiutato da qualcuno: in questo caso, segna nell'apposita casella il nome della persona che si trova con te. Come per gli Oggetti, il testo non specificherà mai che c'è qualcuno con te: sarai tu a dover decidere come e quando rimanere con il tuo eventuale compagno o separarti da lui in qualsiasi momento. La scheda, quindi, va aggiornata a tua discrezione.

PUNTI-TEMPO

Alcuni paragrafi sono contrassegnati dal simbolo



. Ogni volta che ne troverai uno, dovrà inserire una crocetta nell'apposita sezione del Registro di gioco.

SCELTE SPECIALI

Alla fine di ciascun paragrafo sarà possibile effettuare delle scelte sulla base delle opzioni disponibili.

Tuttavia, in alcuni casi ci sarà la possibilità di recarsi in paragrafi non specificati dal testo. Dove presente, questa possibilità sarà descritta all'interno del relativo paragrafo.

REGISTRO DI GIOCO

OGGETTI

COMPAGNO



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PROLOGO

«Maledizione! Apriti! Apriti!».

Sono i tuoi pensieri a sostenere il ritmo delle tue azioni. Col cuore in gola apri l'ennesima porta, quasi timoroso di quello che troverai dall'altra parte. Le tue gambe tremano ad ogni passo e sei spinto da un'intensa voglia di libertà.

Ancora non riesci a renderti conto di come tu sia finito in una situazione così assurda.

“Si cercano volontari per test attitudinali e psicologici in elevate situazioni di stress. Elevati compensi, massima serietà”. Tra i vari annunci letti, quello era sicuramente il più strano. Perché mai tuo padre avrebbe dovuto evidenziarlo?

Le risposte evasive dell'operatore telefonico avrebbero dovuto metterti in guardia. Eppure ti sei presentato presso la sede indicata per effettuare un colloquio, forse più spinto dalla curiosità di capire per quale motivo tuo padre avesse scelto proprio quell'annuncio.

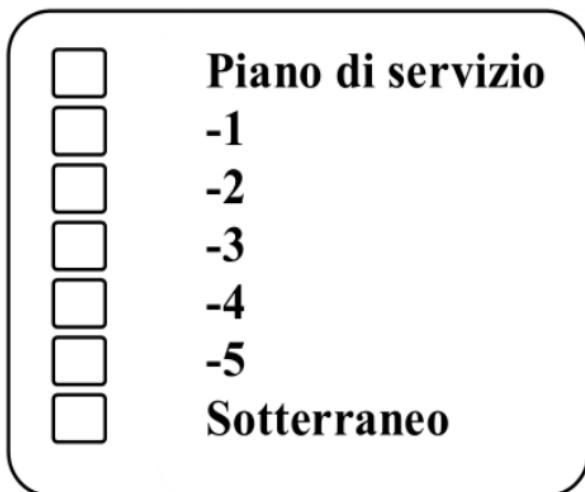
La sala d'attesa era gelida e inospitale, attendere quasi due ore seduto su una sedia scomoda avrebbe scoraggiato anche la persona più tenace. L'ultima cosa che ricordi è una ragazza addetta all'accettazione dei volontari, che ti ha portato un caffè caldo dall'aroma irresistibile. E mentre chiedevi informazioni gustandoti quel caffè caldo è successo qualcosa.

La tazzina e la ragazza sono scomparse. Ti alzi lentamente, cercando di fare il punto della situazione: hai i pantaloni sporchi di caffè, sentirti bagnato ti infastidisce ma mai quanto trovarti in

un posto che non conosci.

Non sei più nella sala d'attesa: quello in cui ti trovi è un corridoio dalle pareti arancioni, reso appena più elegante da un tappeto rosso. Ti incammini lungo il corridoio osservando i più piccoli dettagli: una serie interminabile di porte numerate e, a circa venti metri di fronte a te, la porta metallica di un ascensore.

Il rumore delle tue scarpe risuona a ogni tuo passo nel vuoto del corridoio, quasi portandoti a camminare in punta di piedi. Giunto nei pressi dell'ascensore, premi l'unico pulsante disponibile: in pochi secondi la porta si apre, mostrandoti una cabina dalle pareti gialle, abbastanza grande da contenere dieci persone. Puoi notare vari tasti sotto un display digitale:



L'unico a essere inibito è il tasto Piano di servizio, probabilmente ti trovi a questo livello.

Premi il tasto del Sotterraneo, ma sul display compare la dicitura INSERISCI CODICE.

Poi un grido straziante: la voce disperata di un uomo, interrotta improvvisamente da un suono sordo. Quindi cala il [silenzio](#).

Nell'ascensore

Un brivido freddo si fa strada lungo la tua schiena. Quando inizi a sentire dei passi dietro di te, decidi che rimanere lì non è del tutto sicuro e ti appresti a premere uno dei pulsanti.

- [-1](#)
- [-2](#)
- [-3](#)
- [-4](#)
- [-5](#)

Piano -1

Premi il tasto -1 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, ma vieni aggredito da un individuo nascosto alla tua destra appena dopo la porta. Spinto nell'ascensore e minacciato con un coltello, riesci

a divincolarti e a uscire. Puoi voltarti per [osservare](#) il tuo assalitore o [scappare](#).

Piano -2

Premi il tasto -2 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, ma vieni aggredito da una persona nascosta alla tua destra appena dopo la porta. Con uno spostamento laterale, eviti di essere spinto nell'ascensore e provi ad allontanarti correndo lungo il corridoio. Puoi voltarti per [osservare](#) il tuo assalitore o [scappare](#).

Piano -3

Premi il tasto -3 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio, ed anche qui c'è un silenzio di tomba. Guardingo, esci dall'ascensore, giusto in tempo per vedere un uomo in fondo al corridoio. Premi il pulsante di un altro piano, ma

l'ascensore non si muove.

Provi ancora, ma a quanto pare tutti i tasti sono inibiti.

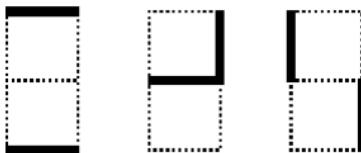
L'uomo si accorge di te e inizia ad avvicinarsi, guardingo. Immobilizzato dal panico, noti che la prima porta alla tua sinistra è socchiusa.

Puoi [attendere](#) che l'uomo si avvicini o cercare di entrare in quella [stanza](#).

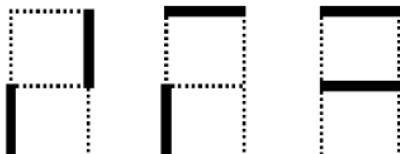
Piano -4

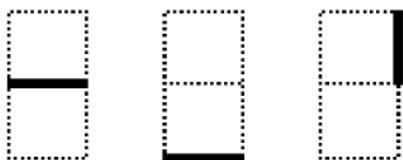
Premi il tasto -4 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma improvvisamente la cabina si blocca: la luce si spegne e se ne accende una di emergenza.

Il tuo cuore inizia a battere all'impazzata, e solo una scritta sul display della pulsantiera ti distoglie dai tuoi timori.



Purtroppo non riesci a decifrare i simboli, che scompaiono subito dopo per lasciare spazio ad altri simboli.





Le tre schermate si alternano a intervalli di qualche secondo l'una dall'altra. Dopo la quarta visualizzazione in sequenza, compare un codice incompleto.

7 1 _ _ _ 1

Inserisci i dati mancanti e comportati di conseguenza. Se non riesci a risolvere la sequenza, [rimani nell'ascensore](#).

Piano -5

Premi il tasto -5 e l'ascensore si chiude. Tiri un sospiro di sollievo, ma quando la porta si apre di nuovo, ti trovi di fronte ad un corridoio completamente buio. Rimani immobile qualche istante: c'è un silenzio innaturale e hai come la sensazione di essere in pericolo. Provi a premere uno degli altri tasti dell'ascensore, ma sono tutti inibiti: non hai altra scelta. Metti un piede fuori dall'ascensore, cercando di mettere a fuoco le poche ombre che riesci a percepire nel buio.

Istintivamente, fai scorrere la tua mano sulla parete alla sinistra dell'ascensore: la superficie è ruvida. Muovendoti lentamente, tocchi un oggetto

rettangolare sulla parete: muovi le tue dita intorno ad esso e al centro puoi riconoscere due interruttori.

Devi decidere se accendere quello di sopra o quello in basso.

Cadavere



Si tratta di una ragazza: è giovane ed è stata uccisa con un colpo alla schiena. Il sangue si confonde con il suo cappotto rosso. Rovisti nelle sue tasche e trovi una piccola boccetta di acido. Desolato per la sua tragica fine, ti allontani e giungi in fondo al corridoio: qui trovi una sala alla tua sinistra e una hall alla tua destra.

Charles Path

Finalmente sei riuscito a entrare nella stanza, al centro della quale vedi un uomo a terra. Mentre ti avvicini, senti il tuo cuore battere all'impazzata.

«Papà! Papà! Cosa ti hanno fatto?», gridi. Provi a soccorrerlo, ma è ridotto molto male. Hai come la sensazione che sia rimasto vivo per attendere questo momento. Verifica quanti asterischi hai raccolto: tre o più, oppure una quantità inferiore.

Ebie Aghadi



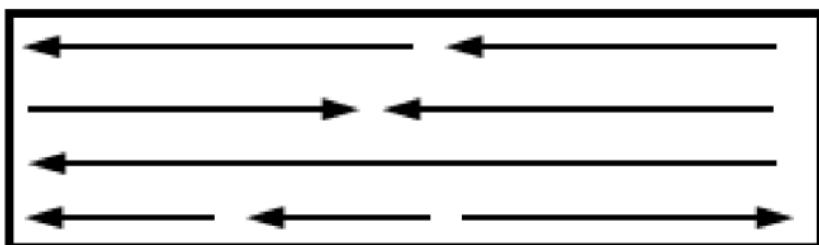
Apri la porta: ti trovi una stanza rettangolare completamente vuota. Seduto a terra, pieno di

ferite, c'è un uomo di colore. La sua tunica grigia è sporca di sangue, il suo volto è completamente tumefatto. Provi a soccorrerlo chinandoti su di lui, ma l'uomo ti afferra il braccio: «Non farti prendere da quell'uomo! E' un mostro!».

«Sto cercando mio padre, è una persona anziana: hai avuto modo di incontrarlo?», chiedi speranzoso.

«Pensa solo a salvarti! Sono in questo posto da tre giorni, ma non l'ho mai visto... Tieni, a me non serve più...».

L'uomo tira fuori dalla sua tasca un foglio di carta appallottolato su cui c'è una strana figura.



La sua testa si piega leggermente, e smette di respirare. Rimani bloccato a guardare le sue pupille ormai perse nel vuoto. Controllando l'altra tasca, trovi anche un caricabatterie per computer e una tessera magnetica di colore azzurro. Scuoti la testa, disperato. Ti alzi e torni nel corridoio, quindi entri nella [hall](#) alla tua sinistra.

Francis Laprelle



Nella zona in cui ti trovi c'è una rampa di scale in

cemento. Ti concentri sulla porta per evitare di essere seguito, quando ti accorgi che un'ombra proveniente dal piano inferiore sta salendo le scale e ti sta per raggiungere. Percepisci il suo respiro, che sembra non avere niente di umano.

Rimani immobile, pietrificato dalla paura: l'ombra ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto, è davvero mastodontica. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Ti accorgi di non avere altre vie d'uscita, quando una voce dal soffitto ti fa sobbalzare: affacciato all'apertura di un condotto di ventilazione, un uomo allunga le sue braccia per sollevarti e salvarti da un destino infausto. Alzi le braccia e in pochi istanti ti trovi nel condotto: la creatura ringhia di rabbia dietro di te. Segui l'uomo lungo il condotto, fino a che non vi calate in un'altra stanza.

«Grazie mille, ti sono debitore...», esordisci allungando la mano in segno di gratitudine.

«Di nulla, nessuno merita di fare quella fine», risponde ricambiando la stretta di mano.

Sei ancora sconvolto per l'accaduto ma pare tu abbia trovato un compagno che potrebbe esserti d'aiuto in futuro: è un uomo di circa quarant'anni, con un accento francese, vestito con abiti eleganti che però ora sono completamente sporchi e sgualciti.

Apri la porta e ti ritrovi in una sala piuttosto ampia.

Homiruta Hatake

«Ah davvero? Bene, allora credo che verrò con te!», esclama risoluto l'uomo, quindi si alza e, dopo aver preso dalla tasca dei suoi pantaloni una piccola chiave, apre la gabbia. In questo momento è proprio di fronte a te: si tratta di un uomo orientale di circa trent'anni, basso, muscoloso, con capelli scuri. Indossa jeans neri e una canottiera bianca piuttosto sporca.

Spiazzato da quello che è successo, provi a fargli qualche domanda, ma lui ti precede: «Ti sembra strano, eh? Istinto di sopravvivenza, amico mio... Nient'altro».

Parla perfettamente la tua lingua, e a quanto pare verrà con te. Torni verso l'ascensore ed entri: la porta si chiude da sola, i tasti sono ancora inibiti. La cabina si muove, ma non riesci a capire in quale direzione. Pieno di angoscia, osservi impaurito il display fino a che non compare il simbolo -4.

James Roddack

Vista la scarsa visibilità, ti accosti alla parete sinistra del corridoio e decidi di percorrerlo in tutta la sua lunghezza. Svolti a sinistra dopo pochi passi e giungi a una porta, ma è chiusa a chiave. Sfiorando il muro con le mani, continui a camminare e giungi a un'altra porta: stavolta hai fortuna e riesci a entrare nella stanza, ma vieni aggredito da un uomo che ti blocca da dietro.

«Non muoverti o ti ammazzo!». Ti immobilizzi, cercando di assecondare le sue richieste. L'uomo ti perquisisce, quindi ti dà uno spintone e ti permette di voltarti. Ora ti è di fronte: si tratta di un uomo giovane, atletico, con i capelli lunghi legati dietro la schiena.

«Non voglio farti del male, sto solo cercando mio padre e...». Stringendo il suo coltello, ti interrompe: «Ma dove credi di essere? Questo è il terzo giorno che sono qui, gli altri sono morti quasi tutti! Da questo posto sembra non esserci uscita, e tu vuoi andartene oggi stesso? Sei patetico!».

Non credi di meritare questo rimprovero, ma di certo la situazione non ti permette di reagire. Un suono sordo dal corridoio. L'uomo ti fa cenno di non parlare e ti invita a seguirlo attraverso una porta che conduce ad una [sala](#).

Janeth Rodrigos



Si tratta di una giovane donna: indossa pantaloni mimetici, una canottiera verde militare e scarponi neri. Nella mano destra stringe un coltello seghettato: dalla sua espressione, si aspettava probabilmente qualcuno di più aggressivo nei suoi confronti, infatti non ti inseguì. Ti volti istintivamente: in effetti, devi capire in che posto ti trovi, e forse la sua collaborazione può tornarti utile.

«Io sono Janeth. Hai la più pallida idea di dove

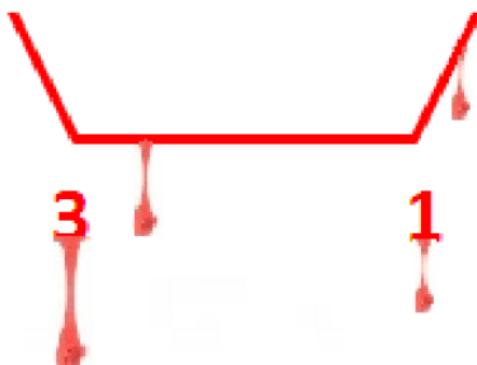
stai andando?». Scuoti la testa, gli occhi persi nel vuoto.

La ragazza continua: «Se hai risposto anche tu all'annuncio, sei stato ingannato come tutti noi! Da questo posto non c'è via di uscita, l'ascensore da questo piano non funziona e molti di noi stanno morendo nei modi più brutali. Se vuoi, possiamo collaborare, ma non devi fare il minimo rumore!». Devi assolutamente trovare tuo padre: il suo aiuto potrebbe farti comodo, quindi decidi di seguirla. Giunto alla fine del corridoio, trovi una sala alla tua sinistra e una hall alla tua destra.

Medico

L'uomo si china sul ragazzo, ma scuote subito la testa. Con entrambe le mani preme con forza un punto specifico dietro la sua testa. Il ragazzo sembra avere un sussulto, poi spira.

Mentre chiudi i suoi occhi, non puoi fare a meno di notare che sulla sua maglietta bianca ha dipinto qualcosa col sangue.



Pieno di rabbia, decidi di entrare nel [corridoio](#) in fondo.

Miroslav Mcieski



Anche tu fai qualche passo verso di lui, cercando di capire se possa rappresentare un pericolo. Ora che gli sei vicino noti che si tratta di uno straniero, ha dei jeans sporchi di sangue e un giubbetto grigio strappato.

«Parli la mia lingua?», chiedi.

«Io Miroslav. Io russo, no parlo bene». «Dove ci troviamo?».

«Io no so, uscire no possibile. Molto pericoloso. Tu armi?», chiede, mentre estrae una pistola dal suo giubbetto grigio. Alzi istintivamente le mani, impaurito.

«Io no faccio male, io no pericolo. Mostro pericolo! Mostro uccide tutti!». Anche i suoi occhi sono pieni di paura, e visto che non si dimostra ostile gli chiedi di rimanere con te. Devi assolutamente trovare tuo padre: giunto alla fine del corridoio, trovi una [sala](#) alla tua sinistra e una [hall](#) alla tua destra.

Moribondo

L'uomo confida qualcosa a Francis, quindi gli lascia qualcosa nella mano.

«Può servirti?», chiede sottovoce Francis passandoti una siringa sulla quale è presente una targhetta con l'indicazione [ANTIDOTO B.](#)

Nimius Harlender

Giungi al piano superiore, ma l'unica porta è accessibile solo dall'altro lato. L'energumeno, nel frattempo, ti è addosso: cerchi di rimanere fuori dal suo raggio d'azione, quando il suono di uno sparo ti fa sussultare.

Due, tre, quattro spari.

Il mostro vacilla: i proiettili l'hanno raggiunto alla schiena e, quando si volta, altri due lo colpiscono in pieno petto. Riesci a sgattaiolare di lato, e sulle scale intravedi un uomo a torso nudo: indossa pantaloni di stoffa ed è veramente magro. Scendi insieme a lui la rampa di scale e ti ritrovi al piano da cui provieni.

«Di qua!», ti suggerisce, quindi apre una porta di metallo alla vostra destra.

Entrate e chiudete la porta: alle vostre spalle sentite il ruggito del vostro inseguitore, che si è scagliato contro la porta in cui siete entrati.

«Ma che mostro è?», chiedi impaurito.

«Fermarlo non è possibile, si può solo scappare... io mi chiamo Nimius, piacere di conoscerti».

Ancora sconvolto dall'accaduto, ti affretti e percorri tutta la stanza fino ad accedere ad un'ampia [sala](#).

Peter Skobeuer



Si tratta di un uomo di mezza età, indossa pantaloni neri e un soprabito marrone abbottonato. I suoi occhi lasciano trapelare un grande senso di

paura e smarrimento. Torni indietro, sempre attento al più piccolo rumore o movimento, e gli chiedi il suo nome.

«Mi chiamo Peter, non chiedermi perché mi trovo qui. Ho fatto appena in tempo a bere il caffè che mi hanno offerto, e poi mi sono svegliato su un letto, mi trovavo in una delle camere di quest'albergo... E tu chi sei?».

Ancora sconvolto dal susseguirsi degli eventi, ti appoggi alla parete del corridoio e ti copri gli occhi con le mani. «Che posto è questo? Dove siamo?», chiedi timoroso.

«Non lo so, ma chiunque tu sia ti chiedo di fare silenzio! C'è un'ombra che si aggira in questo posto, non siamo completamente al sicuro qui dentro!».

Provi a entrare nell'ascensore.

«No, è inutile: tutti i tasti sono sicuramente inibiti... quest'ascensore funziona solo se chiamato dal Piano di servizio, e tornare sopra è impossibile!», replica sconsolato.

Fai un tentativo, ed effettivamente ha ragione.

Ti guardi intorno per orientarti: devi assolutamente trovare tuo padre.

Appena gli fai cenno di seguirti, l'uomo inizia a incamminarsi insieme a te.

Giunto alla fine del corridoio, trovi una sala alla tua sinistra e una hall alla tua destra.

Anticamera



Entri in una piccola stanza quadrata. C'è un cadavere a terra: è un signore anziano, il suo corpo è stato letteralmente squartato e ora c'è sangue dappertutto.

Nella mano destra stringe ancora una torcia. Non riesci a sopportare quell'orrenda visione un secondo di più, quindi esci dall'altra porta e giungi in una [sala](#).

Apertura

Il mobile è leggermente staccato dal muro, ma non abbastanza da dargli un'occhiata. Grazie al suo braccio esile, Nimius riesce a raggiungere un oggetto che si trova tra il mobile e il muro.

«E' una chiave di ferro... Ma è completamente sporca di sangue! Accidenti! Tieni...», si lamenta, mentre te la lancia. Non ti resta che uscire dalla sala tramite la [doppia porta](#).

Ascensore



Dopo qualche istante le porte si aprono e ti trovi di fronte ad un corridoio identico a quello del Piano di servizio. L'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui c'è un silenzio di tomba.

Una volta fuori dall'ascensore noti che c'è una persona a terra, immersa in una pozza di sangue.

Puoi dargli un'[occhiata](#) o proseguire lungo il [corridoio](#).

Cassaforte

Voltandoti, noti una cassaforte sulla parete. Fortunatamente è aperta: al suo interno ci sono una piccola piastra dorata quadrata, un'agenda verde e una siringa sulla quale è presente una targhetta con l'indicazione ANTIDOTO B. Decidi di [lasciare la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Caveau

Le porte si chiudono proprio mentre sentivi di non avere scampo. L'ascensore inizia a muoversi. Incredulo, osservi le porte aprirsi di nuovo: davanti a te c'è un corridoio scavato nella roccia, al termine del quale c'è una porta blindata. Ti avvicini lentamente e la osservi. Puoi [aprirla](#) con una chiave di ferro o con della dinamite, se le possiedi. Se James Roddack è con te, può [aprire la porta](#) grazie ad una chiave in suo possesso. In alternativa, devi [tornare indietro](#).

Computer

Chiudi la porta in tutta fretta. Tiri un sospiro di sollievo per essere scampato a un destino infausto e inizi a guardarti intorno. La stanza è lunga pochi metri.

Il mostro colpisce più volte la porta: se continua così, riuscirà a buttarla giù. Ti guardi intorno: c'è un [computer](#) sopra un piccolo tavolo di legno, ma per farlo funzionare hai bisogno di un

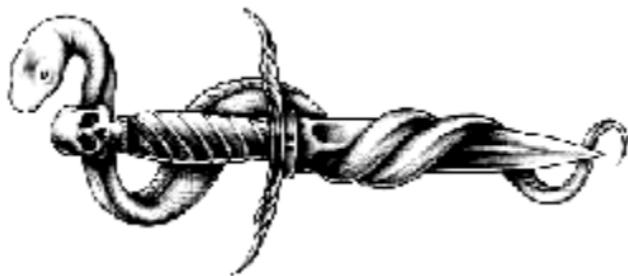
caricabatterie. Se non ne possiedi uno, decidi di [lasciare la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Condotto di aerazione

Sfondi la grata e ti infili nel condotto di aerazione: procedi strisciando, sentendo aumentare una sensazione di oppressione tra le pareti metalliche del condotto.

Eviti di svoltare a una biforcazione e dopo qualche metro intravedi due grate, che conducono a due diverse stanze.

Puoi calarti giù attraverso la grata più [vicina](#) o attraverso quella più [distanza](#).



Controsoffitto



Ti arrampichi sulla mensola e, con la tua mano, inizi a rompere il controsoffitto di polistirolo. E' caduto qualcosa, quindi scendi per controllare: sul pavimento c'è una piccola scatola di plastica, nella quale c'è una pasticca bianca. Inoltre c'è un piccolo biglietto appallottolato, sul quale c'è uno schema:

5

+4	+7	-4	-1	-
+13	-	+2	+2	-
+7	-4	-4	+16	+9
+4	+15	+9	+10	-2
-	+4	+1	-4	
+2	-4	+13		
-	+17			
-1				

Non potendo fare altro, [esci dalla stanza.](#)



Cornicione

Con una serie di calci distruggi il vetro, oltre il quale c'è solo un'intercapedine larga circa mezzo metro. Cerchi invano di individuare il fondo di quell'apertura, ma non ci riesci: è come se quella fessura penetrasse nei meandri della terra. Un piccolo cornicione sospeso nel vuoto sembra essere l'unica via di fuga, ma è troppo tardi per pensare a un'alternativa: in fondo al corridoio è comparsa un'ombra minacciosa che si sta

avvicinando a te. Con una gamba sul cornicione, cerchi di capire l'entità del pericolo: si tratta di un energumeno davvero mastodontico, ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto. Puoi percepire il suo respiro animalesco a diversi metri di distanza. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. In una frazione di secondo intuisci che l'unica possibilità di salvezza è oltrepassare il vetro. Ti ritrovi, tuo malgrado, con entrambi i piedi sull'intercapedine, in bilico tra la vita e la morte. Lancia un dado: un risultato di 1 o 2 determina la perdita dell'equilibrio e la tua caduta nell'oscura profondità dell'intercapedine, mentre un lancio pari o superiore a 3 ti permette di avere il tempo di arrivare alla fine del cornicione e di rompere un vetro che conduce a un nuovo ambiente.

Corridoio A

Si tratta di una ragazza: è giovane ed è stata uccisa con un colpo alla schiena. Il sangue si confonde con il suo cappotto rosso. Rovisti nelle sue tasche e trovi una piccola torcia. Desolato per la sua tragica fine, ti allontani e giungi in fondo al corridoio: qui trovi una sala alla tua sinistra e una hall alla tua destra.

Corridoio B

Eviti con un salto la pozza di sangue. Un clic in

fondo al corridoio attira la tua attenzione. Ti avvicini guardingo alle porte in fondo: quella alla tua sinistra è chiusa a chiave, mentre alla tua destra una porta aperta conduce a una [hall](#). La porta di fronte a te, invece, è chiusa: sembra non ci siano serrature, ma solo un pannello digitale sul quale è indicata una sequenza.

5295 178149

Corridoio C

La luce si accende: ti trovi in un corridoio identico a quello da cui sei appena venuto, l'unica differenza è che questo è lungo appena dieci metri. Anche qui si ripete lo stesso colore del corridoio al Piano di servizio. Provi ad accendere anche l'altro interruttore, ma non accade nulla. Guardingo, ti allontani dall'ascensore. Alla fine del corridoio c'è un corpo ricoperto di sangue a terra. Puoi entrare nella [sala](#) alla tua sinistra, aprire la [porta](#) di fronte a te sulla quale c'è una scritta gialla lampeggiante "Uscita di emergenza – OPEN" o avvicinarti al [corpo](#).

Cucina

Sei appena entrato in quella che doveva essere la cucina. E' tutto distrutto, l'atmosfera è lugubre e gran parte delle luci sono danneggiate, quindi alcune zone non sono ben illuminate. La percorri fino in fondo, e in un angolo intravedi un uomo

ferito a terra. Tiene stretti tra le mani due fogli: nel primo sono presenti alcune istruzioni riguardanti un dispositivo elettronico, descritto come l'unico strumento utile per sbloccare l'ascensore, mentre nel secondo c'è una strana figura.

1

21

L'uomo è ancora vivo: provi a parlargli ma non capisce la tua lingua.

Puoi [esplorare la cucina](#).

Se Francis Laprelle è con te, può provare a [comunicare con il ferito](#).

Disimpegno

La stanza stretta in cui ti trovi mette in comunicazione altri due ambienti. Non c'è niente di interessante, a parte un piccolo foglio in un angolo. Uno scricchiolio sopra la tua testa ti fa sobbalzare: il condotto di aerazione cede di colpo e crolla a terra, producendo un frastuono incredibile. Rimani immobile per qualche

secondo, come per attendere che cali di nuovo il silenzio. Se eri in compagnia di qualcuno, devi proseguire da solo perché il crollo ha messo fine alla sua vita.

Ti avvicini al foglio: c'è un elenco, sul quale è indicata la data di ieri.

*James Roddack
Miroslav Mcieski
Peter Skobbeuer
Charles Path
Nimius Harlender
Janeth Rodrigos
Francis Laprelle
Homiruta Hatake*

Nella pagina posteriore, inoltre, c'è uno strano schema.

7-2-4 (1/26)

L'elenco ti conferma che anche tuo padre si trova in questo posto: il suo nome è sulla lista. Stranamente il tuo non c'è, ma probabilmente si troverà nell'elenco con la data odierna.

Puoi aprire la [porta di legno](#) a pochi passi da te, oppure aprire la [porta di metallo](#) dal lato opposto.

Dispositivo

Prendi il dispositivo elettronico tra le mani. Per farlo funzionare, devi basarti sulle indicazioni raccolte. Se non riesci, devi cercare un'altra [soluzione](#).

Due porte

Nel contenitore trovi un candelotto di dinamite e un solo fiammifero (quest'ultimo non conta come un oggetto). Dal lato opposto ci sono due porte: quella a [sinistra](#) è normale, [l'altra](#) si può aprire solo tramite una tessera magnetica, se la possiedi.

Gabbia



Dopo essersi arrestato all'improvviso, l'ascensore continua a muoversi ma non capisci in quale direzione.

Preoccupato, ti appoggi alla parete e attendi il suo arresto.

Accompagnato da un fastidioso rumore metallico, l'ascensore si ferma e le porte si aprono: ti trovi in un corridoio illuminato da vecchie lampade al neon, lungo circa quindici metri. L'ambiente è tetro, quasi surreale. Avanzi timoroso fino ad arrivare a quella che sembra una prigione: una gabbia fatta con sbarre di ferro spesse e arrugginite, oltre la quale c'è un uomo sdraiato a terra.

«Chiunque tu sia, vattene!», ti minaccia.

Puoi dirgli che [conosci](#) la via d'uscita o [andartene](#).



Hall

Ti trovi nella hall. Questa stanza ha un aspetto lugubre: alcune luci sono guaste e si accendono a intermittenza, le poltrone riportano in maniera evidente i segni di un combattimento che si è svolto lungo tutto l'ambiente.

A terra c'è una grande quantità di vetri rotti.

Ti sembra di sentire ancora le urla disperate delle persone che sono passate di qui, e tremi al pensiero di poter fare la loro stessa fine.

Un lamento attira la tua attenzione: proviene da dietro un divano rovesciato.

Se vuoi uscire, puoi aprire una porta a vetri al centro della hall o entrare nel corridoio in fondo.

Magazzino

Sei appena entrato in una stanza veramente fredda.

Il soffitto è pieno di chiazze nere.

Noti diversi recipienti a terra: provi a dargli un'occhiata, e trovi un contenitore di metallo chiuso con un bullone bloccato da una strana sostanza vischiosa.

Sciogliere la sostanza con dell'acido e aprire il contenitore con una chiave inglese è l'unico tentativo che ti viene in mente, se hai gli oggetti giusti.

Dal lato opposto ci sono due porte: quella a sinistra è normale, l'altra si può aprire solo tramite una tessera magnetica, se la possiedi.

Oltre la porta

Chiudi la porta alle tue spalle.

Di fronte a te c'è una rampa di [scale](#) di cemento, mentre alla tua sinistra c'è una [porta](#) di metallo.

Passaggio laterale

La stanza in cui entri è completamente vuota.

Sui muri ci sono numerose incisioni, l'intonaco è rovinato e ci sono vari schizzi di sangue.

In un angolo puoi notare una chiave inglese, probabilmente utilizzata per difesa.

Non ti rimane che uscire dall'unica porta disponibile, che conduce ad un'ampia [sala](#).

Pattumiera

Illuminando leggermente la stanza, puoi notare un mucchio di vestiti sporchi gettati a terra e, poco più a lato, un foglio strappato su cui c'è uno schema incomprensibile.

49169142015 1921 205121

Se non ritieni di dover fare altro qui dentro, puoi uscire attraverso la [porta accostata](#).

Pavimento



Noti una crepa nel pavimento proprio nei pressi del cadavere e sollevi la mattonella. C'è un foglio sporco su cui sono presenti dei dati incomprensibili.

9	12	1	4	5
18	5	7	7	5
12	1	1	21	14
9	20	14	15	3
5	9	6	1	
7	1	18		
5	22			
4				

Ancora sconvolto dall'accaduto, apri la [porta](#).

Piano di servizio

Accendi il dispositivo, che emette una serie di suoni intermittenti: ora i tasti dei vari piani sono nuovamente utilizzabili. Premi con tutta la forza che hai in corpo il tasto Piano di servizio e chiudi gli occhi. Quando li riapri, l'ascensore si sta muovendo verso l'alto. Tiri un sospiro di sollievo

e provi a rilassarti. Nel giro di pochi secondi, le porte si aprono: ti trovi nuovamente in un corridoio pieno di porte, con un odioso tappeto rosso. Cammini lentamente, sperando che non ci sia nessuno nei paraggi. A rincuorarti è una targa sulla parete con scritto Piano di servizio. Alla fine del corridoio trovi due porte, entrambe chiuse. Un suono gutturale alle tue spalle: c'è un uomo vestito di nero, ha un'ascia con sé e si sta avvicinando minacciosamente.

Se tuo padre Charles è con te ed è ancora vivo, lasci decidere a lui da che parte proseguire. Se invece è morto, o non è con te, apri la porta che ti è più vicina.

Porta a vetri

Spalanchi la porta a vetri, ma rimani immobile nel vedere che dietro di essa c'è una figura mastodontica immobile: ha un mantello verde e un cappuccio che ne nasconde il volto. Il suo respiro non ha niente di umano. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Il mostro sfonda il vetro e dimostra un'agilità innaturale. Se sei in compagnia di Miroslav Mcieski o di Janeth Rodrigos, c'è una maggiore possibilità di salvezza. In caso contrario, lancia un dado: un risultato compreso tra 1 e 3 ti permette di muoverti velocemente, mentre un risultato pari o superiore a 4 ti porta a dover affrontare il mostro.

Quattro porte



Oltre la doppia porta si apre un corridoio con le pareti grigie: l'ambiente è tetro, ti muovi in un silenzio innaturale. Nel corridoio ci sono quattro porte: la prima, la seconda e la terza sono di legno e sono alla tua sinistra, la quarta si trova alla tua destra, è di metallo ed è arrugginita.

Ripostiglio



Entri di corsa nella stanza e chiudi la porta. Fortunatamente c'è la chiave, quindi la giri e rimani in silenzio. Dopo qualche minuto i passi di quell'uomo si allontanano. Ti siedi, disperato: non sai dove ti trovi, e sicuramente anche tuo padre è qui. Questa stanza è stretta ed è piena di scope, spazzoloni e detergivi. Rovisti per qualche minuto in cerca di qualcosa, ma trovi solo una chiave inglese e una piccola boccetta di acido. Apri nuovamente la porta con cautela e guardi attraverso l'uscio: il corridoio è vuoto. Lasciandoti l'ascensore alle spalle, giungi alla fine del corridoio: c'è una sala alla tua sinistra e una hall alla tua destra.

Sala

La sala in cui sei entrato è a soqquadro: è molto grande, le pareti sono bianche e non ci sono finestre. Ci sono diversi tavoli rovesciati, mentre in fondo c'è una doppia porta di legno. Una scia di sangue conduce verso un mobile alto circa due

metri. Puoi esaminare il mobile solo grazie all'aiuto di [Nimius Harlender](#) o [Miroslav Mcieski](#), sono con te. Altrimenti, non ti resta che [uscire](#) dalla sala tramite la doppia porta.

Sala ospiti



Un corto circuito fa saltare tutte le luci del corridoio. In compenso, si è accesa la luce di una stanza alla sinistra dell'ascensore. Ti avvicini e spalanchi la porta già semiaperta: si tratta di una sala piuttosto ampia, con le pareti bianche. Ci sono vari tavoli di legno, ma la tua attenzione si focalizza su un'ombra dall'altra parte della stanza: si trova nei pressi di una porta, e appena ti vede cerca di scappare. Hai pochi secondi di tempo per decidere se [seguirla](#) o esplorare la [stanza](#).

Saracinesca

Appena entri nella stanza, noti che una saracinesca di metallo sta calando a circa cinque metri davanti a te. Scatti in [avanti](#). Se Homiruta Hatake si trova con te, riesce a [precederti](#).

Scale



Appena ti avvicini alle scale senti un urlo proveniente dal piano sottostante. Un'ombra sta salendo. Puoi percepire il suo respiro, che sembra non avere niente di umano. Rimani immobile, pietrificato dalla paura: l'ombra giunge a metà della rampa di scale, ha un mantello verde e un

cappuccio che ne nasconde il volto, è davvero mastodontico. Nella sua mano sinistra puoi notare un coltello dal quale colano delle gocce di sangue. Puoi salire le [scale](#), entrare nella [porta](#) di metallo alla tua sinistra o [agredire](#) l'energumeno.

Serratura bloccata

Tramite questo corridoio segui il perimetro di tutta la hall: in fondo trovi una porta e un vetro alla tua sinistra.

Alle tue spalle senti dei passi pesanti: qualcuno ti sta seguendo.

La serratura è bloccata: puoi provare ad [aprirla](#) utilizzando dell'acido, se lo possiedi, e getti a terra la boccetta vuota dopo il suo eventuale utilizzo. In caso contrario, non ti resta che sfondare il [vetro](#).

Stanza buia

La stanza è completamente buia.

Puoi [esplorarla](#) con una torcia, se la possiedi.

L'alternativa è tornare nel corridoio ed entrare nella [prima](#) o nella [terza](#) porta in legno, oppure in quella di [metallico](#) arrugginita in fondo a sinistra.

Stanza del personale

Ignori l'ombra e ti concentri sulla stanza in cui ti trovi.

Chiunque fosse, ha chiuso la porta a chiave. Ti avvicini ai tavoli, che sono consumati e pieni di viti e bulloni arrugginiti. In quella confusione c'è

un oggetto che si differenzia dagli altri: è una tessera magnetica di colore azzurro, che sembra essere stata dimenticata lì. Per uscire, le uniche possibilità sembrano essere il [condotto di aerazione](#) o il [corridoio](#) da cui sei venuto.

Stanza vuota

Si tratta di una stanza di medie dimensioni. C'è un fastidioso odore di polvere, a cui si aggiunge un'insopportabile puzza di carne putrefatta. Illuminando la stanza con la torcia intravedi a terra un cadavere in avanzato stato di decomposizione.

«Ma da quante settimane va avanti questa cosa?», pensi tra te e te, maledicendo il momento in cui hai letto quell'annuncio. Appena sopra al cadavere ci sono delle strane incisioni sulla parete.

C	C	N	E	O	A	N
I	D	T	E	C	R	O
B	I	E	C	O	U	A
O	O	E	A	R	S	L
O	S	T	R	A	N	O
O	S	F	O	L	F	T
I	I	O	T	L	A	S
A	N	R	U	L	A	I
T	A	T	T	O	O	P

Acceso	Pistola
BDN	Salto
Bieco	Strano
Botola	Torace
Cibo	Trio
Corallo	Tutor
Diossina	Urna
Luce	

Se in questa stanza non vuoi fare altro, devi uscire dalla [porta](#).

Tastiera digitale

Di colpo la saracinesca si alza.

«Ti ringrazio amico», esclama il tuo compagno. Davanti a te c'è un'altra porta chiusa, non ci sono maniglie e accanto ad essa c'è una tastiera digitale con accanto delle strane indicazioni.

N	I	T	N	O	C	I	L	A	D	E
R	A	G	R	A	R	E	G	G	E	L
I	D	I	T	N	A	V	A	I	A	V
A	A	U	E	I	F	T	R	E	P	A

Se riesci a venire a capo della sequenza, digita il codice. Se non riesci, devi tornare nel corridoio ed entrare nella prima o nella seconda porta di legno, oppure in quella di metallo arrugginita.

Tunnel di luce

Riapri gli occhi: ti senti libero da ogni forma di dolore. Non sei mai stato così sereno e tutti i problemi della tua vita sembrano un lontano ricordo. Stai percorrendo un tunnel le cui pareti sono completamente bianche, e ti senti svincolato dal tempo.

Giunto alla fine del tunnel, una luce accecante ti

libera da ogni angoscia.

Sei libero.

Immerso in quest'atmosfera onirica, percepisci una figura avvicinarsi a te.

Non riesci a distinguerne i lineamenti del volto, ma istintivamente ti ritrovi a parlarle.

«Dove mi trovo?», chiedi.

«Non ha più importanza. La vita è solo un lontano ricordo», risponde.

«Non sono riuscito a salvare mio padre... non ho trovato il modo di tirarlo fuori da quel posto. Qual era il percorso giusto da percorrere? Perché non...».

La figura ti interrompe: «Mio caro True, nella vita non esiste una strada giusta. Esistono numerose strade, ma nessuna è corretta rispetto alle altre. Noi possiamo solo scegliere quale affrontare e fare del nostro meglio, e tu hai fatto del tuo meglio: tuo padre Charles è già qui, ora puoi raggiungerlo».

La figura sfuma nella luce: continui a camminare in una dimensione astratta, nella quale la tua anima troverà la pace per l'eternità.

Uscita di emergenza

Senza voltarti, corri lungo il corridoio fino ad arrivare alla fine.

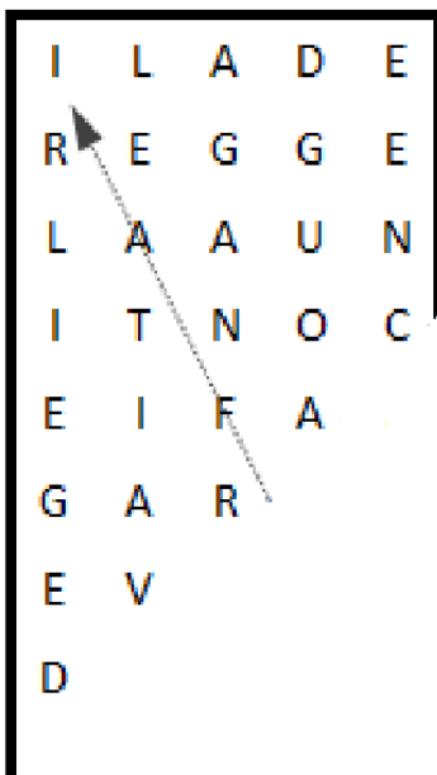
Sebbene ci siano due stanze, una alla tua destra e una alla tua sinistra, continui ad andare dritto verso una porta sulla quale c'è la scritta gialla

lampeggiante “Uscita di emergenza – OPEN”. Ti scaraventi contro di essa e la oltrepassi, quindi ti accerti che si sia chiusa alle tue spalle. Puoi danneggiare il meccanismo di apertura o continuare a correre.

Verso l'uscita



Apri la porta: nella parte finale della stanza ci sono degli sgabelli di plastica, alcuni dei quali sono rotti. Cerchi di fare attenzione a dove metti i piedi, per evitare di ferirti o slogarti una caviglia. Tra i vari pezzi, intravedi un foglio a terra. Lo prendi in mano.



Non potendo fare altro, esci dalla stanza.

Via di fuga

«Tieni, usala quando ne avrai abbastanza di questo posto!», ti dice l'uomo mentre stai tornando indietro. Un rumore vicino ai tuoi piedi ti fa abbassare lo sguardo. Ti chini per vedere cosa ti ha lanciato l'uomo: si tratta di un piccolo contenitore di plastica al cui interno c'è una pasticca bianca.

«E ora vattene e lasciami morire in pace!», conclude.

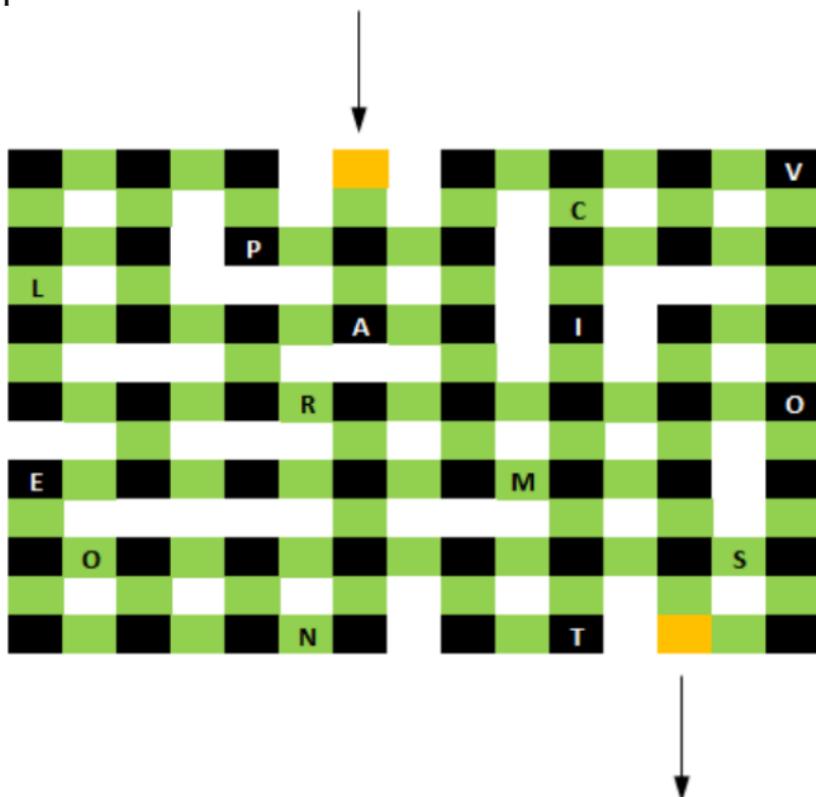
Ti volti e, dopo essere tornato verso l'ascensore, entri. La porta si chiude da sola, i tasti sono ancora inibiti. La cabina si muove, ma anche stavolta non riesci a capire in quale direzione. Pieno di angoscia, osservi impaurito il display fino a che non compare il simbolo [-4](#).

Vicolo cieco

La saracinesca tocca terra: purtroppo non sei riuscito ad arrivare in fondo alla stanza. Ti guardi intorno, alla ricerca di qualche altro dettaglio interessante, ma la visione di quelle orrende pareti viola aumenta la tua inquietudine. Esci dalla stanza e torni nel corridoio: puoi entrare nella [prima](#) o nella [seconda](#) porta di legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita.

Aggressione

Ti trovi in una stanza in cui due uomini si stanno colpendo con una violenza inaudita. Rimani interdetto, immobile nei pressi della porta. Una coltellata alla gola pone fine allo scontro: il vincitore, vedendoti, esce dalla porta opposta alla quale sei entrato. Nella stanza ci sono dei rotoli di carta. Ti avvicini al cadavere e provi a vedere se nelle sue tasche c'è qualcosa, ma trovi solo un pezzo di carta con uno strano schema.



Basandoti sulle zone di accesso ed uscita, traccia un percorso che unisca tutte le caselle nere. Ciascuna casella nera può essere attraversata una sola volta.

Se in questa stanza non vuoi fare altro, devi uscire dalla [porta](#).

Agonia e morte

Mentre è tra le tue braccia, il ragazzo emette un urlo di dolore veramente acuto. Cerchi di farlo smettere, ma senza riuscirci. Lo lasci di colpo, nel timore che sia tu a farlo gridare di dolore, ma il ragazzo continua a urlare. Ti allontani, ma un rumore alle tue spalle ti fa sobbalzare: un energumeno sfonda la porta della hall e si avventa sul ragazzo. Volti la testa per non vedere la scena, anche se puoi percepire chiaramente il suono

inquietante della lama che penetra più volte nella carne del giovane.

Non ti resta che entrare nel [corridoio](#).

Antidoto

Afferri la siringa e inietti l'antidoto nel tuo corpo. Dopo qualche minuto la tua vista torna a essere nitida: le tue gambe non sono più intorpidite, ti rialzi e con sollievo riprendi la tua corsa. Attraversi un'ampia hall, quindi sali una scala e ti ritrovi in un atrio, di fronte all'entrata dello stabile. Osservi verso l'alto: diverse telecamere ti stanno inquadrando. Attraverso quella piccola luce rossa accesa accanto all'obiettivo, percepisci degli occhi puntati su di te. Di fronte a te c'è la salvezza, ma alle tue spalle c'è ancora il ricordo di tuo padre: se esci da quella porta non lo rivedrai mai più, sempre ammesso che sia ancora vivo. Di fatto, non sei riuscito a salvarlo. Ti chiedi se c'era una strada migliore per provare a liberarlo. Uscire, il gesto più naturale, non rappresenta altro che una sconfitta.

Ti ritrovi fuori dallo stabile, sotto una pioggia torrenziale. C'è un altro uomo a terra, lo soccorri prontamente.

«Ehi amico! Coraggio! Svegliati!». È ancora vivo, e sta farfugliando qualcosa. «Come ti chiami?», chiedi.

«Karl... mi chiamo Karl...», risponde tremando.

«Io sono True. Tranquillo, l'incubo è finito anche

per te...».

Capriola

Mentre il mostro prova ad affondare il colpo, riesci a passare sotto le sue gambe con un gesto atletico e apri la porta a vetri. Corri lungo un corridoio appena illuminato: il mostro ruggisce dietro di te. Il corridoio svolta a destra e termina con una porta d'acciaio, accanto alla quale c'è un dispositivo digitale. Puoi [aprirla](#) con una tessera magnetica, se la possiedi. Viceversa, individui un condotto a circa un metro di altezza: riesci a sfondarlo a ti introduci al suo interno, strisciando per qualche metro fino ad arrivare in un altro [ambiente](#).

Consegna

Tuo padre estrae dalla tasca una boccetta contenente uno strano liquido, quindi prende un fazzoletto dentro cui c'è una pasticca bianca.

«Figliolo, ne hai qualcuna? Me ne servono altre due...».

Se le possiedi, le prendi e gliele [consegni](#). Se non le hai, tuo padre ti spinge verso la stanza più vicina e ti fa [entrare](#).

Conto alla rovescia

Homiruta è stato più veloce di te ed è riuscito a passare al di sotto della saracinesca.

«Mi trovo in un altro ambiente, qui c'è un monitor

acceso». Sentire la voce di Homiruta attraverso la saracinesca ti solleva. «Non so che fare, qui ci sono diversi numeri», ti dice.

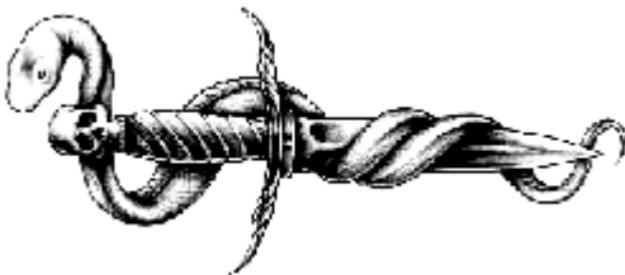
«Prova a leggermeli...», lo esorti.

«22, 3, 21, 22, 11, 7, 20, 3. Poi c'è uno spazio, e poi 6, 11, 9, 11, 22, 3, 14, 7. Mi chiede di inserire un codice basandomi sul numero due. Che cosa devo digitare?».

Ti fermi un attimo a pensare.

«Ehi, qui c'è un timer, sta facendo un conto alla rovescia! Ti prego, fai in fretta!». Homiruta ora è veramente agitato.

Se riesci a venire a capo della sequenza, comunica il codice al tuo compagno, altrimenti non ti resta che attendere.



Dipinto su tela



E' un dipinto in alto a destra ad attirare la tua attenzione: finora non hai visto altri quadri in tutta la struttura.

Lo prendi tra le mani e lo tiri giù: guardando sul retro vedi uno strano schema.

~~1/26~~ 27/52

35	38	27	30	31
44	31	33	33	31
38	27	27	47	40
35	46	40	41	29
31	35	32	27	
33	27	44		
31	48			
30				

Dopo averlo gettato a terra, esci attraverso la [porta](#) accostata.

Divano rovesciato

Si tratta di un ragazzo in fin di vita.

Se vuoi alleviare le sue sofferenze, puoi utilizzare una [pasticca bianca](#), se ne hai una.

Se [Peter Skobeuer](#) è con te, può cercare di dargli sollievo negli ultimi istanti della sua giovane vita.

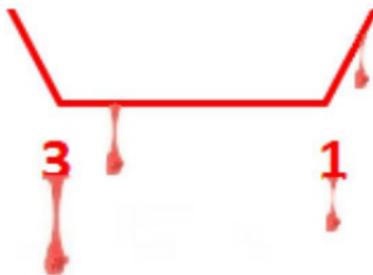
Se non è possibile fornire alcun aiuto, il ragazzo continua la sua [agonia](#).

Esplosione

Di colpo un'esplosione oltre la saracinesca ti fa sobbalzare. Rimani impietrito, mentre un odore di carne bruciata fuoriesce dall'altra parte della stanza. La voce di Homiruta non si sente più: non ti resta che procedere senza di lui. Esci dalla stanza e torni nel corridoio: puoi entrare nella [prima](#) o nella [seconda](#) porta di legno, oppure in quella di [metallo](#) arrugginita.

Eutanasia

Infili la pasticca nella bocca del ragazzo, che dopo qualche secondo spira. Mentre chiudi i suoi occhi, noti che sulla sua maglietta bianca ha dipinto qualcosa col sangue.



Pieno di rabbia, decidi di entrare nel [corridoio](#) in fondo.

Fermo all'entrata

Davanti a te si apre una stanza completamente

buia, per esplorare la quale è necessaria una torcia. A qualche metro davanti a te intravedi un'altra porta accostata, che puoi raggiungere anche senza fonti alternative di illuminazione.

In trappola

Mentre cerchi un sistema alternativo per uscire, le porte si chiudono: qualcuno ha chiamato l'ascensore. Quando le porte si aprono ti trovi di fronte un energumeno. Provi a reagire colpendolo più volte, ma vieni raggiunto da una coltellata al fianco sinistro. Ti manca il fiato. Un secondo colpo al petto ti fa perdere conoscenza, e senti sopraggiungere la morte.

Inseguimento

Corri verso la porta e la abbatti con una spallata prima che l'ombra riesca a chiuderla a chiave. Ti trovi in un'altra stanza: la persona che stavi inseguendo è un uomo di circa quarant'anni, vestito con abiti eleganti che però ora sono completamente sporchi e sgualciti.

«Non voglio farti del male!», ti anticipa l'uomo, alzando le mani in segno di resa. Ha un accento francese. Ti guardi intorno: nella stanza ci sono degli scatoloni vuoti e una serie di armadi a muro. C'è un'altra porta alla vostra destra.

«Sei qui da molto?», ti chiede, «Io mi chiamo Francis Laprelle». Gli fai cenno non parlare: un rumore alle tue spalle ti mette in agitazione.

Anche lui sembra averlo sentito: poiché non ci sono altre vie d'uscita, vi dirigete istintivamente verso il [condotto di aerazione](#) nella parete alla vostra destra.

Intossicazione

Vedi tuo padre prendere le tre pasticche, gettarle nella boccetta e mescolare con forza, quindi ti spinge verso una delle porte alla fine del corridoio e ti fa entrare, chiudendoti dentro.

«Bastardo! Vieni a prendermi se ci riesci!», lo senti urlare, quindi i loro passi si allontanano. Poi una tremenda esplosione. Riapri gli occhi a fatica: dal corridoio proviene un denso fumo e anche la stanza in cui ti trovi è parzialmente distrutta. Alzi gli occhi, ma solo ora noti che sopra la tua testa c'è un contenitore di plastica con sopra un simbolo di tossicità. Del fumo viola si è già propagato per la stanza e l'hai abbondantemente respirato. Ti rialzi, impaurito, esci dall'unica porta disponibile e inizi a correre. Passo dopo passo, però, senti perdere le tue forze. Ti ritrovi a terra, con la vista annebbiata, gli arti indolenziti e i riflessi rallentati. Se possiedi un [antidoto](#) puoi provare a utilizzarlo, in caso contrario [perdi conoscenza](#).

L'addio

Gli occhi di tuo padre si aprono a fatica e si riempiono di gioia nel vederti. Ti accarezza una guancia in segno di gratitudine: sapere che l'hai cercato fin quaggiù lo rende orgoglioso di te.

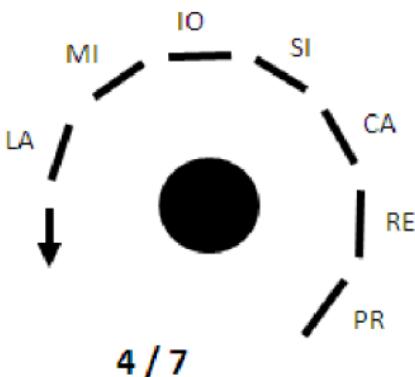
«Ti ringrazio di aver rischiato la vita per me...», sono le sue ultimi flebili sillabe. I suoi occhi si chiudono, stavolta per l'ultima volta. Colpisci la parete con tutte le tue forze, urlando di rabbia per non essere riuscito ad arrivare in tempo per salvarlo. Sollevando tuo padre con uno sforzo estremo, torni nell'ascensore tenendolo in braccio: vuoi almeno portarlo fuori da questo posto per dargli una degna sepoltura. Puoi far funzionare l'ascensore se possiedi il [dispositivo elettronico](#), o cercare un'altra [soluzione](#).

L'ultima difesa

Per quanto tu possa fare, non hai modo di avere la meglio. Colpisci il tuo aggressore più volte, cercando di fargli perdere l'equilibrio, ma vieni raggiunto da una coltellata al fianco sinistro. Ti manca il fiato. Un secondo colpo al petto ti fa perdere conoscenza, e senti sopraggiungere la [morte](#).

Minaccia

Mentre ti allontani, il mostro viene aggredito e riceve due colpi di pistola in pieno petto, ma non accenna a fermarsi. Nella colluttazione, il suo avversario riesce a strappargli qualcosa dal braccio, ma poi il mostro gli rompe l'osso del collo con un colpo netto. L'oggetto caduto a terra è una chiave di ferro, alla quale è attaccato un bigliettino con sopra uno strano schema.



Se non riesci a trovare un'azione soddisfacente da effettuare, non ti resta che provare a colpire l'energumeno.

Piano di fuga

Ti volti per tornare all'ascensore, quando le porte si chiudono: qualcuno l'ha chiamato da un piano superiore. Provi a premere nuovamente il pulsante, ma non funziona. Imprechi e urli con tutte le tue forze.

«Figliolo, sei proprio tu?». La voce che hai appena sentito alle tue spalle ti fa ritornare la speranza. Ti volti, pieno di emozione: tuo padre è vivo e ora è di fronte a te. Lo abbracci con forza, e lui ricambia seppur con una smorfia di dolore.

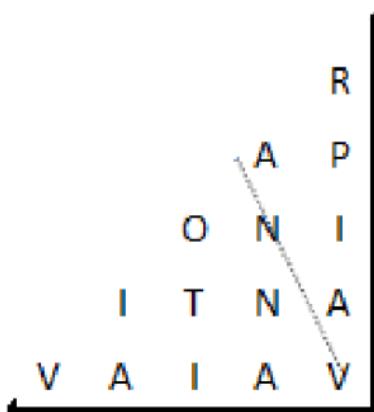
«Sono ridotto proprio male, non stringere troppo ti prego... ». Sorridendo, lasci la presa. «L'ascensore è andato, come si esce da qui?», chiedi.

«Vieni, mi serve il tuo aiuto per aprire... ». Un suono sordo ti fa sobbalzare. Nel buio, una figura vestita di nero ha appena tramortito tuo padre.

Provi a reagire, ma percepisci un dolore lancinante al petto e ti senti cadere. Poi una figura china su di te, un oggetto freddo sul tuo petto e una fascia che stringe il tuo braccio sinistro. La tua vista si [annebbia](#).

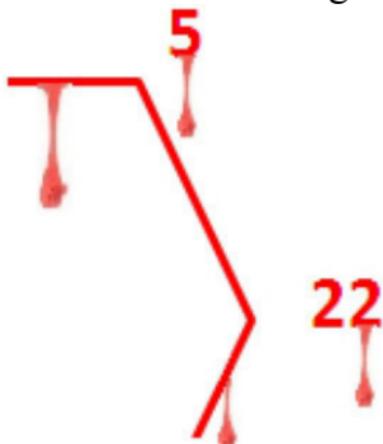
Raggiungere l'ascensore

Il suono di uno sparo ti mette in allarme. Un uomo spunta da dietro la parete e fredda il ferito con un colpo di pistola, quindi inizia a inseguirti. Esci velocemente dalla cucina e percorri un passaggio a destra, che conduce in una stanza piena di tavoli vuoti. Mentre corri, passi accanto a un tavolo sul quale c'è un dispositivo elettronico al quale, tramite un elastico, è legato un foglio strappato con sopra uno schema incompleto.



Lancia un dado: solo un risultato compreso tra 1 e 3 ti permette di prendere l'oggetto mentre passi. Spalanchi una porta a vetri e giungi in un altro corridoio con il tappeto rosso. Corri lungo tutto il

corridoio fino ad arrivare davanti ad un ascensore, ma lo trovi chiuso. Sulla porta di metallo c'è uno schema inquietante scritto col sangue.



«Maledizione! Apriti! Apriti!». E' dietro di te! Voltandoti, riesci a distinguere la sagoma che ti sta inseguendo! Col cuore in gola, premi il pulsante più volte. L'indicatore si sposta lentamente, senti tremare le tue gambe e in ogni cellula del tuo corpo inizia a farsi strada la convinzione che non riuscirai a sfuggire al tuo assalitore. Finalmente la cabina si apre, e ti catapulti al suo interno. Anche qui tutti i tasti degli altri piani sono inibiti, ad eccezione del tasto Sotterraneo, cliccando il quale compare sul display la dicitura INSERISCI CODICE. Se sei in grado di farlo puoi accedere al sotterraneo. Potresti anche recarti a un altro piano, ma ti occorre il dispositivo elettronico: se lo possiedi, puoi fare un tentativo. Il tuo tempo è scaduto: l'uomo con la pistola ti è addosso, e anche se la

sua arma sembra scarica estraе un coltello e si getta [contro di te](#).

Salvataggio riuscito

Senza perdere altro tempo, sollevi il corpo tremante e ferito di tuo padre con uno sforzo estremo e torni nell'ascensore tenendolo in braccio. Puoi far funzionare [l'ascensore](#) se possiedi il dispositivo elettronico, o cercare un'altra [soluzione](#).

Screen saver

Lo schermo si accende, ma si avvia automaticamente uno stranissimo screen saver:

1/26 1/40 29 27 19 19 1 6 15 18 20 5

Se non ritieni di dover fare altro qui dentro, [lasci la stanza](#) prima che il mostro riesca a entrare.

Senza uscita

Ti infili velocemente nella stanza, ma ti accorgi che non ci sono altre vie d'uscita. Per interminabili secondi rimani in attesa, cercando invano di captare qualsiasi rumore provenga dal corridoio. Poi la porta viene spalancata e una luce accecante ti stordisce. Colto alla sprovvista, provi a reagire ma vieni colpito più volte e ben presto perdi [conoscenza](#).

Spostare il mobile

Il mobile è leggermente staccato dal muro, ma non abbastanza da dargli un'occhiata. Miroslav si mette con le spalle contro la parete e spinge con tutte le sue forze: dopo qualche secondo il mobile è stato spostato di qualche centimetro. Dietro di esso c'è qualcosa: si tratta di una chiave di ferro sporca di sangue. Non ti resta che uscire dalla sala tramite la [doppia porta](#).

Chronium

di SkarnTasKai

1

Da fuori non ti saresti immaginato un ambiente del genere. Vedere quel castello ti faceva pensare a corridoi di nuda pietra, illuminati da candelieri a tre braccia coperti di cera plurisecolare, intervallati da ritratti di dame e messeri con cani da caccia e da sinistre armature, ricordo di ciò che un tempo fu.

Eh, il tempo...

Invece no. L'ambiente all'interno è completamente asettico, plastica e alluminio in ogni dove, illuminato da led e neon posti su ogni parete, tanto che non sei sicuro di proiettare ombra.

Quanto è lungo il corridoio? Non ne sei certo, eppure questo castello non sembrava così lungo.

Eh, lo spazio...

Non ti preoccupi della distanza da percorrere, né del tempo che impieghi a percorrerla. Dopo un certo tempo vedi qualcosa che spunta dal muro e che potrebbe sembrare una panchina, e ti siedi. In effetti poco più avanti il corridoio termina in una parete sulla quale si riconoscono appena i segni che mostrano l'esistenza di una porta. Non devi attendere molto per sentire una voce che ti chiama "Entra pure, Agente 0017."

Da dove provenga quella voce e come faccia il suo proprietario a sapere che sei arrivato non ti è chiaro, ma dopo aver lavorato a lungo per queste persone hai fatto l'abitudine a questo genere di stranezze. Ti alzi e ti volti verso la parete che

chiude il corridoio. O meglio, che chiudeva il corridoio, visto che nel frattempo la porta si è aperta in totale silenzio.

Avanzi e superi la porta.

Vai al 2

2

Come entri, ti si presenta l'intero Direttorio dell'Organizzazione, tanto che per un momento ti senti in soggezione: l'Uomo Coi Baffi Arcuati, l'Uomo Calvo Col Doppio Mento, l'Uomo Che Somiglia A Lenin, l'Uomo Brizzolato, l'Uomo Col Naso Schiacciato, l'Uomo Che Ringhia, e soprattutto lui, l'indiscusso capo dell'Organizzazione, l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio. La riunione in realtà non sembra iniziata da molto, dato che i contenitori dei pop-corn sono ancora pieni, ma l'espressione dell'Uomo Con La Supposta Nel Braccio è grave e non prelude a nulla di buono.

"Siediti pure, Agente 0017" dice l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio "e se vuoi dei pop corn non ti fare problemi".

Prendi posto di fronte a lui - l'unica postazione fino a quel momento rimasta libera - e prendi qualche pop corn dal recipiente più vicino. Lo sguardo di tutti, che si era temporaneamente spostato su di te, torna sul capo, che si appresta a parlare.

"La situazione è critica, Agente 0017. Una nostra

pattuglia, qualche settimana fa, ha recuperato una preziosissima barra di chromium. Come immagino saprai perfettamente, il chromium è un materiale spazio-temporalmente instabile, che usiamo per chiudere le falte nel continuum quando necessario, e molto più raramente per aprire qualche varco che ci consenta di svolgere operazioni delicate che non potremmo portare a termine diversamente. Beh, questa barra di chromium non è mai giunta a destinazione. Triangolando i dati in nostro possesso della traiettoria seguita dalla pattuglia con le recenti scie di attività cronotopica abbiamo individuato il luogo in cui è al momento più probabile trovare la barra: si tratta dei Laboratori Quarta Dimensione. Quei laboratori sono un luogo pericoloso, quindi abbiamo pensato di rivolgerci al più esperto, fidato e - perchè no? - fortunato dei nostri agenti. 0017, quell'agente sei tu."

"Quindi dovrei introdurmi in un ex laboratorio clandestino abbandonato da decenni e infestato da creature trans-dimensionalì alla ricerca di una barra che una pattuglia di protocollo superiore al mio ha perso e che non è neppure sicuro che si trovi lì?"

"Quasi. In realtà il nostro sospetto è che la pattuglia abbia volutamente trafugato la barra, ma che poi qualcosa non sia andato secondo i loro piani. Quanto alla barra, non è esatto dire che non è sicuro che si trovi lì, diciamo che per le sue proprietà non sempre si trova lì."

"Vada avanti, Capo, ho bisogno di altri dettagli."

"Bene. Come ti dicevo, il chromium è spazio-temporalmente instabile, quindi è del tutto inutile provare a prendere la barra da sola. Dovrai munirti di un recipiente di contenimento sigillato in cui inserirla, in modo tale da stabilizzarla temporaneamente."

"Bene. Dove lo trovo?"

"Nel laboratorio, e non ne abbiamo di riserva. Costruire un solo recipiente è talmente costoso che li approntiamo solo quando viene segnalata una presenza di chromium in un dato ambito spazio-temporale con un margine di errore inferiore allo 0,0001%. Quindi quando l'avrai trovato fa' in modo che rimanga integro. La minima crepa significherà il fallimento della tua missione, e con tutta probabilità anche il tuo congedo con disonore."

"Ricevuto, Capo. C'è altro?" "Sì."

"La ascolto."

"Quando esci copriti bene, 0017. Fa freddo, fuori"

Vai al 3

3

Seguendo il consiglio dell'Uomo Con La Supposta Nel Braccio indossi il tuo mantello e ti copri col cappuccio. Il corridoio che dovrebbe portarti all'uscita ti porta su un tetto a spiovente, ma non te ne preoccupi, e in breve ti ritrovi ai piedi di questo paradossale castello in cui tempi, distanze e

posizioni sembrano perdere di significato.

Balzi a bordo della tua Lancia D20 e ti getti a tutta velocità sulla strada che collega la sede dell'Organizzazione con i Laboratori Quarta Dimensione.

Decidi di percorrere l'autostrada costiera - in fondo sei un sentimentale e non ti va di perdere quest'occasione (forse l'ultima?) per gettare ancora un'occhiata all'Enorme Baobab, simbolo di New Pusternborough e origine del soprannome con cui è universalmente nota ("il Grande Baobab"), nonchè ai grandi cespugli e ai palazzi che completano il caratteristico skyline della città, in un'irripetibile armonia fra tecnologia e natura.

Sei immerso in pensieri di questo tipo quando raggiungi i Laboratori.

REGOLAMENTO

Per visitare i Laboratori avrai bisogno di procurarti chiavi di varie forme (quadrate, circolari, triangolari, pentagonali). Alcuni paragrafi ti indirizzeranno automaticamente verso altri, ma potrebbe capitarti di finire in paragrafi senza link. Quando ti capiterà di trovarsi in questa situazione, dovrai usare le chiavi che hai a disposizione, in questo modo:

- 1) le chiavi quadrate sommano al numero di paragrafo attuale il numero segnato sulla chiave

- 2) le chiavi circolari sottraggono al numero di paragrafo attuale il numero segnato sulla chiave
- 3) le chiavi quadrate moltiplicano il numero di paragrafo attuale per il numero segnato sulla chiave
- 4) le chiavi quadrate dividono il numero di paragrafo attuale per il numero segnato sulla chiave.

Potrai usare quante chiavi desideri, di qualunque forma, in qualunque ordine, finché ne hai a disposizione (ogni chiave è utilizzabile una sola volta). Se il risultato dell'operazione dovesse essere inferiore a 4 o superiore a 37 il tuo tentativo di spostamento non riesce ma le chiavi saranno comunque perse.

Il testo potrebbe indicarti un altro modo di utilizzare le chiavi, in quel caso segui le indicazioni.

In qualunque stanza, a meno che il testo non specifichi diversamente, è presente un dispositivo di movimento utilizzabile con chiavi di qualunque forma.

Se ti dovesse capitare di tornare in una stanza già visitata, la troveresti nelle stesse condizioni in cui l'hai lasciata (quindi gli oggetti che potresti avere raccolto non sarebbero più lì), mentre sarebbe

possibile la comparsa di nuovi avversari; tutto questo a meno che il testo non specifichi diversamente.

Nei Laboratori, come ti è stato anticipato, viaggia anche la barra di chromium, oggetto della tua ricerca. Per sapere dove si trova, ogni volta che ti sposti (in qualunque modo tu lo faccia) lancia un dado a 20 facce, raddoppia il risultato e sotrai 1; somma o sotrai questo valore (alternatamente: una volta sommi, la volta dopo sottrai) al paragrafo di partenza della barra (considera che il primo "paragrafo di partenza" sia il paragrafo 0 e somma il risultato della formula):

- 0- se il risultato è il paragrafo in cui ti trovi, complimenti, hai preso la barra! Hai un contenitore di chromium stabilizzato sigillato e integro, vero? Perché senza quello la barra si smaterializzerà di nuovo e sarai costretto a rincorrerla ancora...
- 0- se il risultato è un qualunque numero fra 4 e 37 diverso da quello in cui ti trovi tu, la barra si trova nei Laboratori contemporaneamente a te, in un'altra stanza
- 0- se il risultato è qualunque altro numero la barra si trova in coordinate spazio-

temporali diverse, ma non temere, potrebbe tornare presto ai Laboratori; utilizza comunque quel numero (anche se fosse negativo) come "paragrafo di partenza" della barra.

Oltre alla barra, nei laboratori viaggiano anche creature che preferiresti non incontrare. Per sapere se le incontri, quando raggiungi un paragrafo (esclusi i paragrafi 1, 2, 3, 38, 39 e 40) lancia un dado a 20 facce: se ottieni un numero compreso fra 15 e 20 ti imbatti in una creatura (tieni nota dei paragrafi in cui incontri creature).

Tu parti con 40 Punti Vita e altrettanti ne hanno le creature. Quando incontri una creatura lancia un dado a 20 facce per te e uno per il tuo avversario, sotrai un risultato dall'altro e togli questa differenza dal totale dei Punti vita di chi ha ottenuto il punteggio inferiore. Quando la creatura ottiene 1, 10 o 20 al suo lancio (qualunque sia l'esito di quello scontro, eccezion fatta per la tua dipartita), lancia nuovamente il dado: se ottieni di nuovo lo stesso risultato il combattimento termina immediatamente e ti puoi accomodare al 38. Solo dopo aver sconfitto la creatura (non esiste possibilità di fuga dal combattimento) potrai visitare la stanza in cui ti trovi.

Se riesci a recuperare il contenitore di chromium stabilizzato (non sigillato) ma rimani a corto di chiavi, la tua avventura termina nel paragrafo in

cui ti trovi; se non riesci a recuperare nulla e rimani senza chiavi, vai al 39; se riesci a recuperare il contenitore completo e la barra, avrai modo di capire a che paragrafo dirigerti.

Ora che sai cosa fare vai al **6**

4

Questa stanza è piuttosto strana: ha un arredamento che sembra provenire da un altrove che non riesci a identificare, ma che ti rimanda lascia immaginare un mondo di maghi e guerrieri. Sul semplice tavolo è posata una corona a punte alte e acuminate, di fianco ad una pergamena con un sigillo ornato da una lettera "Z". Puoi prendere la pergamena (anche la corona, se pensi che ti possa essere utile). Se la prendi e decidi di usarla, lancia 2 dadi a 20 facce e fai tanti passi avanti fra i paragrafi (con tanti auguri!) quanti sono indicati dal risultato del lancio. La tua avventura riprenderà dal paragrafo in cui ti trovi dopo il lancio di dadi, che dovrai interpretare alla lettera, anche se dovesse contrastare con la tua situazione precedente al lancio dei dadi; il tuo equipaggiamento non cambierà, a meno che l'interpretazione letterale del testo del paragrafo di destinazione non preveda diversamente; se arrivi in un paragrafo che hai già visitato (tranne questo), tutto si troverà nelle condizioni in cui era prima della tua precedente visita, ma tu non perderai l'eventuale equipaggiamento che avevi

già recuperato. Chiunque tu abbia già incontrato in combattimento ti potrà combattere di nuovo e lo farà nello stesso locale e con gli stessi punteggi della prima volta. Se superi il paragrafo 40, continua a contare dal paragrafo 1. La pergamena può essere usata una sola volta (a meno che il suo utilizzo non ti riporti in questa stanza, naturalmente).

Ah, per inciso: c'è una chiave triangolare col numero 3.

5

Sei arrivato nel bagno del laboratorio. Ne avevi bisogno, quindi ne approfitti. Per terra c'è una chiave triangolare col numero 8.

Prima di uscire ricordati di lavarti le mani, poi puoi dirigerti al **16**

6

Ti trovi nell'atrio del Laboratorio, o meglio, in quello che un tempo doveva essere l'atrio. Si capisce ancora dove erano situate le sedie per chi doveva aspettare, l'appendiabiti, la scrivania dell'accoglienza, ma ora ognuna di queste cose è ridotta in forme irriconoscibili o è del tutto mancante.

Cerchi fra le macerie ma riesci a trovare solo una Chiave quadrata che riporta il numero 3 e una pentagonale riportante il numero 2.

Vai al **37**

7

Sei in un'aula di università. Ti ricorda i bei tempi, quel mese passato a dormire anche tu su quei banchi, prima di ritirarti e comperare un diploma di master da una pseudo-università di cui prima non avevi mai sospettato l'esistenza ma che improvvisamente hai rivalutato come uno dei migliori istituti mondiali nel suo campo. Quello che ti stupisce è il fatto di trovare anche qui, dopo chissà quanto tempo da quando le lezioni sono state interrotte, i libri sui banchi per tenere il posto agli amici.

Ma ora basta abbandonarti così ai ricordi, sulla cattedra c'è una chiave circolare col numero 3.

8

Ti trovi in quella che era la sala di proiezione dei laboratori.

Ora è ridotta a rudere, ma alle pareti conserva ancora le locandine di alcuni film proiettati: "Deja- vu", "Sliding doors", "Non ci resta che piangere", "La corazzata Kotiomkin", ...

Il proiettore era fatto in modo da funzionare con l'inserimento di una chiave quadrata, e quella che trovi inserita (anche se non c'è alcuna pellicola da far girare) porta inciso il numero 9.

9

Questo è il ripostiglio delle scope. Tastando sugli scaffali trovi una chiave quadrata, con inciso il

numero 5.

Vai al **26**

10

Sei nella voliera del laboratorio, e ti guardi intorno sinceramente ammirato: uccelli del paradiso, pinguini, dodo, aquile imperiali, colibrì, struzzi, tutti sotto uno stesso tetto! E, soprattutto, tutti morti. Probabilmente il fatto di non aver più ricevuto cibo per diverso tempo ha avuto un ruolo in tutto questo.

L'odore è insopportabile, non provi neppure a esplorare, usa le chiavi o gli oggetti che hai (se ne hai, altrimenti buona permanenza!) e vattene di qui il prima possibile.

11

Questa stanza è la mensa. Probabilmente quando i laboratori hanno smesso di essere utilizzati questo locale era in disuso già da qualche tempo, infatti non vedi tracce di piatti o di teglie per il cibo, anche se i tavoli e il banco del self service sono ancora al loro posto. Chi è passato per ultimo ha lasciato nella stanza una chiave pentagonale col numero 2.

12

La stanza in cui ti trovi doveva essere quella della pausa caffè. Se vuoi prendere un caffè devi inserire nella macchinetta una chiave per ogni

forma (cosa che ovviamente ti permette esclusivamente di bere un caffè, non di cambiare stanza nello stesso tempo!). Se non hai chiavi di tutte le forme, non potrai gustare l'ottimo caffè fornito (gli scienziati deviati sanno trattarsi bene) e la tua unica scelta rimane quella di usare le chiavi che hai (ed eventualmente quella quadrata col numero 2 che trovi qui) per cambiare stanza.

13

Questa stanza contiene degli enormi armadi. Ne apri uno e scopri che è pieno di armi di ogni foggia e provenienza spazio-temporale. Ne selezioni alcune, ma non ne puoi portare con te più di due:

- 0- una scimitarra turca del XVII secolo, con codice di inventario 74 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)
- 0- una spada laser "Made in Naboo", con codice di inventario 42 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)
- 0- una pistola P38 con 8 colpi, con codice di inventario 46 (ogni colpo ti permette di aggiungere 6 punti al lancio del dado in combattimento; una volta terminati i colpi

puoi scagliare la pistola contro il tuo avversario e aggiungere 4 punti al lancio del dado; puoi recuperare la pistola alla fine del combattimento)

- 0- una katana giapponese del periodo Muromachi, con codice di inventario 52 (ti permette di aggiungere 7 punti al lancio del dado in combattimento)
- 0- una strana spada con un sole rappresentato sul paramani, inserita in un fodero tempestato di gemme e composto di un materiale che non conosci, con codice di inventario 29 (ti permette di aggiungere 8 punti al lancio del dado in combattimento)
- 0- una fionda con un sacchetto di sassi, con codice di inventario 87 (ogni colpo - hai 10 sassi a disposizione - ti permette di aggiungere 4 punti al lancio del dado in combattimento; una volta terminati i colpi puoi scagliare la fionda contro il tuo avversario e aggiungere 2 punti al lancio del dado; puoi recuperare la fionda - ma non i sassi - alla fine del combattimento)
- 0- una frusta (posata di fianco ad un curioso cappello), con codice di inventario 99 (ti permette di aggiungere 5 punti al lancio

del dado in combattimento; il cappello ti dona 5 Punti Vita, ma puoi prenderlo solo se prendi anche la frusta).

Trovi anche una chiave di ogni tipo: una quadrata contrassegnata col numero 6, una triangolare col numero 9, una pentagonale col numero 3 e una circolare col numero 4.

Vai al **30**

14

Sei nella lavanderia del laboratorio, in cui si trovano cinque enormi lavatrici. E per enormi si intende che nel cestello ci puoi stare comodamente in piedi. Ma quanta roba avevano da lavare qui? Le lavatrici funzionano a gettoni, usando come gettoni le chiavi quadrate (e solo quello quadrate!); scegli una lavatrice (sono numerate da 1 a 5), somma il valore della chiave che vuoi usare (dimenticavo: per terra c'è una chiave quadrata col numero 3, nulla ti impedisce di usarla) e scegli un programma (da 1 a 6, somma il numero scelto a quanto ottenuto precedentemente). Raddoppia il risultato e vai al relativo paragrafo.

15

Sei nella biblioteca del Laboratorio, una stanza enorme piena di scaffali traboccati di libri di ogni tipo ed epoca. Mentre esplori il locale ti imbatti in una serie di librettini dai colori

sgargianti e ne prendi uno per curiosità: ha due sportivi in copertina ma dimentichi presto il titolo, visto che la trama sembra poco interessante e comprensibile (non ci sono due paragrafi di fila che abbiano congruenza l'uno con l'altro! Ma chi l'ha scritta questa schifezza?). Rimetti il libretto nello scaffale, ricominci a esaminare la stanza, ma trovi soltanto una chiave quadrata col numero 1.

16

Qui un tempo doveva esserci una sala riunioni, ma oggi non ti siederesti per alcuna ragione al mondo sui divanetti - o meglio, su ciò che ne rimane. Sul frigobar sono posate due chiavi, una pentagonale col numero 2, l'altra triangolare col numero 1.

Vai al **25**

17

La stanza contiene dei giochi gonfiabili. Anche gli scienziati deviati hanno bisogno di staccare ogni tanto, in fondo...

Ai piedi del gonfiabile a forma di dinosauro blu trovi una chiave quadrata col numero 4 e una circolare col numero 5.

18

Questa stanza doveva essere un semplice disimpegno, è completamente vuota. Talmente vuota che non trovi neppure una chiave.

Vai al **13**

19

Sei in una stanza piena di telefoni di ogni tipo collegati ad un enorme centralino. Non trovi chiavi, ma trovi una lunga lista di interni:

- 215 DEPOSITO
- 217 GIOCO
- 218 DISPENSA
- 221 BIBLIO
- 224 CED
- 225 MENSA
- 227 STUDIO
- 228 GUARDAROBA
- 230 CINE
- 231 "SALETTA"
- 232 DOTTORE
- 233 CASINO
- 234 UNI

Decidi dove vuoi andare, e inserisci una chiave nel centralino.

Applica l'operazione indicata dalla chiave al numero di interno (senza il 2 iniziale) e vai al relativo paragrafo. Ovviamente risultati superiori a 37 o inferiori a 4 daranno "numero inesistente", ma puoi sempre riprovare (finché hai chiavi, s'intende). Senza chiave il centralino non funziona. Nulla garantisce che la tua destinazione sia quella che avevi scelto (che burloni questi scienziati deviati!).

20

Non ti piace questa stanza, non ti piace affatto. Il fatto che sia in nuda pietra, illuminata solo da torce non sembra preludere a nulla di buono. Anche quel lettino in legno in mezzo al locale, dotato di catene e di carrucole ha un che di inquietante. Per non parlare delle fruste di varie fogge appese alle pareti, o di quella sorta di sarcofago federato di comodi spuntoni di grosso calibro.

O forse la cosa che ti preoccupa di più è il fatto di non trovare vie d'uscita? Cosa pensavi, 0017, che i torturatori lasciassero che i prigionieri si muovessero liberamente in assenza del boia? Purtroppo per te non ci sono vie d'uscita da qui, a meno che tu non abbia qualcosa che ti permetta di muoverti senza chiavi. In caso contrario, spera solo che non arrivi un boia. Ad ogni modo, con o senza boia, il tuo percorso è giunto alla

FINE

21

Ti trovi in una sala piena di tavoli da gioco e di slot machine. La esamini da cima a fondo ma non trovi traccia di chiavi né dell'oggetto della tua ricerca. In realtà non trovi neppure macchinari di spostamento, finché un secondo esame delle slot non ti rivela la loro particolarità: in ognuna di loro è stato incorporato un macchinario di

spostamento.

Ci sono 20 slot, numerate in successione. Per spostarti scegli a quale vuoi giocare. Le slot funzionano inserendo una chiave; applica l'operazione indicata dalla chiave che inserisci al numero della slot, poi lancia un dado a 20 facce (che ti darà il risultato offerto dalla macchina). Somma il numero precedente al lancio del dado e muoviti (in avanti o indietro a seconda che il risultato sia positivo o negativo) di tanti paragrafi quanti indicati dal risultato finale. Se questo spostamento ti porta prima del paragrafo 4 o oltre il paragrafo 37, fai conto di non esserti mosso.

22

Ti trovi nel locale docce. Per terra vedi una saponetta, e d'istinto ti guardi intorno, come se avvertissi una presenza ostile. Per sicurezza non la raccogli, in un laboratorio dedito allo studio dello spazio-tempo non si sa mai cosa possa succedere. Trovi però anche una cosa più interessante: uno specchietto di chromium stabilizzato. Se lo tieni puoi usarlo (una sola volta) per muoverti senza chiavi da un locale ad un altro. Quando vorrai farlo lancia un dado a 20 facce, dividi per 5 il risultato (arrotondando per difetto, quindi se ottieni 1, 2, 3 o 4 non riesci a far funzionare lo specchio, che però perde lo stesso le sue proprietà) e somma o sottrai - a tua scelta - il risultato di questa divisione al numero del paragrafo in cui ti

trovi. Se capiti in una stanza che hai già visitato, tutto è come l'avevi lasciato.

23

Ti trovi nella sala computer, vero centro nevralgico dei laboratori. Sicuramente chi lavorava qui ne era consapevole, al punto da rendere inutilizzabili tutti i computer presenti per evitare che i dati immagazzinati potessero essere trafugati dalle persone sbagliate. Vicino a un computer trovi una chiave triangolare col numero 6, una pentagonale col numero 4 e una circolare, sempre contrassegnata dal numero 4.

24

Questa stanza ha le pareti completamente bianche e imbottite. Ovviamente è perfettamente vuota, e non vi si trovano chiavi. Tuttavia è presente un dispositivo di movimento, probabilmente chi entrava a far visita agli "ospiti" di questo locale voleva essere sicuro di poter uscire.

25

Ti trovi nel garage del Laboratorio, enorme e stracolmo di auto di lusso. Certo, tu non ti puoi lamentare del gioiellino che guidi, ma le auto che si trovano qui ti lasciano a bocca aperta: Bentley, Rolls-Royce, automobili prodotte in serie limitatissime, esemplari unici.
E poi lei.

L'Automobile per antonomasia.

Quella che da sempre hai sognato di guidare.

La Dodge Charger del 1969, arancione, con la bandiera dell'esercito sudista sul tetto e il numero 01 sulle fiancate. Entri nell'auto come da protocollo (dal finestrino), ti metti al posto di guida e vedi che la chiave è inserita. Metti in moto e cominci a fare salti e acrobazie per tutto il garage. Purtroppo, però, non c'è modo di uscire, quindi non ti resta che rimettere il Generale al suo posto.

Riprendi a esplorare il garage, ma l'unica cosa che trovi è una chiave quadrata col numero 4.

Vai al **6**

26

Ti trovi in una camerata da sei persone. I letti sono perfettamente rifatti. Su un letto trovi il libro "Chronium for Dummies", con un segnalibro a pagina 27. Se vuoi lo puoi tenere.

Sul letto centrale dell'altra tripletta trovi una chiave circolare col numero 2.

Vai al **5**

27

Questa stanza è decisamente la meglio tenuta di tutto il Laboratorio. Vi si trovano parecchi scaffali, sui quali sono ordinatamente allineate decine di annate delle più prestigiose riviste scientifiche. Alle pareti sono appesi quadri famosi

e di immenso valore. Il pavimento è coperto da un tappeto di foggia persiana che ti dà l'impressione di essere al contempo molto antico e appena tessuto. Al centro della stanza campeggia una pregiata scrivania in mogano dalle elegantissime finiture. E proprio sulla scrivania noti la cosa più interessante di tutto il locale: un recipiente a forma di supposta, fatto di rarissimo chromium stabilizzato traslucido. Prendi in mano il recipiente e lo esamini: è perfettamente integro, se non si considera il fatto che gli manca il coperchio; riporta una scritta: Modello T22. Se vuoi puoi tenere questo recipiente.

Nel macchinario di spostamento è già inserita una chiave circolare recante il numero 3. Ovviamente non sei obbligato a usarla (se decidi di non usarla la puoi tenere); se possiedi altre chiavi puoi usarle.

28

In questa stanza aleggia un tanfo tremendo. Cerchi di trattenerti il meno possibile e non hai alcuna intenzione di indagare sulla provenienza di quell'odore. Trovi una chiave circolare col numero 3, una quadrata col numero 7 e una pentagonale col numero 4.

Vai al **18**

29

La stanza è completamente vuota, si direbbe che nessuno l'abbia mai usata né abbia mai avuto

intenzione di farne alcunché.

Puoi uscire usando le chiavi, se ne hai, è del tutto inutile rimanere qui ad aspettare chissà cosa.

30

In questa stanza si trova un macchinario simile a quelli utilizzati per creare industrialmente opere in vetro soffiato, solo molto più complesso e molto più grande. Sulla macchina è posto un cartello "GUASTA", e a terra, seminascosto trovi un oggetto circolare, molto più grosso di una chiave di quella forma. Lo raccogli e ti accorgi che è composto di chromium stabilizzato; la forma ti ricorda quella di un coperchio, e sulla parte esterna reca un'etichetta con scritto in varie lingue "ATTENZIONE! AVVITARE FINO IN FONDO SENZA FORZARE!" e il numero 18 evidenziato. Se vuoi puoi tenere il Coperchio di Chromium Stabilizzato.

In questa stanza non ci sono chiavi.

Vai al 9

31

Questa stanza è la dispensa. Trovi barrette energetiche (ne trovi tre, ognuna ti permette di recuperare 5 Punti Vita) e cibo a volontà. Se è la prima volta che passi da questo locale mangi a sazietà (recuperi 8 Punti Vita). Se è la seconda o oltre, ovviamente, sei già sazio.

Trovi una chiave pentagonale col numero 5.

32

Questa stanza è una cella. Probabilmente vi venivano rinchiusi gli ospiti indesiderati, e tu temi di non essere propriamente ben accetto. Eh già, caro 0017, a meno che tu non disponga di qualcosa che ti permetta di muoverti senza usare chiavi, la tua avventura è giunta alla

FINE

33

Questo era il guardaroba, ma ora non ci sono giacche appese o borse in deposito.

Trovi una rivista di enigmistica che il guardarobiere usava per passare le sue non certo entusiasmanti giornate (si era bloccato al 29 orizzontale, 13 lettere: "Nota serie di libri a bivi"; boh, in effetti è roba da intenditori!) e una chiave triangolare col numero 7.

34

Questa stanza doveva essere il deposito delle chiavi, dato che sembrano essercene migliaia. Purtroppo nessuna di queste ti è utile, per due ottime ragioni: sono chiavi di forme che non hai mai visto rappresentate nelle porte del laboratorio e soprattutto - paradossalmente - non riesci a vedere alcun macchinario di spostamento. Due delle pareti, però, presentano delle particolarità: una sembra fatta interamente di chromium

stabilizzato, mentre in un'altra c'è una piccola fessura (che sembra fatta su misura per una lama di spada) sovrastata da uno strano sigillo a forma di sole.

Se vuoi passare dalla parte della parete di chromium ma non sai come fare puoi dare un'occhiata a qualche manuale sull'uso del chromium, in una pagina o nell'altra potresti trovare un suggerimento.

Se invece preferisci passare dalla parte della fessura, dovrai semplicemente inserirvi la spada col giusto numero di inventario (ovviamente subito dopo potrai recuperare la spada).

Come puoi immaginare, senza spada e senza manuale (o senza oggetti che permettano di spostarsi senza chiavi) la cosa più costruttiva che potrai fare sarà metterti comodo a lucidare le chiavi, da questo momento alla

FINE

35

Sei nell'ambulatorio: bianco, asettico, con tanti libri di medicina e tante confezioni promozionali di medicinali. Alle pareti noti diversi diplomi di laurea e di specializzazione, nonché il ritratto (autografato e dedicato!) di un noto medico tedesco della prima metà del XX secolo. Trovi una confezione da due dosi di ricostituente (ogni dose ti permette di recuperare 7 Punti Vita) e due

chiavi: una quadrata col numero 9 e una triangolare col numero 5.

36

"Ma sono ancora nel laboratorio?"

Non riesci a trattenere questa domanda quando arrivi in questa stanza. Infatti sei finito in una sala del trono! Qualcuno doveva aver pensato in grande: arazzi (tra cui uno piuttosto inquietante rappresentante una sorta di minotauro che sembra seguirti con lo sguardo), oro a profusione, seta e ermellino, pietre preziose in ogni dove. Il trono ti sembra strano, gli manca qualcosa. Ma certo, un bracciolo! E stando alla forma a supposta dell'altro bracciolo immagini che anche il bracciolo mancante dovesse avere le stesse sembianze.

Se hai qualcosa della forma giusta e vuoi metterlo al posto del bracciolo, tieni nota di questa decisione e di questo paragrafo.

Altrimenti usa le chiavi di cui disponi (qua non ce ne sono) per andare altrove.

37

Questa sala è completamente spoglia, se non si tiene conto di alcune caricature sconce ritraenti l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio (che spesso non è una supposta né si trova nel braccio...). Trovi una sola chiave, di forma triangolare, contrassegnata col numero 2.

Vai al **28**

38

Senti un sinistro rumore provenire dal tuo zaino, e cominci a sudare freddo. Lasci immediatamente tutto ciò che stai facendo (se stai combattendo il tuo avversario è stupito quanto te e smette di attaccarti), apri lo zaino e hai la conferma, il tuo peggior incubo si è avverato: una crepa si allunga lungo il recipiente stabilizzatore, rendendolo completamente inutile. Ora non ti resta che accomodarti dove più ti aggrada nel Laboratorio, per aspettare il tuo sostituto (perché un sostituto ci sarà, la barra dev'essere recuperata!) nella speranza che la sua missione non implichi anche la tua uccisione.

Comunque vada, la tua missione è giunta alla

FINE

39

"Com'è potuto succedere?", ti chiedi.

Non hai una risposta, ma è successo. Niente recipiente, niente barra e ora niente chiavi. Chissà quanto impiegherà l'Organizzazione ad accorgersi del tuo fallimento, e chissà se il tuo sostituto (perché ci sarà un sostituto, la barra dovrà essere recuperata!) avrà il compito di salvarti o quello di ucciderti. Mentre attendi di scoprirlo, ammira la barra di chromium, quando di tanto in tanto nei suoi movimenti spazio-temporali finisce col trovarsi dove e quando ti trovi tu.

Per il momento, come puoi ben immaginare, alla tua missione puoi tristemente mettere la parola

FINE

40

Senza perdere tempo inserisci la barra nel contenitore e chiudi il tutto col coperchio. Osservi per un momento l'oggetto che tieni in mano e lo vedi saturarsi di un'energia apparentemente simile a quella elettrica ma che percepisci essere in realtà molto differente nella sua natura. Il contenitore cambia continuamente colore, passando tutti i sette colori dell'arcobaleno e un'ottava tonalità che non hai mai visto e che trovi al contempo bellissima e inquietante. Passi un tempo che non riesci a misurare assorto in contemplazione di quel concentrato di Tempo e ti rendi conto del pericolo che avrebbe rappresentato quel piccolo oggetto nelle mani sbagliate.

Non appena stacchi gli occhi dal recipiente capisci che l'apparente impossibilità di uscire dal Laboratorio era dovuta esclusivamente alle proprietà cronodestabilizzanti del chromium. Ritrovi la strada per uscire attraversando i desolati ambienti dei Laboratori Quarta Dimensione, sali sulla tua fidata Lancia D20, assicuri il recipiente in modo da evitare che si rompa e parti a tutta velocità per la sede dell'Organizzazione. Congratulazioni 0017, l'Uomo Con La Supposta Nel Braccio sarà fiero di te!

Fish and Chips

di Rygar

Regolamento

Questo racconto-gioco ti porterà a vestire i panni di Jake Armitage, un mercenario trentunenne reduce da una serie di missioni sfortunate, attualmente residente a Seattle. L'anno è il 2031, la città è in mano a gangster o megacorporazioni, l'inquinamento è ai massimi storici, il sole è ormai un ricordo e nella baia sono comparsi i primi pesci a due teste.

Sopravvivere è difficile, quindi dovrai imparare alla svelta cosa puoi fare per non trovarti in men che non si dica sul tavolo dell'obitorio, sempre che tu sia fortunato (può andare molto peggio). La Scheda del Personaggio ti aiuterà a tenere traccia delle tue condizioni.

- **Punti vita** – Rappresentano l'energia di Jake: quando arrivano a 0 (o meno), Jake muore e devi ricominciare da capo. Inizi il gioco con 12 Punti Vita, che non possono superare il livello iniziale.
- **Dollari** – Sono gli ultimi risparmi di Jake, che possono anche superare il livello iniziale. All'inizio della partita hai 10 Dollari.
- **Equipaggiamento** – Qui dovrai segnare ciò che Jake troverà o perderà nel corso dell'avventura; sarà il testo a dirti che un oggetto può essere raccolto, scrivendolo in **grassetto**.

- **Parole d'Ordine** – Le tue azioni possono avere ripercussioni anche su avvenimenti futuri; per tenere traccia di questo, ti verrà detto ogni volta di annotare una Parola d'Ordine scritta in *corsivo*.

Scheda del Personaggio

Nome: *Jack Armitage*

Età: *31*

Professione *Mercenario*

Punti Vita

Dollari

Equipaggiamento

Parole d'Ordine

Prologo

Il ronzio dell'intercom ti strappa da un sonno privo di sogni. Ti giri a pancia sotto e affondi la faccia nel cuscino. Ora smetterà, sta per smettere. Stringi i pugni e attendi. Passa forse un minuto, lo squillo ti rimomba nelle orecchie senza tregua. Allunghi una mano e trovi a tastoni un anfibio; senza aprire gli occhi, lo scagli in direzione del suono. Cala il silenzio.

«Jake, dove sei?» La voce è familiare: il tuo stivale deve avere colpito il tasto per accettare la chiamata. «Jake, sveglia! Sono io, Larry.» Sai bene chi è, senza che lui lo dica. «Jake Armitage, vieni al telefono!»

Rotoli giù dal letto con un gemito, apri gli occhi e metti a fuoco la stanza, illuminata dal monitor dell'intercom sul quale campeggia la faccia tonda e sorridente di Larry Swanson. Con addosso solo i boxer, ti trascini carponi in quella direzione, quindi ti issi appoggiandoti al muro.

«Finalmente!» Il sorriso vacilla. «Non hai una bella cera.» «Fottiti!» Ti stropicci gli occhi con i palmi delle mani. «Devi avere un'ottima ragione per rompere all'alba.»

Larry scuote la testa, serio. «Fermo restando che sono le cinque, di pomeriggio, ho in effetti un ottima ragione.» Il sorriso torna, più ampio. «Lavoro!»

Deglutisci a secco. «Di che cazzo parli?» Le parole ti escono strozzate. «Ti ho detto mille volte

che non sono il tuo fattorino...»

«No, no, tranquillo. Questa volta si tratta di uno scoop eccezionale che...»

«Ma finiscila!» Hai ritrovato la voce. «Sono tre anni che te ne esci con “scoop eccezionali” per il tuo giornaletto da perdenti e sei ancora a razzolare merda nello sprawl.»

Larry stringe le labbra. «Questa volta è una cosa seria,» ti spiega. «E poi sono free lance da mesi, lo sai.»

«Ma cosa vuoi che ne sappia!?» Stare in piedi ti dà le vertigini e hai la pelle d’oca su tutto il corpo.

«Ora, se permetti, me ne torno a letto.»

«Jake, stammi a sentire.» Il faccione si avvicina fino a riempire lo schermo. «Questa è la grande occasione per entrambi: io sfonderei e tu rientreresti nel giro.»

«Non ne sono mai uscito; ho solo preso una pausa...»

«Che dura da mesi!» Larry alza gli occhi al cielo. «Prima, almeno ogni tanto, cercavi lavoro, adesso nemmeno fai finta! Quanto è che sei rintanato in quel buco?»

Ti stringi nelle spalle con uno scricchiolio di ossa.

«Dipende: oggi è mercoledì o giovedì?»

«È venerdì!» Swanson si passa una mano sulla faccia. «Vorrei paragonarti a uno scarafaggio, ma loro sono fin troppo attivi.» Un insetto ti zampetta sul piede sinistro, alzi la gamba destra e lo schiacci. Un liquido appiccicoso ti cola tra le dita.

Dalla strada proviene l'ululato di una sirena, seguito da uno stridio di gomme. Respiri a fondo, ma sei interrotto da un accesso di tosse che ti piega in due.

«Jake, sei ancora lì?»

Ti raddrizzi. «Sì. Dove ci vediamo?»

«Allo Slammer, se ricordi dov'è. Ore sei. Sobrio, se possibile.» «Vaffanculo!» Disconnetti l'apparecchio con un pugno.

Vai all'**1**.

1

Rimani per alcuni minuti appoggiato alla parete con il respiro affannoso. Quando la vertigine è passata barcolli verso il bagno, ti inginocchi davanti alla tazza e afferri la porcellana.

Rigurgiti un filo di bava, quindi ti rialzi, evitando di guardare lo specchio. Torni in camera da letto; l'orologio segna le cinque. Le tue cose sono sparpagliate sul pavimento. Afferri un paio di jeans quasi puliti dallo schienale della sedia e te li infili riuscendo a non cadere; poco dopo recuperi una maglietta e gli anfibi, seguiti dal trench. Prendi fiato e guardi l'orologio: le cinque e dieci. Esci subito di casa (**35**) o rimani a cercare altro equipaggiamento (**23**)?

2

Sfilo il coltello dalla tasca interna del trench e fai scattare la lama. La donna fa un passo di lato, gli

occhi fissi sulla tua arma; finti un affondo, ma non si lascia ingannare. Si mette in guardia laterale, col braccio sinistro proteso e il destro alzato dietro la testa.

Lanci il coltello (**43**) o attacchi (**75**)?

3

Fletti le ginocchia e parti alla carica, mentre la donna si prepara a ricevere l'urto. Afferri il suo braccio sinistro spostandolo dalla traiettoria e la urti con tutto il tuo peso. Lei parte con un gancio destro, ma intercetti il colpo col tuo avambraccio. Un secondo dopo la tua fronte si schianta sul suo naso.

La donna barcolla all'indietro e finisce schiena al muro; la incalzi, perché a distanza ravvicinata tirapugni e anfibi le servono a poco.

Un montante allo stomaco la fa piegare in due, quindi le passi un braccio dietro alla nuca e ti butti all'indietro. La donna vola sopra di te con un grugnito seguito da uno schiocco. Ti rialzi, lei rimane a terra, il collo piegato.

Vai all'**80**.

4

Ti volti e scatti verso il bancone, mentre Mac si butta a terra. Alle tue spalle risuona un altro sparo e il bicchiere del corporativo esplode. L'uomo urla di dolore; poggi la mano sul ripiano e cerchi di scavalcarlo.

Hai la Parola d'Ordine *Korunju* (**64**) o no (**19**)?

5

Avanzi carponi oltre Mac e fai capolino da dietro il bancone. L'uomo con la pistola è in piedi in mezzo alla sala, l'arma puntata contro Joanna. Alla tua destra il corporativo è accasciato al suolo e i quattro nomadi sono ancora seduti al tavolo, le mani bene in vista.

«Cosa succede qui?» Sulla soglia compare Armand. «Chi ha sparato?»

«Attento!» L'avvertimento di Joanna giunge tardi, perché l'arma è già puntata sul buttafuori. «Fai qualcosa!»

Attacchi il killer (**55**) scappi dalla porta principale (**13**) o da quella di emergenza (**15**)?

6

La tua esitazione si rivela fatale, perché l'uomo scatta in avanti, fintando un jab sinistro; schivi spostandoti a destra, ma non puoi evitare che la mazza cali in un arco e ti colpisca alle spalla (perdi 3 punti di Energia Vitale).

Vai al **36**.

7

«Ecco qui.» Porgi il denaro ad Armand, che lo intasca. «Spero ne valga la pena...»

La barba viene divisa in due da un sorriso. «Ti starò attaccato al culo come...»

«No.» Scuoti la testa. «Ho faccende private da sbrigare là dentro.» Indichi con il pollice il locale.
«Limitati a sorvegliarmi da fuori.»

«Meglio,» conviene lui. «Anche perché io devo restare all'ingresso, ora che ci penso.»

Cancella 5 Dollari, segna la Parola d'Ordine *Cifra* e vai al 75.

8

Lo Slammer è come lo ricordavi: un cubo di cemento illuminato da neon, che sorge vicino ai moli. La puzza di pesce e nafta ti colpisce narici, mentre le sirene delle navi sovrastano lo stridio dei gabbiani.

Ti fermi davanti ad Armand, il buttafuori, in piedi all'ingresso. È sempre stato grosso, ma adesso è enorme: muscoli trapiantati guizzano sotto la pelle delle sue braccia conserte e indossa pantaloni quattro taglie più grandi.

Lo guardi negli occhi: metà del suo viso è nascosta da una folta barba color ruggine e la sua testa pelata brilla sotto i neon. Armand ricambia il tuo sguardo, sbattendo le palpebre. «Jake?» Si china in avanti. «Jake Armitage?»

«Mi fa piacere che ricordi il mio nome,» sibili.

«È un po' che non ti vedeo in giro.» Si raddrizza.
«Almeno dai tempi di quell'affare con Fresno Bob e Harold Hellman. Come andò?»

«Non ne voglio parlare.»

Muovi un passo verso la porta, ma Armand

allunga un braccio. «Aspetta, sei qui per lavoro, vero?»

«E se fosse?»

«Arruolami, per coprirti le spalle.» Alza una gamba, con un ronzio di servomotori. «Devo giusto mettere alla prova questi gioiellini.» Sferra un calcio alla parete del locale, staccando un pezzo di intonaco. «Visto?»

Inarchi un sopracciglio. «Da dove vengono?»

«Unione Sovietica.» Si acciglia. «Russia o Bielorussia... O era Ucraina...?» Si stringe nelle spalle massicce. «Chi se ne frega? Un cazzo di paese comunista. Sono cybergambe Rostovic con muscoli idraulici che...»

«Dacci un taglio,» lo interrompi. «Quanto vorresti?» Apre una mano callosa. «Cinque dollari.»

«È tanto.»

«Io non sono poco.» Paghi (7) o no (75)?

9

Estrai dalla tasca i grimaldelli e, dopo esserti guardato attorno, ti avvicini al portone. La serratura è un vecchissimo modello e bastano pochi istanti per farla scattare. Apri l'anta quel tanto che basta per entrare e scivoli nell'ingresso.

Vai al 71.

10

«Ho fatto male a darti retta.» Ti alzi spingendo

indietro la sedia. «Buonanotte e grazie per il drink.»

«Jake, aspetta...»

Volti le spalle al giornalista e ti avvii verso l'uscita. Joanna ti guarda stringendo le labbra, ma non dice niente. Sei a metà strada, quando la porta si spalanca ed entra un uomo massiccio con i capelli lunghi.

«Jake!» La voce di Swanson ti fa voltare un'ultima volta.

Il tuo amico si alza dalla sedia, quando alla tua sinistra risuona uno sparo e lui crolla di nuovo a sedere, una chiazza rossa che si allarga sul suo petto.

Ti volti: il nuovo venuto ha in mano una pistola fumante, ancora puntata verso Larry. Dal fondo della sala Joanna urla di terrore.

Se hai la Parola d'Ordine *Cifra*, vai al **20**.

Altrimenti attacchi il sicario (**55**) o salti dietro il bancone (**4**)?

11

Dai le spalle al bancone e ti avvii verso un tavolo d'angolo. Joanna ti precede destreggiandosi tra le sedie e osservi per alcuni istanti il suo sedere ossuto, mentre si china a pulire il ripiano con uno straccio.

Le poggi una mano sul braccio. «Va bene così.» I tendini sono tesi sotto la pelle. «Aspetto ospiti.» Si raddrizza e si libera con una torsione del polso.

Come vuoi, Jake.» Questa volta non sorride mentre si tira su i pantaloni. «Riguardati.»

Ti lascia cadere sulla sedia, poggi i gomiti sul tavolo e ti prendi la testa tra le mani. Le voci dei ragazzini al videoflipper ti danno l'emicrania e ti massaggi le tempie. Forse dovresti alzarti e dare una lezione a quei piccoli punk...

«Jake!» La voce di Larry ti richiama alla realtà.

Alzi la testa e fissi il tuo amico, seduto davanti a te. «Ce ne hai messo!»

«Scusa.» Si liscia il colletto della camicia. «C'è traffico.» Sbuffi. «Ora vuoi dirmi perché siamo qui?»

«Certo.» Si sporge in avanti e abbassa la voce. «È uno scoop, te l'ho detto. Conosci la "Fresh Fried Fish"?»

«No.»

«Bene, sono loro che...» Si acciglia. «Come sarebbe a dire che non li conosci?»

«Sei sordo?» Tamburelli con le dita sul tavolo.
«Non so chi siano.»

Larry si appoggia allo schienale della sedia.
«Bene, non importa. Basti sapere che hanno sede qui a Seattle e si occupano di pesce.»

«Come ogni altra cazzo di azienda.» Ti alzi a metà dalla sedia. «Ora, se hai finito di rompere, io me ne vado...»

«Aspetta!» Larry alza una mano. «Arrivo al punto!» «Sarà meglio,» commenti, tornando a sedere.

«Certo, certo.» Si protende ancora verso di te. «L'altro giorno stavo facendo un paio di interviste a dei portuali e mi sono giunte strane voci su di loro.»

Soffochi uno sbadiglio. «Del tipo?»

Le gambe ossute di Joanna appaiono nel tuo campo visivo. «Bevete qualcosa?»

Larry si volta e fissa il suo seno inesistente. «Una Nuka-Cola, grazie.» Alza lo sguardo, arrossendo. «E una anche per Jake, che oggi non beve.»

«Due Nuka in arrivo,» commenta Jo, prima di allontanarsi. «Discreta passerina, eh?» Larry indica Joanna con un cenno del capo. «Quando questa storia sarà finita, la...»

Sbatti il pugno sul tavolo. «Ma si può sapere di che cazzo parli,» sibili.

Larry alza le mani con fare conciliante. «In breve, ho un chip di materiale scottante a casa e mi serve il tuo aiuto per piazzarlo. Semplice, no?»

Accetti (**21**) o rifiuti (**10**)?

12

Alzi le mani. «Aspetta, cosa vuoi? Soldi?» «Lo sai cosa voglio!»

«Sì, credo di sì,» ammetti. «Parliamone, ok?»

La donna fa un mezzo sorriso. «Vorresti parlarne per perdere tempo?» Sbuffa. «Magari hai anche un'ultima domanda.» Abbassi le mani. «Per la verità sì. Io...»

«Imbecille,» ti interrompe lei.

La donna preme il grilletto e il proiettile ti centra al torace. Barcolli all'indietro mulinando le braccia e altri due colpi ti raggiungono all'addome. Rimbalzi di schiena contro la parete a cadi a faccia in giù. Davanti ai tuoi occhi appaiono due anfibi chiodati. Allunghi una mano, ma un ennesimo proiettile la passa da parte a parte. Le forze ti abbandonano e la vista ti si annebbia.

«Povero idiota...» La voce ti giunge ovattata, mentre chiudi gli occhi per sempre.

13

Senza attendere la risposta di Armand, scatti verso l'uscita. Davanti al locale è parcheggiata una berlina scura e dagli sportelli posteriori stanno uscendo due uomini; la luce dei lampioni si riflette sulle armi che impugnano.

Uno di loro si volta verso di te, ma stai già correndo verso un vicolo laterale. Alle tue spalle risuona uno sparo, seguito da un grido, ma riesce solo a farti accelerare l'andatura. Scavalchi un sacco di immondizia e scarti di lato in un'altra viuzza.

Vai al **65**.

14

Ti lasci cadere su uno sgabello sotto la tettoia e appoggi i gomiti al bancone. Il titolare è un asiatico butterato che cuoce spiedini su una

griglia, maneggiandoli con un vecchio cyberbraccio; l'odore di carne troppo cotta si mischia a quello di plastica bruciata, dandoti la nausea.

«Amico,» chiama una voce alla tua destra.

Ti volti di scatto. Seduto accanto a te c'è un punk sulla trentina che ti sorride mostrandoti le gengive; indossa una giacca di pelle tre taglie più grande e un occhio gli lacrima.

Si sporge in avanti. «Amico, come te la passi?»

«Meglio di te. Ma non ci vuole molto.»

Fa una risatina, interrotta da un attacco di tosse.

«Ti serve della roba?» Infila una mano nella tasca interna del giaccone. «Roba buona.»

Ti irrigidischi. Il punk ti elargisce un altro sorriso sdentato, poi estrae un **derma di dorfinae** una **dose di sintecoca**, poggiandoli sul bancone. Il titolare borbotta e si gira verso la griglia.

«Tre dollari l'uno,» dice il punk. «Roba buona.»

Decidi cosa vuoi comprare, prima che l'asiatico si innervosisca e vi cacci. Dopo avere scelto, fai un cenno di saluto, ti alzi e corri verso il locale.

Vai all'**8**.

15

Scatti verso la porta sul retro, restando chino. Alle tue spalle risuona un terzo colpo e il proiettile ti sibila accanto. Ti raddrizzi e continui a correre con le mani premute sulla nuca; arrivi all'uscita e giri la maniglia.

Hai la Parola d'Ordine *Quadrifoglio* (**62**) o no (**29**)?

16

Lo Space Needle scompare oltre i tetti mentre ti avvicini all'appartamento. È un edificio come tanti e non sei nemmeno sicuro che Larry ci abiti ancora, ma tiri un sospiro di sollievo quando leggi "L. Swanson" sul campanello.

Il portone è ovviamente chiuso e sai per certo che Larry non può aprirti. La strada è deserta, ma dalla via principale proviene il rumore del traffico. Ormai il sole è tramontato e non ci sono lampioni funzionanti.

Suoni il campanello (**51**), usi un **coltello** (**70**), una **pistola** (**46**) o dei **grimaldelli** (**9**)?

17

Assumi una guardia simile a quella della donna, con il busto inclinato e il braccio destro dietro di te. Vi avvicinate studiandovi, in un duello di nervi.

La donna fa un passo indietro e tocca la parete; approfitti dell'occasione e scatti in avanti. Troppo tardi ti accorgi della finta, quando solleva il piede in un calcio laterale diretto al tuo fianco.

Spinto dal tuo stesso slancio, sbatti contro il suo piede con uno scricchiolio di costole. Stringi i denti e le affери il polpaccio con la mano libera, tirando verso di te. La donna perde l'equilibrio e tu

cali il coltello sulla sua coscia.

La donna urla, si libera con uno strattono e fa un passo indietro, il sangue che le scorre copioso lungo la gamba. Ti guarda con gli occhi spalancati e scatta verso la porta, ma la gamba ferita cede e finisce lunga distesa. La affери per i capelli e la finisci tagliandole la gola.

Vai all'**80**.

18

Corri verso il taxi e bussi al vetro. Il conducente, grasso e baffuto, alza gli occhi da un oloproiettore tascabile e ti fissa serrando le labbra. Fa un sospiro e abbassa appena il finestrino. «Cosa vuoi?» Ha un pesante accento italiano.

«Devo andare alla trentaseiesima strada, sotto lo Space Needle.»

«So dove sta.» Inclina il capo da un lato. «E so anche che sono dieci dollari, a quest'ora.» Sorride.

«Pagare prima.» «Ma...»

«Circolare, punk.» Alza il finestrino e torna a guardare l'apparecchio tascabile.

Paghi 10 Dollari (**63**), lo aggredisci (**67**), rubi la macchina parcheggiata (**32**) o vai a piedi (**28**)?

19

Volteggi agilmente oltre il bancone e atterri accovacciato al riparo. Accanto a te, seduto con la testa tra le ginocchia, c'è Mac. Da dietro il banco provengono le grida dei presenti.

Esci dal riparo (**5**) o aspetti (**44**)?

20

Prima che tu possa agire, la porta si spalanca sbattendo contro la parete e sulla soglia compare la sagoma massiccia di Armand, le gambe flesse e le braccia protese in avanti.

Il sicario si volta, sollevando la pistola, ma il buttafuori è già scattato in avanti. Il primo proiettile lo colpisce alla coscia con un tintinnio metallico; il sicario cerca di fare fuoco un'altra volta, ma Armand è troppo vicino: fa perno sulla gamba destra e gli sferra un calcio girato con la sinistra, centrandolo in pieno petto. L'uomo viene scagliato indietro e atterra di schiena su un tavolino.

«Direi che sono arrivato appena in tempo,» commenta il buttafuori, rivolto a te. «Hai visto che ero un buon investimento?»

Annuisci. «Credo tu abbia ragione. Ti ha colpito?» Armand si dà una pacca sulla coscia. «Ho venti chili di titanio e polimeri plastici qua sotto: se avesse usato un cannone non me ne sarei accorto!»

Vai al **40**.

21

«Devo essere più cretino del solito,» commenti. «Mi hai convinto... Ma solo perché non avevo altro da fare!»

«Lo sapevo che avresti accettato!» Larry si frega le mani grassocce. «Ora parliamo dei dettagli.»

«La mia paga.» Strusci indice e pollice.

«Quanto?» «Adesso ho solo un deca e...»

«Dammelo.» Protendi la mano.

«Ecco.» Larry ti passa una banconota, che intaschi (segna 10 Dollari). «Adesso dovremmo andare a casa mia e recuperare il chip.»

«Vuoi dire che lo hai lasciato incustodito!?» «No, no.» Scuote la testa. «C'è la mia ragazza.» «La negra?»

Swanson arriccia il naso. «Mi sono lasciato con Nadine da quattro mesi.»

Ti stringi nelle spalle. «Si sarà stufata del tuo cazzo moscio...» «Per tua norma e regola, Jake Armitage, adesso sto con una biondina che...»

«... costa di meno. Lo so.» Sbuffi. «Risparmiami le tue fantasie da segaiolo e vieni al dunque.»

«Sarà meglio.»

Larry si blocca e fissa un punto alle tue spalle, in direzione della porta; agisci d'istinto e ti getti di lato, rotolando dalla sedia. Un secondo dopo risuona uno sparo e la faccia del tuo amico esplode in una pioggia di sangue.

Ti volti verso l'ingresso: a pochi passi da te c'è un uomo che impugna un revolver fumante. Il cadavere di Larry si contorce in un ultimo spasmo e rotola dalla sedia. Joanna lascia cadere il vassoio e urla, mentre l'uomo spara di nuovo; il proiettile ti colpisce di striscio al torace (perdi 2 Punti Vita).

Se hai la Parola d'Ordine *Cifra*, vai al **20**.
Altrimenti attacchi il sicario (**55**) o scappi verso il retro (**15**)?

22

Infilì la mano nella tasca fissando la canna della pistola spianata; serri le dita sul coltello e fai scattare la lama. L'assassino preme il grilletto e tu ti butti in avanti scagliandogli contro l'arma.

Il proiettile sibila sopra di te mentre atterri di pancia sul pavimento lurido; l'uomo grugnisce, lascia cadere l'arma e porta entrambe le mani alla gola, da cui sporge l'impugnatura del tuo coltello. Ti rialzi e avanzi verso di lui; afferri il manico dell'arma e la liberi con uno strappo laterale. Dalla ferita ti schizza in faccia un fiotto di sangue; il sicario gorgoglia e crolla a terra mulinando le braccia.

Vai al **40**.

23

Lasci correre lo sguardo per la stanza, con una smorfia. Rovesci il materasso provocando la fuga di alcuni scarafaggi, poi procedi ad aprire l'armadio. La ricerca ti lascia senza fiato, ma trovi un **coltello**, un **derma di dorfina** e dei **grimaldelli**.

Stai pensando di cercare anche nel bagno, quando ti cade l'occhio sull'orologio: le cinque e quaranta! Imprecando, scendi rapidamente in

strada. È troppo tardi per andare a piedi: devi prendere la metropolitana.

Pochi minuti dopo sei seduto nel vagone col biglietto in mano (cancella 2 Dollari). Il treno sfreccia sui binari e i passeggeri si tengono a distanza da te. Arrivi poco prima delle sei e una breve passeggiata ti porta puntuale all'ingresso dello Slammer. Vai all'**8**.

24

Ti schiarisci la voce. «C'è nessuno?»

Le tue parole riecheggiano nelle scale, senza ottenere risposta. Aspetti tendendo l'orecchio e ti pare che dall'interno dell'appartamento provenga un cigolio. Rimani ancora in silenzio, ma il rumore non si ripete.

Vai al **49**.

25

Scivoli verso il vicolo sul retro, guardandoti attorno. La stradina è ingombra di bidoni per immondizia e il puzzo è tale che vomiteresti, se avessi mangiato.

L'uscita di sicurezza dello Slammer è ostruita da un cumulo di rifiuti; colto da un'ispirazione, calci via i sacchi, liberando la porta. Stai per tornare sulla strada, quando uno scintillio metallico attrae la tua attenzione.

Ti chini e raccogli l'oggetto con due dita: è un **coltello**, sporco ma ancora affilato. Lo pulisci con

un lembo del trench, quindi lo infili in tasca.
Soddisfatto, ti avvii verso l'ingresso.

Segna la Parola d'Ordine *Quadrifoglio* e vai all'**8**.

26

Arrivi all'appartamento in breve tempo, sterzi di lato e tiri il freno a mano. La macchina ruota di lato e si ferma con una lunghissima sgommata. Spalanchi la portiera e salti fuori, senza preoccuparti di richiuderla.

Vai al **16**.

27

«Dammi il solito.»

Mac poggia un gomito sul bancone. «Puoi pagare?» «Certo.» Infili una mano in tasca. «Uno shot di Whydka.»

L'uomo si stringe nelle spalle, afferra una bottiglia dallo scaffale sopra il bancone e riempie un bicchierino opaco. Paghi (cancella 2 Dollari) e scoli il liquore in un sorso.

Il liquido caldo ti scorre giù per la gola e ti brucia lo stomaco. Sbatti il bicchiere sul bancone e ti ci afferri con entrambe le mani, mentre il calore si diffonde nel resto del tuo corpo (recuperi 1 punto di Energia Vitale e segna la Parola d'Ordine *Korunju*).

Alzi gli occhi su Mac. «Che cazzo hai messo in questa Whydka?»

«Whydka e niente altro.» Ti elargisce un altro

sorriso marcio. «Stai perdendo il tuo smalto, eh, Jake?»

«Fottiti!»

«A buon rendere!» Mac fa sparire il bicchiere e passa lo straccio sul bancone. «Serve altro?»

Ti schiarisci la voce. «No. Ho già troppi problemi a restare vivo.» Vai all'**11**.

28

Fai un respiro profondo, quindi cominci a correre verso casa di Larry, il battito ritmico dei tuoi anfibi sull'asfalto umido accompagna il martellare del tuo cuore. Dopo un paio di minuti hai il fiato corto e avverti delle fitte al torace.

Usi una **dose di sintecoca (34)** o no (**39**)?

29

La porta si sposta di pochi centimetri verso l'esterno, ma rimane bloccata. Punti i piedi e spingi con tutte le tue forze, ma non riesci a smuoverla. Il sicario spara ancora e questa volta ti colpisce al polpaccio (perdi 3 Punti Vita).

Crolli in ginocchio e guardi da sopra la spalla l'uomo che ti punta contro la pistola. Stringi i denti, ma il colpo non arriva: uno dei quattro uomini biondi solleva una sedia e gliela sbatte in testa. L'uomo crolla a terra e gli altri tre avventori gli sono addosso, tempestandolo di calci.

Ti rialzi a fatica e zoppichi verso di loro. Mac ti supera correndo, seguito da Joanna, e si frappone

tra loro e l'uomo a terra, che nel frattempo ha smesso di muoversi. Sulla soglia compare anche la sagoma massiccia di Armand.

Vai al **40**.

30

«Toglimi le mani di dosso!» Ti liberi con uno strattono.

La ragazza arretra, l'espressione smarrita sostituita da un sorriso sarcastico. Avanzi di un passo e lei si mette in guardia flettendo le ginocchia. La luce della stanza si riflette sul tirapugni nella mano destra.

Vai al **77**.

31

«Non ti avvicinare!» Allunghi il braccio in direzione della donna. «E tieni in alto le mani!»

Il tuo bersaglio non sembra impensierito dalla situazione: alza le mani e continua a sorridere. Improvvisamente spalanca l'occhio, da cui schizza fuori un dardo diretto a te.

Il piccolo proiettile sibila nell'aria e ti si pianta nel collo.

Te lo strappi via con ringhio, ma la donna è già arrivata a tiro: ti sferra un calcio al polso e la pistola ti sfugge di mano, perdendosi in un angolo (perdi 1 Punto Vita).

«Sorpresa,» sibila la donna.

Usi un coltello (**2**) o combatti a mani nude (**69**)?

32

Corri verso la macchina e afferri la maniglia; la portiera è chiusa.

Mentre alle tue spalle il taxi si allontana sgommando, sferri un paio di pedate alla macchina, ammaccandone la fiancata.

Hai dei **grimaldelli** (78) o no (28)?

33

Estrai l'arma dal trench e la punti alla gola del tassista; l'uomo si immobilizza, una mano ancora sotto il sedile e l'altra alzata a ripararsi il viso.

Una grossa goccia di sudore gli cola sulla fronte e senti puzza di piscio.

«Scendi.»

«Va bene, tranquillo.» Alza entrambe le mani e mette una gamba fuori dall'abitacolo. «Non ti agitare.»

«Io sono calmissimo, a differenza tua.» Lo afferri per il bavero e lo trascini fuori, facendolo rotolare sull'asfalto. «Fammi vedere come conti fino a cento.»

«Uno... Due... T-tre...»

I pantaloni dell'uomo hanno una macchia scura sul cavallo, che si allarga sempre di più. Sputi a terra e monti in macchina, mentre il tassista continua il conteggio. Pochi secondi dopo parti con una sgommata, mentre l'oloproiettore vola fuori dal finestrino e si fracassa a terra.

Vai al **48**.

34

Estrai la bustina e sniffi in un solo colpo tutta la polvere azzurra. Lasci cadere l'involucro e barcolli all'indietro, finendo con la schiena contro il muro. Tossisci per alcuni istanti, piegato in due, ma già senti un calore che si fa strada dentro di te. Ti raddrizzi e riparti di corsa, braccia e gambe coordinate in uno scatto da atleta. La città attorno a te sembra muoversi al rallentatore, i colori dei neon sono più vivi e anche l'aria non ha più un odore putrido.

Attraversi un intero quartiere, correndo sul marciapiede e sulla carreggiata, mentre la gente si scansa al tuo passaggio. Sei inarrestabile e anche loro lo sanno. Lo slancio ti porta sempre più vicino alla meta.

Pochi minuti dopo sei in vista della casa di Larry, quando avverti i primi crampi alle gambe. Rallenti incespicando e il sangue ti si gela nelle vene. Percorri gli ultimi metri scosso dai brividi, la fronte imperlata di sudore freddo (perdi 2 Punti Vita). Ignorando il dolore che ti attanaglia i muscoli, procedi verso il palazzo sempre più vicino.

Vai al **16**.

35

Scendi le scale buie del palazzo ed esci in strada. Il cielo è già buio e l'unico lampioncino funzionante sfarfalla a pochi metri da te. Ti incammini lungo il

marciapiede, respirando il meno possibile. Lo Slammer è lontano e farai appena in tempo.

Prendi la metropolitana (**58**) o prosegui a piedi (**66**)?

36

Scatti in avanti anticipando la prossima mossa dell'avversario; l'uomo tenta di colpirti alle costole con la mazza, ma la tua mano sinistra di taglio blocca il suo braccio all'altezza del gomito, mentre la destra gli avvinghia la faccia, indice e medio che premono sui bulbi oculari.

Il tassista lascia cadere la mazza, barcolla all'indietro e cade di schiena sul cofano, la tua mano sempre premuta sul viso. Grugnisce e ti sferra una ginocchiata all'inguine (perdi 1 punto di Energia Vitale).

Un secondo dopo lasci la presa, in preda a conati di vomito; l'uomo si raddrizza, sbattendo le palpebre e muove un passo esitante verso di te, tu lo afferri per le spalle e gli dai una testata in piena faccia.

Il tuo avversario cade nuovamente sulla macchina, quindi rotola di lato finendo a terra, le mani premute sul viso. Respiri a fondo un paio di volte, massaggiandoti in mezzo alle gambe, quindi gli sferri un paio di calci con gli anfibi e monti in macchina. Le chiavi sono nel quadro: avvii il motore e parti.

Vai al **48**.

37

Porti la mano all'arma ma non senti più il suo peso familiare. Ti volti di scatto. La ragazza fa un passo indietro, verso il letto; avanzi verso di lei, ma ti trovi a fissare la canna spianata della tua arma (**cancella la pistola**).

La donna ti mostra i denti. «Siete tutti così imbecilli o sbaglio?» Ha il dito sul grilletto. «Non ci provare!»

Attacchi (74), scappi (76) o temporeggi (12)?

38

Ti chini sull'uomo e rovisti nelle sue tasche, incurante del sangue che ancora scorre. Trovi una foto di Larry, stampata a colori su carta patinata e 10 Dollari in contanti. Oltre al denaro puoi prendere la **pistola** e un **dose di sintecoca**.

La tua perquisizione è interrotta dal rumore di una frenata all'esterno, seguito da uno sportello che sbatte. Ti rialzi piroettando su te stesso: sulla soglia sono apparsi altri due uomini con le pistole spianate.

Li fissi e loro fissano te, poi il loro sguardo cade sul cadavere ai tuoi piedi. Ti getti di lato mentre aprono il fuoco, ma non abbastanza alla svelta per evitare di essere colpito alla spalla (perdi 4 Punti Vita).

Una detonazione più forte proviene da dietro di te e uno dei due sicari si tuffa all'indietro attraverso la soglia, mentre l'altro barcolla di lato, la mano

premuta su un fianco. Ti volti: Mac è in piedi dietro al bancone e impugna una doppietta.

«Levati dalle palle, Armitage!» Muovi un passo verso la porta. «Esci dal retro!» Accenna col capo all'androne dietro di sé. Scatti verso il bancone, mentre Mac esplode un secondo colpo, passi alla spalle del barista e ti trovi nel magazzino. Apri una porticina di metallo e corri senza voltarti lungo un vicolo laterale.

Vai al **65**.

39

Prosegui la tua corsa disperata, lottando contro il tempo e contro il tuo corpo che sembra essersi ribellato. I tuoi passi perdono coordinazione e, montando su un marciapiede, inciampi nel bordo e finisci lungo disteso contro un cassonetto rovesciato.

Ti metti carponi boccheggiando e con la vista annebbiata, ma sai già che la tua corsa è finita qua. Scuoti il capo e metti a fuoco una confezione vuota di Fresh Fried Fish, prima di cadere in avanti. L'ultima cosa che senti prima di svenire è l'odore di pesce marcio.

40

Nel locale cala il silenzio e riprendi fiato, ascoltando il sangue che ti pulsa nelle tempie. Joanna si avvicina al sicario e si inginocchia accanto a lui, sbottonandogli la giacca.

«È morto,» commenta a bassa voce.

«Ma non mi dire.» Armand torreggia su di lei. «Di certo non è ubriaco.»

La cameriera si rialza con una smorfia, dà le spalle al buttafuori e si pulisce le dita sui jeans. Mac le fa cenno di avvicinarsi e i due si chinano sul cadavere di Larry. Nel frattempo il corporativo continua a gemere, rannicchiato a terra vicino al bancone e i quattro giganti biondi confabulano tra loro; gli unici che vi ignorano sono i ragazzini, ancora impegnati col videogioco.

«Lo conoscevi?» La voce ti fa voltare, trovandoti di fronte al viso barbuto di Armand. «Io non lo ho mai visto.»

«Nemmeno io.» Scuoti il capo. «Ma lui conosceva Larry, fin troppo bene.»

«Ma perché?» Il buttafuori incrocia le braccia sul torace massiccio. «Qualche idea?»

«Non lo vuoi sapere.»

Armand si mordicchia un labbro. «Forse hai ragione. Ma...» Dall'esterno proviene il rombo di un motore, seguito da una sgommata. «E adesso che cazzo succede!?»

«Ho un brutto presentimento.»

Scappi (**13**) o perquisisci il sicario (**38**)?

41

Suoni ancora il campanello premendo a fondo. Attendi un minuto, quindi provi ancora. Tendi l'orecchio e, finalmente, il fruscio della

comunicazione accompagna la voce della donna misteriosa.

«Chi è?»

«Sono sempre io. Mi chiamo Jake Armitage e sono un vecchio amico di Larry Swanson...»

«Hai detto "Armitage"?» Il tono è più attento.

«Esatto!» Sorridi, anche se non ti può vedere.

«Ero assieme a Larry meno di un'ora fa.»

«Sì, so che dovevate incontrarvi giù al porto. Adesso apro.» La conversazione viene chiusa per la seconda volta. Attendi per alcuni lunghi istanti con il fiato sospeso, quindi il portone scatta. Lo apri ed entri nell'atrio del palazzo.

Vai al **71**.

42

«Mi serve la tua macchina,» sibili.

Il tassista ti mostra il dito medio. «Fottiti.»

Attacchi (**36**) o resti in difesa (**6**)?

43

Porti indietro il braccio destro, tenendo la lama tra indice e pollice, e alzi il sinistro davanti al viso. La donna scatta in avanti per sferrarti un diretto e tu scagli il coltello proprio mentre apre la guardia. La lama sibila nell'aria e si conficca nella gola della tua avversaria. La donna fa un paio di passi con gli occhi strabuzzati e crolla a terra, le dita strette sull'impugnatura.

Vai all'**80**.

44

Resti rannicchiato al riparo, mentre il cuore ti batte all'impazzata. Dall'altro lato del bancone proviene uno schianto di vetri rotti, seguito da un tonfo. Tu e Mac vi scambiate uno sguardo perplesso, quindi fate capolino.

Il sicario è sdraiato a terra in una pozza di sangue; in piedi sopra di lui c'è Joanna con in pugno una bottiglia rotta e due dei nomadi lo stanno prendendo a calci con stivali chiodati. Sulla soglia compare anche la sagoma massiccia di Armand, mentre il corporativo geme accasciato in un angolo.

«Adesso basta,» ordina Mac. «Non si muove più!»
Vai al **40**.

45

L'alcol ancora in circolo ti ottunde i riflessi: le ruote sul lato sinistro scivolano dal marciapiede e atterrano sulla carreggiata, in un punto in cui l'asfalto è sconnesso. La vettura si inclina di lato.

Sterzi ancora a destra, ma la ruota anteriore colpisce una buca e l'auto si ribalta sul fianco sinistro, per finire capovolta e procedere ancora alcuni metri. Vieni sballottato nell'abitacolo e il volante ti colpisce al petto (perdi 5 punti di Energia Vitale).

Rimani immobile, accartocciato a testa in giù, ascoltando le ruote che ancora girano a vuoto. Un attacco di tosse ti scuote dal torpore; ti districhi

dal rottame e strisci fuori dal finestrino. Lo sforzo ti lascia senza fiato e rimani bocconi, ogni respiro una fitta dolorosa. Ti rialzi con un grugnito e cominci a correre barcollando.

Usi un **derma di dorfina** (72) o no (39)?

46

Estrai la tua arma e controlli il caricatore: hai ancora una mezza dozzina di proiettili. Fai scattare la sicura e arretri di un passo, quindi punti la canna contro la serratura e premi il grilletto due volte.

Il proiettile colpiscono il bersaglio lanciando schegge di metallo tutto intorno. Sferri un calcio al portone e questo si spalanca con un cigolio. Metti via l'arma e ti affretti verso le scale.

Segna la Parola d'Ordine *Follia* e vai al 71.

47

Stringi il volante con più forza e abbassi il capo un secondo prima di impattare contro le transenne. La macchina le sfonda, sobbalza su un tratto di strada dissestata e si inclina verso sinistra; non appena le ruote toccano di nuovo l'asfalto, pesti sul freno e sterzi a destra.

La vettura compie un testacoda che termina quando il paraurti posteriore colpisce un cassonetto; la tua testa urta sullo schienale, quindi rimbalza sul volante. Un secondo dopo l'airbag ti scoppia in faccia, sbattendoti nuovamente

all'indietro (perdi 3 punti di Energia Vitale). Imprecando, giri la chiave e il motore si riavvia al primo tentativo. Ti pulisci il sangue che ti imbratta la faccia, quindi ingrani la marcia e riparti verso casa di Larry.

Vai al **26**.

48

La vettura rubata sfreccia per le strade di Seattle e ti lasci alle spalle in pochi minuti la zona del porto. Curvi a destra in derapata per immetterti sul viale e controsterzi a sinistra per schivare un autobus. Lo strepitio rabbioso del clacson ti dà ancora più adrenalina.

Schiacci l'acceleratore a tavoletta sul rettilineo e superi a destra un paio di berline troppo lente. Sopra i tetti davanti a te si staglia lo Space Needle, scali una marcia e rallenti per imboccare un vicolo a sinistra: Larry abita a pochi isolati.

Ti infili nel vicolo e i tuoi fari illuminano una fila di transenne gialle e nere: lavori in corso! Non hai tempo di frenare, ma c'è spazio sul marciapiede per schivarle.

Vai a diritto (47) o tenti uno scarto (50)?

49

Alle tue spalle qualcosa si muove. Ti volti di scatto alzando le braccia, ma vieni colpito da un montante all'addome, seguito da un diretto al viso (perdi 2 Punti Vita). Arretti barcollando, mentre

l'assalitore ti incalza. Schivi un terzo colpo e contrattacchi con un calcio laterale, che l'aggressore evita saltando indietro.

Davanti a te c'è una donna alta e muscolosa con i capelli corti e crespi. Indossa anfibi corazzati e ha un tirapugni sulla mano destra. Flette le gambe e si mette in guardia con un sogghigno. «Sei un professionista, eh?»

«Non hai ancora visto niente, puttana!» Vai al **77**.

50

Alzi leggermente il piede dall'acceleratore e curvi a destra, controsterzando a sinistra non appena due ruote sono sul marciapiede. La macchina slitta e il volante ti sta scivolando tra le mani.

Hai la Parola d'Ordine *Korunju* (**45**) o no (**79**)?

51

Premi il pulsante a fondo un paio di volte e attendi. Dopo alcuni secondi suoni una terza volta, tanto per essere sicuro. Il silenzio si prolunga per più di un minuto, quando dal microfono proviene un fruscio.

«Chi è?» Sembra la voce di una donna. «Un amico di Swanson.»

«Larry non è in casa, non so quando torna.»

Ti gratti la testa. «Sì, lo so. Mi ha chiesto di venire.» «Non ne so niente.»

Il fruscio dell'interfono cessa di colpo. Sferri un paio di pugni sulla piastra di metallo, ma l'unica

risposta è un rimbombo cupo. Fai un passo indietro e guardi le finestre della facciata, ma non ricordi a quale piano abiti Larry. Segna la Parola d'Ordine *Follia*.

Insisti (41), usi un **coltello** (70), una **pistola** (46) o dei **grimaldelli** (9)?

52

Ti fermi quando sei in strada e riprendi fiato appoggiato al muro. Osservi il palazzo, ma dalle finestre e dal portone non provengono segni di vita. Un'autovettura entra nel vicolo sgommando e ti dilegui in un vicolo laterale. Il tanfo di pesce ti dà la nausea, mentre torni stancamente verso casa.

53

Il barista si volta quando ti avvicini e ti squadra con occhi arrossati. Ha i capelli più folti dall'ultima volta che lo hai visto, ma i denti sono sempre marci.

«Armitage,» ti saluta. «Come va?»

«Andrebbe meglio se sorridessi a bocca chiusa, Mac.»

L'uomo sghignazza e il suo alito fetido ti investe.

«Bevi qualcosa?»

«Non lo so.» Ti guardi intorno. «Ci devo pensare.»

Mac si stringe nelle spalle. «Come vuoi. I prezzi li conosci fin troppo bene.»

Bevi (27) o siedi (11)?

L'atrio non contiene nulla di interessante, quindi procedi senza indugio verso la porta. Mentre ti avvicini senti dei rumori provenire dall'altro lato. Conti fino a tre, afferri la maniglia e la spalanchi. Dietro la porta c'è la camera di Larry, con il letto sfatto e un mucchio di vestiti sparsi a terra. L'armadio ha le ante spalancate e una persona sta frugando al suo interno, piegata in due. La puzza è più forte in questa stanza.

Non appena entri, la figura si raddrizza di scatto e ti guarda con occhi spalancati. È una donna alta quanto Joanna, ma questa ha spalle larghe e gambe muscolose. Vi fissate per un attimo in silenzio.

«Chi sei? Questa non è casa tua,» ti dice.

«Lo so. Sono un amico di Larry.» Fai un passo indietro. «Mi ha, per così dire, “assunto”.»

La donna si passa una mano tra i capelli, corti e scuri. «Jake Armitage?» Inclina il capo da un lato. «Sei tu?»

«Conosci il mio nome?»

«Larry è il mio fidanzato; è uscito meno di un'ora fa per incontrarti.» Si alza in punta di piedi e guarda alle tue spalle. «È con te?»

«È stato trattenuto.» Ti stringi nelle spalle. «Però mi ha chiesto di passare a casa sua per prendere una cosa.»

«E cosa?» Sbatte le palpebre. «Roba di lavoro?»

«Esatto. Ha detto che la sua ragazza, ovvero te, lo

aveva in custodia.»

Si mordicchia il labbro inferiore. «Sì, mi aveva accennato di avere qualcosa di valore, ma non so dove sia...» Si guarda intorno. «Sai, io non abito qui.»

Ti passi una mano sulla faccia. «Sarebbe stato troppo facile, eh?»

La ragazza si illumina in viso. «Cerchiamolo insieme!» Fa un passo verso di te e ti posa una mano sul braccio. «L'appartamento non è molto grande.» La sua presa è forte. «Possiamo cominciare con i cassetti.»

Accetti (**56**) o rifiuti (**30**)?

55

Stringi i denti e avanzi verso l'assassino. L'uomo ha gli occhi fissi e l'espressione terrea di chi si è appena fatto una doppia dose di Dorfina. Sposta l'attenzione su di te e ti punta contro la pistola. Joanna urla alle tue spalle e Mac impreca, ma non presti loro attenzione.

Hai un coltello (**22**) o no (**73**)?

56

«Va bene.» Fai scrocchiare le dita. «Al lavoro!»

Vi inginocchiate davanti all'armadio ed estraete i cassetti uno alla volta, frugando tra i vestiti. Il compianto Larry aveva una predilezione per camicie in poliestere, ma non trovate niente che somigli a un chip. Vi rialzate, il tanfo di merda

sempre più forte.

«C'è un altro ripiano là sopra.» La ragazza ti indica una mensola in alto. «Io non ci arrivo.»

Ti alzi in punta di piedi e allunghi le mani sul piano di legno, tastando alla cieca. La donna ti afferra da sotto le ascelle e ti spinge verso l'alto con una forza insospettabile. Troppo tardi ti accorgi della sua mano che scivola sotto il tuo trench.

«Povero idiota,» ti sibila.

Hai una pistola (37) o no (30)?

57

Estrai la pistola e la punti contro la donna. «Fine del gioco.» Poggi l'indice sul grilletto. «I proiettili sono più veloci di qualsiasi cyberware.»

«Grand'uomo...» Fa un passo avanti, le labbra ancora incurvate in un sorriso. «Cosa pensi di fare?»

«Ferma!» Controlli a stento il tremito nella mano.

«Altrimenti...?» Inclina il capo e socchiude un occhio. Spari (68) o le ordini di arretrare (31)?

58

Cancella 2 Dollari. Acquisti un biglietto alla macchinetta automatica e salti al volo sul vagone più vicino. I passeggeri ti evitano e, dopo pochi minuti arrivi alla tua fermata.

Inizia a piovere e ti affretti verso il locale. Un'occhiata all'orologio ti rivela che sei in

anticipo di venti minuti; rallenti il passo per riprendere fiato.

Perlustri i dintorni dello Slammer (**25**) o ti fermi a un chiosco vicino (**14**)?

59

«Ti avevo avvertito, punk!» L'uomo estrae da sotto il sedile una mazza da baseball.

La tua mano scatta e gli afferra il polso armato, ma lui si libera con una torsione e incespichi all'indietro. Il tassista scende dalla macchina con un'agilità insospettata e cerca di colpirti; fletti le gambe e la mazza sibila sopra di te. Rimani chino, pronto a scattare.

«Sparisci, paesano,» ringhia l'uomo. «Non è giornata.» Attacchi (**42**), scappi a piedi (**28**), o corri verso l'auto parcheggiata (**32**)?

60

Estrai la bustina con le mani che ti tremano e la apri. Da sopra di te provengono dei passi. Sniffi tutta la polvere e getti indietro il capo. Appoggi la schiena alla parete e batti i denti incontrollabilmente; i muscoli ti si contraggono e il cuore sembra scoppiarti in petto.

«Dove sei?» La voce della donna proviene dall'alto. «Eccomi!»

Scatti su per le scale, salendo i gradini tre alla volta. La donna spara e il proiettile ti colpisce alla spalla. Ignori il dolore, carico di adrenalina come

sei, e ti avvicini di corsa. Un secondo colpo ti manca di poco; le afferri il polso armato e glielo spezzi con una torsione. Lei urla e la pistola cade a terra.

«Adesso ci siamo,» le dici.

La donna prova a divincolarsi, ma tu la afferri per il collo con entrambe le mani e la sollevi senza sforzo. Un secondo dopo lei vola giù nella tromba per le scale con un urlo interrotto solo dal suo schianto. Ti affacci alla balaustra: la donna è immobile in una pozza di sangue, tre piani più in basso.

Vai all'**80**.

61

Rimani sulla difensiva, studiando l'avversario. La donna lancia un urlo bestiale e ti attacca con i pugni. Schivi i primi jab e, quando parte con il gancio destro, intercetti il colpo col tuo avambraccio.

Ti accorgi troppo tardi di esserti scoperto, quando la punta corazzata del suo anfibio ti colpisce allo sterno (perdi 3 Punti Vita). Arretri piegato in due, le mani davanti al viso.

Vai al **3**.

62

La porta si spalanca. Scivoli fuori mentre un proiettile sibila sopra di te. Subito il sicario urla. Arrischi un'occhiata: l'uomo è a terra e uno degli

energumeni biondi torreggia su di lui impugnando un coltello insanguinato.

Scappi (**65**) o rientri (**40**)?

63

Estrai i soldi e bussi nuovamente. Il tassista alza nuovamente lo sguardo e il suo cipiglio si spiana non appena vede il denaro. Un minuto dopo sei accomodato sul sedile posteriore e state sfrecciando attraverso Seattle (cancella 10 Dollari).

«Amico, tenevi fretta eh?» Il tassista ti guarda nello specchietto. «Sono affari urgenti?»

«Sono affari miei.»

Il resto della corsa prosegue in silenzio, palazzi e macchine che vi scorrono accanto. Respiri a fondo e ti massaggi le tempie, finché il taxi non inchioda con uno stridio di gomme. Riconosci la zona: spalanchi lo sportello e salti giù, la sagoma dello Space Needle che incombe in alto.

Vai al **16**.

64

L'alcol bevuto a stomaco vuoto ti rallenta i riflessi. Il tuo piede urta contro l'orlo del bancone e cadi oltre l'ostacolo a faccia in giù. Il sapore del sangue ti invade la bocca e accarezzi con la lingua un incisivo traballante (perdi 1 Punto Vita).

«Bel colpo Jake,» sibila Mac, accovacciato accanto a te. «Rivediamo il filmato?»

«Zitto!» Tendi l'orecchio, ma tutti stanno urlando e non capisci dove sia il sicario. «Merda!»
Esci da dietro il bancone (5) o rimani al riparo (44)?

65

Ti allontani di corsa dallo Slammer, imbocchi un vicolo laterale e sbuchi in una strada più ampia. La casa di Larry dista varie miglia e non puoi certo prendere la metropolitana. Ti guardi intorno: un taxi è in attesa a pochi metri da te e, sul marciapiede opposto, è parcheggiata una city-car. Prendi il taxi (18), rubi la macchina (32) o vai a piedi (28)?

66

Quando inizia a cadere una pioggia acida, tiri su il bavero del trench e infili le mani in tasca. Percorri a passo di marcia gli ultimi due isolati e ti fermi ansante vicino allo Slammer (perdi 1 punto di Energia Vitale). Prendi fiato appoggiato al muro, quindi ti raddrizzi e vai all'ingresso.

Vai all'8.

67

Il tempo scorre e non hai tempo da perdere con questo mangia-spaghetti. Afferri la maniglia e spalanchi la portiera; l'uomo lascia cadere il proiettore e allunga una mano sotto il sedile.
Hai un **coltello** oppure una **pistola** (33) o sei disarmato (59)?

68

Ti stringi nelle spalle. «Ti ammazzo.»

La donna apre la bocca e tu premi il grilletto. Il sangue le macchia la camicetta e la sua bocca si spalanca ulteriormente. Muove un passo verso di te, gli occhi spalancati; alzi il tiro e le pazzi il secondo proiettile nell'occhio destro.

Questa volta, al posto del sangue, schizzano fuori schegge di plastica e metallo. La donna gira su se stessa e brancola alla cieca, con i pezzi di cyberottica che penzolano dall'orbita, finché non le spari una terza volta in piena nuca.

Vai all'**80**.

69

Alzi i pugni e ti metti in guardia, imitato dalla donna. Prima che tu possa agire, lei scatta in avanti con un calcio laterale diretto al tuo fianco; lo devii con l'avambraccio, ma devi abbassare la guardia e lei ne approfitta per tentare un jab che schivi per un pelo. Provi a bloccarle il braccio, ma è già saltata indietro.

Attacchi (3) o rimani in difesa (61)?

70

Il portone è robusto, ma non ha una serratura elettronica, essendo un'anticaglia del secolo scorso. Infili la lama del coltello tra la porta e lo stipite e la scorri verso l'alto, fino a trovare la sbarra di ferro. Colpisci l'impugnatura con il

palmo della mano libera. Al secondo tentativo il portone si apre, ma la lama si spezza. Imprecando, getti via l'arma inservibile (cancella il **coltello**) ed entri nell'androne.

Vai al **71**.

71

Sali di corsa le scale controllando i campanelli a ogni pianerottolo; arrivi ansimante al terzo piano e leggi la targhetta "Swanson". Tiri un sospiro di sollievo e ti fermi a riprendere fiato appoggiato alla ringhiera.

Poco dopo fai un passo verso la porta e solo allora ti accorgi che è socchiusa. La spingi con delicatezza e si apre verso l'interno, rivelando l'ingresso dell'appartamento come lo ricordavi dall'ultima visita. La stanza è buia, ma da sotto una porta di fronte a te proviene una lama di luce. Avanzi di un passo nella stanza e sbatti le palpebre nella penombra. Da qualche parte alla tua destra proviene un odore di escrementi, in contrasto con l'apparente pulizia.

Se hai la Parola d'Ordine *Follia*, vai al **49**.

Altrimenti chiami qualcuno (**24**) o ti guardi intorno (**54**)?

72

Il dolore allo sterno è troppo forte per correre, devi avere qualche costola incrinata. Estrai il derma dalla tasca e ne strappi l'involucro; fai un

mezzo respiro e te lo schiaffi sulla giugulare. Rimani immobile per un minuto o due, respirando sempre più intensamente: funziona! Il dolore al torace sta svanendo e ti senti già più euforico. Ridacchiando da solo, riparti di corsa e copri gli ultimi isolati che ti separano dalla metà.

Vai al **16**.

73

Scatti verso l'uomo incassando la testa tra le spalle, ma lui ha il tempo di premere il grilletto. Il colpo ti raggiunge al fianco facendoti incespicare (perdi 3 Punti Vita); gli affери il polso prima che spari ancora e il proiettile passa oltre la tua spalla sinistra.

L'uomo ti afferra al collo con la mano libera, ma non molli la presa; passi il tuo braccio nell'incavo del suo gomito e gli pieghi il polso in modo da puntargli contro la pistola. Una ginocchiata al basso ventre gli fa partire un altro colpo che lo centra in fronte.

Il sicario ti lascia andare e rimane in piedi per alcuni istanti, mentre la pistola gli scivola dalle dita inerti e rimbalza a terra. Gli dai una spinta, facendolo rovinare al suolo.

Vai al **40**.

74

Allarghi le braccia con espressione rassegnata e scuoti il capo, mentre la donna ti tiene sotto tiro.

Improvvisamente spalanchi gli occhi e guardi un angolo della stanza dietro alla donna; lei distoglie l'attenzione per un istante e tu scatti in avanti.

La donna spara e il proiettile ti colpisce di striscio al fianco (perdi 2 Punti Vita). L'adrenalinai ti fa ignorare il dolore, le afferri il polso armato e lo torci. L'arma le sfugge di mano e cade a terra.

Ti abbassi per raccogliere la pistola, ma lei la calcia sotto il letto. Un secondo calcio è diretto alla tua tempia, ma schivi saltando indietro. Ti raddrizzi mentre si infila un tirapugni sulla mano destra.

Vai al **77**.

75

«E io entro,» concludi.

Dai le spalle ad Armand e varchi la soglia. Il locale è mezzo vuoto e ti guardi intorno: a un tavolino in mezzo alla sala ci sono quattro energumeni biondi che bevono birra, un corporativo è seduto al banco e sta smanettando con un deck cellulare, due ragazzini giocano felici al videoflipper e il barista è impegnato a regolare la holo-TV. Larry non si vede.

«Jake, ma sei tu?»

La voce ti fa voltare di scatto, una mano sollevata. Davanti a te c'è Joanna, l'unica cameriera in servizio; è sempre alta quanto te e sembra ancora più magra, i seni minuscoli che nuotano nel top verde e i fianchi ossuti che quasi bucano i jeans

strappati.

«Jake, non mi riconosci?» Ti elargisce un sorriso giallo.

«Ciao Jo.» Abbassi la mano, senza guardarla negli occhi. «È un brutto periodo, cerca di capire.»

Si aggiusta la maglietta, scoprendo le clavicole ossute. «Sì, ho sentito che dei Sandinisti...»

«... ora sono in fondo alla baia,» concludi.

«Sorvoliamo.» «Perché? Ora sei al sicuro!»

«Sì, ma erano stati loro ad assumermi!» Le volti le spalle. Ti siedi al tavolo (11) o al bancone (53)?

76

Fai una finta a sinistra, poi scatti a destra verso la porta. La donna spara, ma il proiettile si pianta nello stipite sopra di te. Attraversi di corsa l'ingresso seguito da un altro sparo, quindi ti precipiti giù per le scale, saltando l'ultima rampa. Usi una **dose di sintecoca** (60) o scappi (52)?

77

Vi fronteggiate in silenzio per alcuni istanti. La donna sorride e si passa la lingua sulle labbra; il suo occhio destro si accende di luce rossa mentre si sposta di lato restando in guardia.

Usi una **pistola** (57), un **coltello** (2) o combatti disarmato (69)?

78

Estrai i ferri del mestiere e armeggi per alcuni

istanti con la serratura; lo sportello si apre, accompagnato dall'ululato di una sirena di allarme, proveniente dall'abitacolo.

Digrigni i denti, quindi strappi a mani nude il piccolo altoparlante da sotto il cruscotto e lo sbatti a terra. Il rumore cessa e sali in macchina sorridendo. Sbatti la portiera, allunghi le mani sotto al cruscotto e ne estrai un fascio di cavi.

Stai giusto collegando l'accensione, quando un urlo ti fa alzare lo sguardo: nello specchietto appare un grasso corporativo che corre verso di te con un cellulare in mano.

Avvii il motore e ingrani la retromarcia, quindi acceleri a tavoletta.

La vettura parte con una sgommata e centra il pieno l'uomo, che rotola di lato, lasciando una ragnatela di crepe sul lunotto. Ingrani la prima e ti avvii con una seconda sgommata.

Vai al **48**.

79

Mantieni la presa sullo sterzo mentre allenti la pressione sull'acceleratore e la vettura percorre il marciapiede rasentando la parete destra del vicolo. Pochi metri dopo il cantiere finisce e pieghi a sinistra per scendere sulla strada con due ruote alla volta. Lo schianto della marmitta ti strappa una smorfia, ma ormai la meta è vicina. Acceleri a tavoletta.

Vai al **26**.

La donna è morta. Ti asciughi il sudore dalla fronte e riprendi fiato. Il tuo sospiro di sollievo viene interrotto da un accesso di tosse che ti piega in due. Ti raddrizzi ignorando le fitte al torace e ti metti a frugare l'appartamento.

Lasciandoti guidare dall'olfatto, ti inginocchi accanto al letto di Larry e allunghi una mano. Le tue dita si chiudono su qualcosa di freddo e molliccio; fai uno sforzo ed estrai il cadavere di una ragazza in jeans e reggiseno: è bassa, grassottella e ha i capelli biondi tagliati molto corti. A giudicare dai segni sul collo, è stata strangolata; il tanfo di escrementi proviene da lei: deve essersela fatta addosso prima di morire.

Le chiudi gli occhi. «Larry ha fatto tardi al lavoro,» sibili. «Dormi pure.»

Storci il naso e perquisisci il cadavere. Non ha nulla in tasca. Dopo un attimo di esitazione le sbottoni i jeans e frughi all'interno. Nascosta nelle mutandine c'è una bustina di plastica trasparente con dentro un chip. Sulla superficie, nella grafia di Larry, c'è la sigla "FFF". Intaschi il chip e richiudi i jeans.

Ti rialzi con uno schiocco di ginocchia. «Buonanotte.» La ragazza non risponde. «Salutami il vecchio Swanson.»

Poco dopo esci di casa, avendo cura di sferrare un ultima pedata al cadavere della killer sconosciuta. Il tanfo di pesce ti colpisce una volta in strada, ma

tu lo inspiri a pieni polmoni. Per la prima volta in molti giorni riesci a non tossire. Metti le mani nelle tasche del trench e ti avvii zoppicando.

Vai all'**Epilogo**.

Epilogo

Ti accomodi sulla poltrona di pelle e osservi l'uomo seduto dall'altro lato della scrivania: ha una camicia spiegazzata e ha i capelli rosso neon, vistosi quasi quanto il fermacravatta a forma di pesce. Posato tra di voi c'è il chip.

Estrai una sigaretta. «Disturbo se fumo?» L'uomo allunga una mano verso il chip. «Sì.»

«Peccato.» Accendi la sigaretta e tiri una boccata. «Allora?» L'uomo storce il naso. «Armitage, lei ha una grande opinione di sé, vero?» Stringe in pugno il chip e tamburella con le dia dell'altra mano sulla scrivania. «Ci sta chiedendo una grossa cifra per questo...» Stringe le labbra. «...“favore”.»

Lasci cadere a terra un po' di cenere. «Sono già morte due persone per quella scheggia di silicio, testa di cazzo.» Accavalli le gambe. «È evidente che vale molto di più.»

«A dire il vero ci risulta che i morti siano quattro.» Il chip sparisce in un cassetto. «E mi pare che lei non sia estraneo a...» «Balle!» Sbatti il pugno sul tavolo. «Ero lì per caso. E gli altri due morti non contano.»

«Sia come sia, se ci assicura che non esistono altre

copie...» «Parola d'onore.» Spegni la cicca sulla moquette. «Lo giuro sulla testa di Larry Swanson. Adesso caccia la grana.»

L'uomo sospira e si stringe nelle spalle. «Va bene.» Estrae un rotolo di banconote. «Non è un piacere fare affari con lei.» Pochi minuti dopo esci dall'ufficio con il tasca un mucchio di bigliettini al posto del chip! Ora che lo hai venduto, puoi tornare in affari. Ti volti. Lo Space Needle si staglia contro il cielo stellato; abbassi lo sguardo sulla porta da cui sei uscito: risplendente in neon fucsia c'è l'insegna “Fresh Fried Fish”.

Il Peso della Cultura

di Hieronymus

ROMPIAMO IL GHIACCIO

Caro leggiocatore, **Il Peso della Cultura** è il primo cortogioco della serie **extreme gamebooks**, la serie ludico narrativa più estrema della storia.

Quante volte hai letto la frase *Il Protagonista sei tu?*

Sicuramente tante quanti sono i libro-game che conservi gelosamente negli scaffali della tua libreria.

Il protagonista tuttavia non è il lettore, semmai egli interpreta personaggi disparati, come avventurieri che parlano con la propria spada, maghi che hanno difficoltà a memorizzare le formule, fate dal nome impronunciabile, guerrieri che in venti episodi non trovano mai il tempo per stare con una donna, ecc.

Il lettore sino a oggi ha preso per loro ogni decisione, ma in **Il Peso della Cultura** andremo oltre: il protagonista sarai tu, stavolta per davvero! Per affrontare questo corto pericoloso dovrà necessariamente aver bisogno di:

5) Una casa/appartamento dove poter leggiocare in serenità, senza nessuna persona intorno che ti possa disturbare o prendere in giro, per un'ora buona di margine.

0- Nell'abitazione scelta deve esserci almeno una di tutte le seguenti tipologie di stanza: cucina, bagno, camera da letto, salotto o

corridoio d'ingresso

- 0- Una molletta di quelle che si usano per stendere il bucato.
- 0- Due mani con tutte e dieci le dita (non si sa mai che tu sia uno dei Simpson).
- 0- Una connessione internet a portata di mano (computer fisso o tablet vanno bene uguali).

Per il resto...non hai bisogno d'altro, ma più la tua dimora sarà attrezzata, meglio sarà per te. Ma attrezzata per cosa? Lo saprai presto, e quando lo saprai tremerai, anche perché siamo ancora in inverno e quindi fa freddo.

Prima di cominciare con la (per fortuna) brevissima lettura del regolamento, devi obbligatoriamente compiere un'azione, ovvero bere un litro d'acqua, o comunque la quantità massima che riuscirai a trangugiare nel giro di pochi minuti.

Se ti senti abbastanza folle, puoi scegliere di bere birra al posto dell'acqua, tutta quella che riesci.

Ora che hai bevuto quello che hai bevuto, sei pronto ad affrontare la pericolosa avventura che sta per avere inizio.

Se sei debole di cuore o riluttante al sacrificio, questo corto non fa per te, chiudilo e prova con il librogiooco di Amici (per chi non lo sapesse, esiste davvero, giuro).

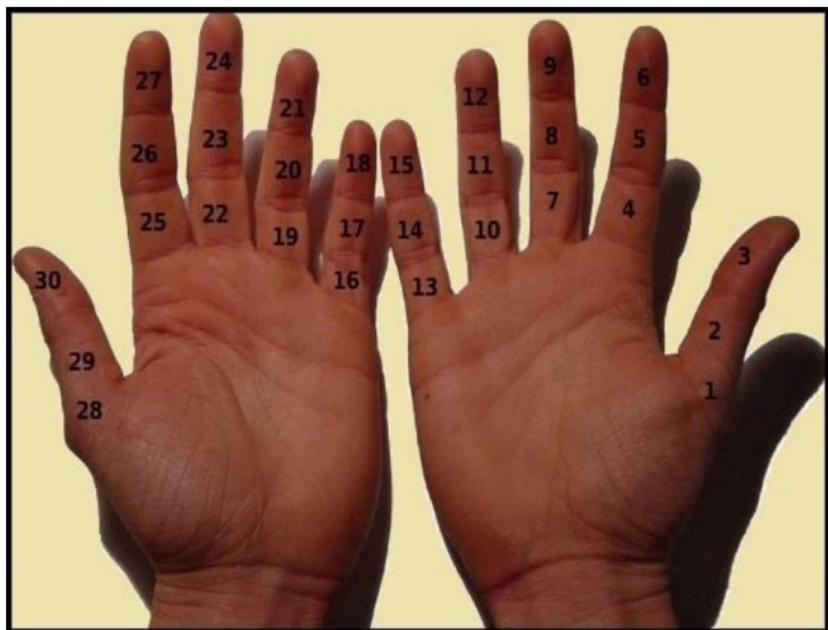
REGOLAMENTO ESTREMO

Questo corto è contraddistinto da alcune regole fondamentali.

La prima è: ora che ti sei riempito di acqua o di birra, sappi che potrai andare al bagno solo quando ti scapperà, e non prima. Quando giungerà il momento, qualsiasi paragrafo tu stia leggendo, **vai immediatamente** al paragrafo **11**.

Se durante la lettura non avrai mai bisogno di urinare, buon per te, ma non sai cosa ti perdi...

La seconda regola è: guarda bene quest'immagine:



Come avrai notato, le dita delle mani sono *divise* da quelle pieghette della pelle dal nome che ignoro. In poche parole, sulle tua dita ci sono 30

spazi, ognuno di essi corrisponderà a un **Punto Tragedia**. Inizierai la tua avventura con **1 Punto**. Per segnarlo, prendi la molletta da bucato e stringila al tuo pollice destro, dove nella figura che ti abbiamo mostrato è posizionato il numero **1**. Se pensi di fare il furbo evitando questo sistema per adottarne uno meno strambo, come punizione inizierai a giocare con **5 Punti Tragedia**!

Durante la leggiocata, a seconda delle tue azioni, i Punti Tragedia potranno aumentare. Quando avverrà, sposta la molletta sulla zona corrispondente al numero relativo. Nel momento in cui salirai a **30 punti tragedia**, **vai immediatamente** al paragrafo [17](#).

Se non arriverai a 30, significa che le cose per te sono andate bene, ma chissà a quale prezzo.

REALTA' E FANTASIA

Durante la lettura troverai delle parti di testo scritte in nero e altre in **rosso**. Le parti in nero sono quelle inerenti la realtà, quella che tu vivi, il mondo reale che ti circonda. In esse ti verrà chiesto di compiere determinate azioni. Se non le porterai a termine, per fallimento o per mancanza di voglia o di materiali, ti verrà detto di volta in volta quanti Punti Tragedia accumulerai.

Le parti in rosso descrivono invece quello che succede nella fantasia. Immagina di vivere **contemporaneamente in due mondi diversi**, quello reale, dove agirai fisicamente come lettore, **e**

quello fantastico, dove accadranno delle cose terribili e assurde, il cui esito dipenderà solo da quello che farai nel mondo reale.

Con questo è veramente tutto. Per cominciare devi però devi però fare un'ultima cosa: stampare questo corto o inserirlo su supporto digitale portatile (va benissimo anche uno smartphone). Solo in tal modo potrai leggere e allo stesso tempo spostarti di stanza in stanza e compiere le azioni che ti verranno richieste. Se possiedi solo un computer fisso e non puoi stampare queste pagine, ci dispiace tanto di averti fatto bere come un dannato, praticamente per niente (ma in fondo ai tuoi reni farà bene).

Per iniziare, procedi al paragrafo [1](#).

1

Fai un finto sbadiglio e dirigi verso camera tua (se già non ci fossi).

Mettiti in pigiama o comunque vestiti abbastanza comodo da poter stare sotto le coperte del letto.

Distenditi prono o supino, è uguale, e pensi a come è bella la vita in questi momenti di relax.

Toc! Toc! Qualcuno bussa alla porta d'ingresso.

Imprechi (dì una parolaccia, bestemmia, qualsiasi cosa, ma fallo con odio). Alzati dal letto e vai alla porta. Chiedi «Chi è?» a voce alta.

«Avrebbe cinque minuti per parlare di Dio?» I Testimoni di Geova! Aiuto!

Apri delicatamente la porta e guarda fuori, sperando che non ci sia nessun vicino nei paraggi. Fissa il vuoto immaginando davanti a te due testimoni di Geova, due qualsiasi, i più insignificanti possibili, non importa se uomini o donne, vecchi o giovani.

Quando hai finito di plasmare la loro immagine nella tua mente, scegli con quale di queste tre frasi rispondere:

- 0- Grazie a Dio sono ateo;
- 0- Non credo nell'originale, figuriamoci nella sua imitazione;
- 0- Oh, mi piacerebbe proprio parlare con voi, ma in questo momento ho una partita di Hearthstone in corso, mi dispiace.

Una volta fatta la tua scelta, dì la frase a voce alta,

rivolto al vuoto, poi fai un sorriso ipocrita e infine chiudi la porta (se non farai tutto ciò, subirai **3 Punti Tragedia**).

I testimoni fanno una faccia basita, e tu godi per questo.

“Qualcuno dovrebbe fermarli, sono al mondo per molestare il prossimo”, pensi. Ormai non sai più se tornare a letto o passare il tempo in maniera costruttiva.

Dirigli in cucina e apri il freezer. Guarda dentro e prendi un qualsiasi prodotto surgelato imbustato o in scatolato, possibilmente di piccole dimensioni. Se non lo hai, o se non hai proprio un freezer, subisci **3 Punti Tragedia**.

Fatto ciò, portandoti dietro il prodotto surgelato, accedi a internet aprendo il sito di un qualsiasi quotidiano, a tuo piacimento.

Nella pagina iniziale campeggia una notizia dell'ultima ora: in tutta Italia è in corso un'improvvisa e misteriosa epidemia che sta colpendo sia persone che animali. Si sta diffondendo a macchia chiunque e in qualsiasi momento.

Si stanno cercando le cause, ma al momento gli addetti brancolano nel buio.

Fai finta di essere stupito e allarmato.

Proprio quando stai per leggere le informazioni sui sintomi che l'epidemia sta manifestando, bussano nuovamente alla porta, questa volta in modo più insistente di prima. Vai su tutte le furie.

Dirigli nuovamente verso il portone d'ingresso, portando con te il prodotto surgelato.

Se la tua porta ha uno spioncino, vai al [15](#).

Se non lo ha, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [53](#).

2

Porta il tuo micio/micia in bagno e se ti guarda come per chiederti cosa diamine tu stia facendo, non rispondere, tanto qualsiasi cosa dirai, tornerà dove lo hai preso.

Proprio mentre tremi all'idea di subire un morso letale dal ratto, ecco che dalla porta del bagno, che per fortuna hai lasciato aperta (la avevi chiusa? allora subisci **3 Punti Tragedia**), piomba come un razzo il tuo gatto/a.

Si scaglia senza indugio sull'orrenda quest'ultima vende cara la pelle. I

I combattimento è lungo e violento.

Il felino mette a segno più colpi, ma al ratto ne basta uno per infettarlo.

La situazione è drastica, ora ci sono due bestie zombie invece che una. Di buono c'è che anziché aiutare il tuo micio, hai pensato bene di approfittarne per uscire dal bagno e chiudere la porta. Almeno per ora sei salvo, ma non vedrai più il tuo gatto, e forse neanche il tuo bagno.

Se rimetterai piede nella toilette prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**.

Torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti

scappasse la pipì.

3

Entra in cucina e rovista tra le posate. Scegli il coltello con la lama più lunga e spaventosa.

Entri in cucina e cerchi un'arma definitiva per mettere a tacere la zombie, ovvero un coltello, di quelli spaventosi, il tuo machete improvvisato.

Fatta la tua scelta ti chiedi come mai non hai chiuso la porta prima di entrare in cucina. La ragazza è ormai nella stanza e senza esitare viene verso di te reclamando ancora una volta il tuo cervello (che fantasia).

Dai alcuni colpi in aria col tuo coltellone, che devi avere per forza, perché tutti ne hanno almeno uno (se ti rifiuti di simulare le coltellate, subisci **1 Punto Tragedia**).

Colpisci la zombie di taglio, di punta e di piatto (questo perché sei un asino e ogni tanto sbagli).

Nonostante tutto ella non cede, ma poi la rendi cieca, infilzandole gli occhi con la punta del coltello che faresti meglio a far disinfettare prima di usarlo per tagliare carne o formaggio.

La Nirvana non vede più un'acca e sferra colpi a vuoto per la cucina.

Se hai un frigorifero rovesciabile, vai al [13](#).

Se hai un frigorifero inglobato nel legno o nella parete, o troppo grande per essere rovesciato con le tue sole forze, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [38](#).

4

Conta tutte le finestre e le porte finestre della casa, ma solo se abiti al piano terra o se queste finestre sono facilmente raggiungibili dall'esterno.

Se esse sono 3 o più, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al [48](#).

Se sono una o due, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [24](#).

Se sono zero, vai al [29](#).



5

Vai davanti all'uscita sul retro e aprila, poi fai qualche passo indietro.

Non puoi credere ai tuoi occhi! L'uscita sul retro è aperta. Chi o cosa può esserci dietro tutto questo? Una parte di te ti dice di indagare, un'altra di schizzare immediatamente fuori, ma non fai in tempo a prendere una decisione perché qualcuno ti aggredisce alle spalle!

Gettati in avanti e mettiti sul pavimento a pancia in giù, poi continua a leggere, immaginandoti di avere uno zombie che ti alita sul collo...brrrrr.

È un morto vivente! Un ragazzo zombie dal fisico prestante che cogliendoti di sorpresa ti travolge

facendoti cadere. Ti passano davanti agli occhi tutti i momenti più importanti della tua vita...ma non è per niente vero! Chi mai avrebbe il tempo di visionare una carrellata del genere in un momento simile? Piuttosto reagisci, riuscendo a girarti su te stesso grazie a un colpo di reni, poi blocchi con le mani i polsi del tuo aggressore, ma questi ti guarda non con odio, bensì supplicante, mentre sbava e sbraita. Inizialmente non capisci quello che dice, ma poi, dopo aver notato un tatuaggio che porta al collo, dalla scritta GO VEGAN, allora tutto si fa chiaro: hai sopra di te uno zombie vegano, e non sta reclamando il tuo cervello, bensì melanzane, broccoli, mele, albicocche, tofu e seitan. Probabilmente non cercherà di morderti, ma sarebbe meglio accontentarlo subito.

Chiudi l'uscita sul retro appena in tempo, perché una piccola orda di zombie sta cercando di accedervi.

Ormai sei circondato, non potrai sfruttarla per scappare! Facendotene una ragione, ti concentri sul tuo *problema* vegano.

Rialzati e pensa di avere a fianco a te lo zombie di un tuo amico vegano, il primo che ti viene in mente, poi dirigi in dispensa.

Per risolvere questa difficile situazione, devi totalizzare **10 punti vegan**.

Controlla se nella dispensa hai alcuni tra i seguenti cibi (ognuno di essi ti darà dei punti, relazionati ai gusti dello zombie vegano):

Mela: **1 punto**;
Banana: **1 punto**;
Cetriolo: **3 punti**;
Cavoletti di Bruxelles: **2 punti**;
Avocado: **3 punti**;
Tofu affumicato: **6 punti**;
Pera: **2 punti**; Melanzana:**2 punti**;
Pane integrale senza glutine: **6 punti**;
Burger di seitan: **7 punti**;
Latte di soia: **4 punti**;
Arancio: **1 punto**;
Mandarini: **2 punti**;
Noci: **3 punti**;
Fichi secchi: **3 punti**;

Per ogni cibo biologico tra questi, prendi **1 Punto extra**.

Se totalizzi almeno **10 punti vegan**, vai al [**27**](#).
Altrimenti vai al [**36**](#).

6

Gli zombie ormai ti fiatano sul collo, sono intorno a te e non hai via di scampo, o forse sì, forse c'è un'ultimissima speranza.

Vai al [**26**](#).

7

Scioccato e impreparato da questa situazione, non fai in tempo a chiudere la porta. Uno zombie mette piede dentro casa e agita le sue mani,

trasformate ormai in artigli. Gli dai un calcione in pieno petto facendolo indietreggiare (dai un calcio all'aria davanti a te, occhio a non cadere all'indietro, perché se ti fai male poi mi sentirò in colpa). Cerchi di chiudere il portone, ma la gamba di una ragazza zombie te lo impedisce. Spingi con tutte le forze ma non puoi farci nulla, il suo arto è incastrato e finché non lo sosterà, la porta resterà aperta. Hai solo una possibilità: farla entrare, chiudere velocemente la porta e vedertela con lei. In fondo contro una zombie potresti cavartela, ma contro cinque o sei non dovresti avere speranze. Ed è infatti quello che fai: ti fai coraggio, la prendi per l'avambraccio e la tiri dentro casa scaraventandola alla parete, dopodiché chiudi violentemente la porta prima che altri zombie piombino dentro (chiudi il portone con violenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vai loro a spiegare cosa stai facendo...).

Ora ti concentri sulla ragazza, che lentamente si rialza e inizia a guardarti con aria famelica. Solo adesso noti che ha una felpa dei Nirvana, il che non è di nessuna importanza, però lo noti.

Se dove ti trovi in questo momento hai a portata di mano almeno una sedia, vai al [20](#).

Se non hai una sedia, ma un vaso cinese o qualcosa che ci somigli, vai al [16](#).

Se non hai niente di tutto ciò nelle vicinanze, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [31](#).

8

Per quanti oggetti tu gli abbia scaraventato contro, il ratto si dimostra più tosto di quanto potessi immaginare. Non avendo altro a portata di mano, tenti una fuga disperata, ma la creatura riesce all'ultimo istante a morderti la caviglia. Non senti dolore, il morso non è andato a fondo ed è stato attutì mai stato così preoccupato in vita tua. E se fossi infetto e i sintomi si manifestassero più tardi?

Pur con l'ansia alle stelle riesci a fuggire, chiudendo la porta del bagno alle tue spalle. Ora puoi solo sperare che il destino sia dalla tua parte.

Se rimetterai piede in bagno prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**. Adesso torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti scappasse la pipì.

9

La bestia immonda si pone tra te e la porta del bagno.

Non puoi fuggire senza prima averla sconfitta o almeno stordita.

Se in casa hai almeno un gatto adulto, vai al [2](#). Altrimenti subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al[25](#).

10

Se hai una replica dell'anello di Sauron de *Il Signore degli Anelli*, vai al [49](#).

Altrimenti vai al [6](#).

11

Segna da qualche parte il numero del paragrafo che stavi leggendo prima di finire qui; in questo modo potrai riprendere l'avventura dallo stesso punto se riuscirai a sopravvivere a quello che ti accadrà tra poco...

Corri in bagno e chiuditi dentro prima di fartela addosso!

La tua casa è invasa da zombie, ma quando ti scappa ti scappa, che ci puoi fare?

Se fai pipì stando in piedi, vai al [34](#).

Se la fai sedendoti sulla tazza, vai al [47](#).



12

Complimenti! Hai risolto il test. Si vede proprio che sei un...

Risolvi il test e invii la soluzione all'indirizzo di posta elettronica dell'Anonima Nerd, che essi stessi hanno reso pubblico.

La risposta non si fa attendere. Il testo del loro messaggio è il seguente:

Concentrati... siamo seri... siamo molto seri... questi non sono normali zombie. È inutile tagliargli la testa, trafiggerli con legni o metalli strani... tutto sarebbe vano. C'è solo modo per

porre fine al loro delirio: i librogame! Proprio così. Prendi tutti i librigioco che hai, vanno bene anche quelli senza regole, ovvero le storie a bivi. Appena ti troverai circondato dagli zombie, distribuisci loro i tuoi volumi. Se ne avrai abbastanza, vedrai che te la caverai. Altrimenti..

P.S.: per quanto riguarda gli animali, invece... ci stiamo ancora lavorando...

Quello che hai appena letto ti sembra pura follia, ma nella situazione in cui ti trovi, non pensi di avere altra scelta se non quella di tentare.

Dirigiti verso la libreria dove tieni i tuoi librigioco, poi vai al [21](#).

Se non hai neanche un librogiooco (vergognati), vai al [17](#).



13

Fai cadere la zombie davanti al frigo e dopo aver staccato la presa elettrica lo rovesci su di lei. Il peso è tale da impedirle definitivamente di muoversi. Potrà continuare a sbraitare, ma almeno non riuscirà più ad attaccarti. Ora puoi concentrarti sugli altri zombie, quelli che stanno circondando la casa.

Vai al [33](#).

14



AHAHAHAHAHA
LOSER

15

Guarda dallo spioncino.

Non puoi credere ai tuoi occhi! Da una parte sei contento di non rivedere i testimoni di sta cippa, dall'altra sei terrorizzato perché là fuori, proprio davanti alla tua porta, ci stanno delle persone, cinque o sei, che sono molto strane, hanno i vestiti sporchi di sangue, i volti tumefatti, a tratti scarnificati, hanno lo sguardo perso nel vuoto ed emettono strani versi. Ascolti meglio e non hai dubbi, la parola più gettonata è «Cervelli!»

Inserisci il prodotto surgelato sotto il tuo vestito, a

contatto con la pelle della schiena, per almeno tre secondi (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Senti un brivido lungo la schiena (beh, per forza). Non hai mai visto nulla del genere prima d'ora... o forse sì, i qualche videogioco horror, in qualche gioco di ruolo horror, in qualche boardgame horror, in qualche horror horror. Insomma, facciamola breve, sei un nerd con i controcazzi e riesci a capire al volo che la tua casa è circondata da zombie!

Devi fare qualcosa e subito, temi che ne arriveranno presto degli altri, come succede in ogni film sui morti viventi che si rispetti.

La tua casa è attrezzata per arginare una simile tragedia? Lo scoprirai presto. Vai al [33](#).

16

Prendi il vaso e agitalo in aria, facendo molta attenzione a non combinare un guaio.

Senza sentirti in colpa nei confronti di chi ha acquistato il vaso (sicuramente non tu), lo indirizzi senza ricevuta di ritorno alla zombie destinataria. Esso si infrange in 999 pezzi dopo aver incidentato con il muso della Nirvaniana. Bel colpo, ma non basta. Dopo qualche attimo di stordimento ella torna alla carica reclamando il tuo cervello. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

17

Odi un frastuono improvviso. Gli zombie sono riusciti a irrompere in casa!

Devi fare qualcosa e alla svelta..., sì, ma cosa? Purtroppo non riesci a fare proprio un bel niente, perché le immonde creature ormai ti hanno circondato. Sono tante, non sai quante di preciso, mica ti stai mettendo a contarle, ma sono sicuramente più di trenta, e tra queste riconosci alcuni dei tuoi vicini, perfino quelli più stronzi. No, non puoi morire proprio per mano loro, devi fare qualcosa, ci dovrà pur essere una soluzione.

Vai al [42](#).

18

Il tuo cane/cagna dimostra per l'ultima volta di essere il tuo amico fedele. Appena si accorge degli zombie, prima abbaia, poi gli si getta contro con un balzo rapido e deciso. La sua mossa fa sì che gli immondi esseri non trovino il tempo per entrare in casa. Lo spettacolo che ti si mostra è terribile, non lo dimenticherai mai. Gli zombie inizialmente subiscono passivi l'aggressione de mordendolo da tutte le parti, finendo per rosicchiarlo come fosse un ossicino (questo si chiama karma...).

Chiudi il portone con violenza (chiudi il portone con violenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vagli a spiegare cosa stai facendo...) **ma non hai tempo**

per piangere, devi spremere le menigi e bere il succo. No, aspetta, che sto dicendo?

Devi farti venire u questa situazione, e subito!

Accarezza il tuo cane, digli che al suo posto avresti fatto lo stesso (anche se non è vero), poi vai al [33](#).

19

Se nella tua cantina prima c'era disordine, ora c'è guazzabuglio (era solo una scusa per usare questa parola che mi piace tanto).

Hai sconfitto i tre blattoni. Essi giacciono stecchiti ai tuoi piedi. Le loro antenne paiono ancora dare segni di vita, ma il resto del corpo è schiacciato, spappolato e divelto. Non sembra possano fare molta strada.

Vorresti gioire e riprendere fiato, ma c'è qualcosa che pare muoversi nel soffitto, qualcosa che assomiglia a un geco grande come una valigia di quelle che non passano come bagaglio a mano.

Schizzi via risalendo le scale della cantina, chiudi la porta alle tue spalle e solo dopo aver fatto ciò, strilli come se ti avessero detto che devi rifare l'esame da capo.

Vai via dalla cantina, dirigiti verso l'ingresso, poi procedi al [4](#).

20

Afferra la sedia e agitala in aria, facendo molta attenzione a non combinare un guaio, tipo colpire

il lampadario.

Senza sentirti in colpa nei confronti del falegname o degli schiavi cinesi che hanno messo al mondo la tua sedia, la indirizzi senza ricevuta di ritorno alla zombie destinataria. Essa non si sgretola come nelle risse da saloon dei film western, ma la Nirvaniana subisce comunque una bella botta al muso e, non contento, infierisci un'altra volta e un'altra ancora, finché hai fiato per poter continuare (agita la sedia in aria almeno cinque volte).

Bei colpi, ma non bastano. Dopo qualche attimo di stordimento la zombie torna alla carica reclamando il tuo cervello. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

21

Proprio mentre rovisti tra la tua collezione di librigioco, senti un frastuono provenire dall'esterno: gli zombi sono entrati in casa!

Ti barrichi nella stanza dove tieni i libri, ma tutto è vano, dopo meno di venti minuti, i morti viventi sfondano l'ultima porta e ti circondano.

Non sai bene quanti siano, non hai certo il tempo per contarli, ma sono sicuramente più di trenta!

Non ti resta che fare come ti ha suggerito l'Anonima Nerd: porgere agli zombi i tuoi librigioco.

Per sapere se il tentativo funzionerà, devi superare

300 punti ludico-narrativi.

Ogni librogioco della tua collezione ha un relativo punteggio che andremo ora ad elencare...

Il Ritorno – Grecia Antica 3 – EL: **10 punti**;

Ogni altro librogame EL: **5 punti (-1 punto** se ex biblioteca);

Ogni librogame EL autografato dall'autore: **8 punti**;

Le Tempeste del Chai –Vincent Books edizione copertina limitata Lucca Comics 2015: **12 punti**;

Ogni altro volume Vincent Books: **4 punti**;

Lo Stregone della Montagna Infuocata – Supernova: **11 punti**;

Librogioco Gormiti –De Agostini: **15 punti**.

Ogni librogioco edito da Librinostri: **1 punto** (così, giusto per creare polemiche);

Ogni altro librogioco (di qualsiasi lingua, anno, autore, regolamento, edizione, grandezza ed età): **3 punti**.

Se totalizzerai almeno **300 punti**, vai al [**50**](#).
Altrimenti, vai al [**46**](#).

22

Dirigiti verso un punto qualsiasi del lato della casa opposto a quello dove si trova l'ingresso. Immagina che qui si trovi un'uscita sul retro.

Non puoi credere ai tuoi occhi! L'uscita sul retro è aperta. Chi o cosa può esserci dietro tutto questo?

Una parte di te ti dice di indagare, un'altra di schizzare immediatamente fuori, ma non fai in tempo a prendere una decisione perché qualcuno ti aggredisce alle spalle!

Gettati in avanti e mettiti sul pavimento a pancia in giù, poi continua a leggere, immaginandoti di avere uno zombie che ti alita sul collo... brrrrr.

È un morto vivente! Un ragazzo zombie dal fisico prestante che cogliendoti di sorpresa ti travolge facendoti cadere. Ti passano davanti agli occhi tutti i momenti più importanti della tua vita... ma non è per niente vero! Chi mai avrebbe il tempo di visionare una carrellata del genere in un momento simile?

Piuttosto reagisci, riuscendo a girarti su te stesso grazie a un colpo di reni, poi blocchi con le mani i polsi del tuo aggressore, ma questi ti guarda non con odio, bensì supplicante, mentre sbava e sbraita. Inizialmente non capisci quello che dice, ma poi, dopo aver notato un tatuaggio che porta al collo, dalla scritta GO VEGAN, allora tutto si fa chiaro: hai sopra di te uno zombie vegano, e non sta reclamando il tuo cervello, bensì melanzane, broccoli, mele, albicocche, tofu e seitan. Probabilmente non cercherà di morderti, ma sarebbe meglio accontentarlo subito.

Chiudi l'uscita sul retro appena in tempo, perché una piccola orda di zombie sta cercando di accedervi. Ormai sei circondato, non potrai sfruttarla per scappare! Facendotene una ragione,

ti concentri sul tuo *problema* vegano.

Rialzati e pensa di avere a fianco a te lo zombie di un tuo amico vegano, il primo che ti viene in mente, poi dirigi in dispensa.

Per risolvere questa difficile situazione, devi totalizzare **10 punti vegan**.

Controlla se nella dispensa hai alcuni tra i seguenti cibi (ognuno di essi ti darà dei punti, relazionati ai gusti dello zombie vegano):

Mela: **1 punto**;

Banana: **1 punto**;

Cetriolo: **3 punti**;

Cavoletti di Bruxelles: **2 punti**;

Avocado: **3 punti**;

Tofu affumicato: **6 punti**;

Pera: **2 punti**;

Melanzana: **2 punti**;

Pane integrale senza glutine: **6 punti**;

Burger di seitan: **7 punti**;

Latte di soia: **4 punti**;

Arancio: **1 punto**;

Mandarini: **2 punti**;

Noci: **3 punti**;

Fichi secchi: **3 punti**;

Per ogni cibo biologico tra questi, prendi **1 Punto extra**.

Se totalizzi almeno **10 punti vegan**, vai al [**27**](#).
Altrimenti vai al [**36**](#).

23

Per sconfiggere le tre blatte zombie (ebbene sì, sono proprio blatte zombie), dato che non conviene toccarle con le mani, dovrai adoperare gli oggetti che troverai in cantina. Ognuno di essi si rivelerà più o meno utile. Per vincere lo scontro devi totalizzare **30 danni**, quanto bastano per mandare al tappetto questi mostri.

Per stabilire se hai vinto o meno, **somma i punti danno** degli oggetti della tua cantina che sono presenti nella lista qui sotto:

Martello: **6 danni**;

Piccone: **4 danni**;

Vecchi manifesti: **1 danno**;

Cacciavite: **2 danni**;

Scarpe da trekking: **4 danni**;

Stivali di gomma: **4 danni**;

Botte di legno vuota: **2 danni**;

Botte di legno piena: **5 danni**;

Bottiglia di vetro vuota: **2 danni**;

Bottiglia di vetro piena: **4 danni**;

Console non funzionante: **2 punti** (**6** se è una Playstation 3);

Pallone da calcio: **1 danno**;

Palla da basket: **2 danni**;

Palla medica: **4 danni** (perché diamine hai una palla medica?)

Bicicletta scassata: **3 danni**;

Vecchio televisore a tubo catodico: **5 danni**;

Albi a fumetti di Tex pieni di polvere: **1** danno;
Barattolo di vernice pieno: **3** danni;
Scopa: **2** danni;
Sgabello: **3** danni;
Scatola del Boardgame Heroquest: **6** danni (**10** danni se la miniatura del barbaro ha la spada integra).

Se totalizzi almeno **30 danni**, vai al [**19**](#).

Altrimenti, significa che hai la cantina mezza vuota, o che la usi non per accumulare oggetti, ma per torturare le tue vittime o chissà per quali altre porcherie che ti fanno diventare cieco. Fatto sta che vai al [**52**](#).

24

Fatti un giro e conta quante finestre, tra quelle raggiungibili dall'esterno hanno le tapparelle alzate (o persiane aperte). Per ognuna di esse subisci **2 Punti Tragedia**.

Odi un frastuono improvviso, come di qualcosa o qualcuno che batte sul vetro. Ti dirigi verso la finestra più vicina accorgendoti con orrore che un nuovo gruppo di zombie sta tentando di romperla per entrare in casa. Al momento sono tre, ma temi che possano arrivarne degli altri.

L'unica cosa da far piazzando un ostacolo davanti alla finestra.

Dirigiti davanti a una finestra a caso. Guardati intorno, se vicino a te si trova almeno un armadio

abbastanza alto da coprire la finestra, e abbastanza leggero da essere spostato, vai al [43](#).

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia** e vai al [39](#).

25

La situazione è delicata. Sei molto più alto e grosso del ratto, ma sai che potrebbe bastargli un piccolo morso per trasformarti in zombie. Devi fare di tutto per liberartene senza farti nemmeno sfiorare. Attaccalo con tutto quello che trovi in bagno!

Immaginiamo che il ratto zombie abbia **20 punti resistenza**. Se riuscirai a portarli a zero, significa che lo avrai stordito e potrai avere il tempo e il modo per scappare o liberarti del suo corpo.

Per fare tutto ciò dovrai adoperare più oggetti possibili tra quelli che si trovano nel tuo bagno. Segui la seguente lista, ogni oggetto in essa presente ha dei punti relativi alla resistenza che riuscirai a togliere al ratto grazie al loro uso:

Sturalavandino: **3** punti;

Carta igienica da uno a tre veli: **0** punti (peccato);

Carta igienica quattro veli: **1** punto;

Accappatoio bagnato: **1** punto;

Deodorante spray mezzo pieno: **2** punti;

Deodorante spray mezzo vuoto: **1** punto;

Bastone di scopa: **4** punti;

Bastone del mocio lavapavimenti: **4** punti;

Secchio pieno d'acqua: **3** punti;

Secchio vuoto **1** punto;
Specchio da parete removibile: **3** punti;
Asciugacapelli: **2** punti;
Bagnoschiuma mezzo pieno: **2** punti;
Bagnoschiuma mezzo vuoto: **1** punto;
Shampoo mezzo pieno: **2** punti;
Shampoo mezzo vuoto **1** punto;
Insetticida spray: **3** punti;
Detersivo liquido per lavatrice: **3** punti;
Fustino detersivo lavatrice in polvere: **4** punti;
Spazzola da cesso: **2** punti;
Cestino dei rifiuti: **1** punto;
Riviste porno: **7** punti;
Altro: **0** punti (perché altrimenti la lista diventa troppo lunga).

Se riesci a totalizzare almeno **20 punti**, significa che avrai mandato a zero la resistenza del ratto zombie. In questo caso vai al [37](#).
Altrimenti, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al [8](#).

26

Se nella tua vita hai fatto almeno due delle tre seguenti cose, vai al [32](#). Altrimenti vai al [54](#).

1. Aver votato almeno una volta Berlusconi;
2. Aver visto per intero almeno una puntata di *Uomini e Donne* di Maria De Filippi;
3. Esserti beccato un virus per aver aperto i contenuti di una mail inviata da un mittente sconosciuto.

Ti è andata bene. D'ora in poi la smetterai di prendere in giro i tuoi conoscenti vegani (se sei vegano anche tu, non badare a quello che ho appena scritto... perdonami!). Se tutti gli zombie seguissero la stessa dieta di quello che sta svuotando la tua dispensa, non si parlerebbe più di evento apocalittico, ma è anche vero che non si potrebbero più girare film horror sugli zombie, non si potrebbero più creare giochi da tavola sugli zombie, scrivere libri sugli zombie, giochi di ruolo sugli zombie. O mio Dio!

No...forse è meglio che non ci siano troppi zombie vegani in giro, altrimenti tornerebbero di moda i vampiri, il che sarebbe molto peggio. Bando alle ciance! Ora che ti sei liberato di un problema, devi pensare a tutti gli altri. Perché non accendere la TV? Guardare un notiziario potrebbe tornarti utile per apprendere informazioni essenziali alla sopravvivenza.

Accendi la TV, seleziona un canale a caso e mettiti comodo.

Se non hai la TV, subisci **1 Punto Tragedia** (non di più, non è poi una gran tragedia) e fissa un qualsiasi punto della casa facendo finta che sia uno schermo gigante al plasma.

Come potevi prevedere, la maggior parte delle reti televisive sono oscurate. Quanto mai sarà grande la portata della catastrofe in corso?

Finalmente becchi un canale con un notiziario in

corso. In primo piano è ripreso un essere orribile e spregevole, che sbraita cose senza senso...oddio! Non sarà mica uno zombie?

Vai al [45](#).

28

Sollevi l'acquario e scaraventi in testa al tuo amico. Che botta ragazzi! Ma sinceramente ti dispiace di più per i poveri pesci che stanno per morire agonizzanti sul pavimento, che per il dolore che stai facendo provare al tuo amico.

Egli è stordito e ne approfitti per sommergerlo di mobili e ti qualsiasi altra cosa possa fare peso. Infine riesci a intrappolarlo.

Sei stanco e triste tempo per piangere, devi pensare a salvare la pelle. Magari sul web troverai qualche informazione utile.

Accedi a internet, poi vai al [30](#).

29

La tua casa forse è ben strutturata per resistere a un'invasione zombie dall'esterno, ma sarà altrettanto adatta per permetterti una fuga?

Se ha un'uscita che dà sul retro, dirigi verso di essa, poi vai al [5](#).

Se non la ha, subisci **5 Punti Tragedia**, poi vai al [22](#).

30

Apri google e scrivi le parole chiave *apocalisse*

zombie.

Ti colleghi alla rete scoprendo con orrore che tutti i social network sono fuori uso, mentre i siti dei principali quotidiani non sono aggiornati. Finalmente trovi qualcosa di interessante grazie a una breve ricerca su google. A quanto pare l'epidemia è f pareva). Un gruppo di terroristi, che si fa chiamare *L'anonima Nerd*, ha diffuso per tutta l'Italia un misterioso virus che trasforma uomini e animali in zombie. Trovi perfino un loro comunicato su youtube!

Apri il seguente link:

[https://www.youtube.com/watch?
v=3cnSfn4TLSU](https://www.youtube.com/watch?v=3cnSfn4TLSU)

e segui tutte le istruzioni che ti verranno date nel video.

31

Dai dei calci e dei pugni a vuoto sino a quando non sarai troppo stanco o sudato per poter continuare.

Colpisci la zombie ripetutamente con calci e pugni stando attento a non farti mordere o artigliare, ma ogni volta che la mandi al tappetto questa si rialza come se niente fosse. Devi adoperare un'altra strategia. Scappi verso la cucina pensando alla tua prossima mossa.

Dirigiti in cucina e vai al [3](#).

32

Gli zombie ti toccano ma non ti mordono. Continuano a ripetere «Cervello! Cervello!» poi sostituiscono il punto esclamativo col punto di domanda «Cervello? Cervello? Dove cazzo sta il suo cervello?»

Incredibile ma vero: i morti viventi vanno via scoraggiati. Tu non sei tra quelli che cercano. Per una volta, i tuoi difetti ti hanno portato dei vantaggi, e che vantaggi! Ti hanno salvato la vita. Bravo, hai portato a termine quest'avventura. Sei sopravvissuto, ma non nel migliore dei modi, quindi non sei più bravo, ma bravino.

Vai al [55](#).

33

Quello che sta succedendo è sconvolgente, ma non hai tempo per disperarti.

Devi agire, e subito. La cosa più normale da fare sarebbe chiamare qualcuno per aiutarti, ma chiunque sia, quanto ci metterebbe ad arrivare fin qui, e cosa potrebbe fare da solo contro un gruppo di zombie?

Decidi anzitutto di assicurarti che i morti viventi non entrino in casa. Se ti barricherai a dovere avrai poi tutto il tempo per chiedere soccorso usando il cellulare.

Se hai una cantina, subisci **3 Punti Tragedia**, poi vai al [51](#).

Se non la hai, vai al [4](#).

34

Slacciati i pantaloni ed espleta quello che devi espletare.

Mentre fai i tuoi bisogni, noti del movimento sotto l'acqua del water. Ti scosti di lato urlando come una femminuccia (se sei una donna urlerai come un omone). c'è un ratto molto grosso che ha deciso di salire in superficie attraverso le tubature, proprio mentre facevi i bisogni. Che fortuna, vero? Ma non finisce qui! Il ratto non è mica normale, è un ratto zombie!

Abbassi violentemente il coperchio riuscendo a intrappolarlo sotto di esso, ma dimostra una forza notevole e lo solleva venendone fuori. È una situazione spaventevole!

Vai al [9](#).

35

Prendi in mano il tuo fucile, la tua pistola o il tuo mitra preferito. Fatto ciò, fai finta che sia carico e mira a vari punti della stanza, mimando degli spari. Mentre simuli ognuno di essi, grida "BUM!", "BAM! che ti pare, basta che ti faccia sentire ridicolo.

Se qualcuno ti vedesse, direbbe che tra te e gli zombie, il mostro non sono gli zombie.

Fai praticamente un macello, mandando all'aria pezzi di cervello, frammenti di intestini, rotule, denti e tanto altro ancora. Fiotti di sangue ti insozzano i vestiti ma non ti importa, questo

massacro ti sta facendo venire un orgasmo, dato che sei violento dentro, ma la violenza, almeno stavolta, non ti premia. Per ogni zombie che riempi di pallettoni, ne arrivano almeno altri due. Infine, non hai più proiettili e i morti viventi ti sono addosso.

È la fine? Forse no, forse c'è ancora un'ultima speranza.

Vai al [10](#).

36

Ti è andata male. Evidentemente non sei vegano. Sino a quando questa storiaccia non sarà finita (sempre se finirà) lo zombie ti verrà dietro reclamando frutta e verdura. Non ti ucciderà, ma sarà una gran rottura di broccoli averlo continuamente tra i piedi. Subisci **5 Punti Tragedia**.

Rassegnandoti a questo problema, torni a pensare agli altri problemi... quelli che stanno là fuori ad aspettarti.

Perché non accendere la TV? Guardare un notiziario potrebbe tornarti utile per apprendere informazioni essenziali alla sopravvivenza.

Accendi la TV, seleziona un canale a caso e mettiti comodo.

Se non hai la TV, subisci **1 Punto Tragedia** (non di più, non è poi una gran tragedia) e fissa un qualsiasi punto della casa facendo finta che sia uno schermo gigante al plasma.

Come potevi prevedere, la maggior parte delle reti televisive sono oscurate. Quanto mai sarà grande la portata della catastrofe in corso?

Finalmente becchi un canale con un notiziario in onda. In primo piano è ripreso un essere orribile e spregevole, che sbraita cose senza senso... oddio! Non sarà mica uno zombie?

Vai al [45](#).

37

Hai fatto un macello, ma almeno hai messo KO il ratto. Con un asciugamano fai per afferrarlo con l'intenzione di gettarlo giù per il water, ma la bestia si risveglia guardandoti con occhi iniettati di ferocia. È abbastanza per farti decidere di catapultarti fuori dal bagno e chiudere la porta alle tue spalle.

Se tornerai alla toilette prima di aver terminato questo corto, subirai **5 Punti Tragedia**.

Torna al paragrafo che stavi leggendo prima che ti scappasse la pipì.

38

La tua dimora non si sta dimostrando abbastanza adatta per fronteggiare un'invasione zombie.

Non ti resta che incastrare la ragazza tra tavolo, sedie e mobili vari.

Riuscirà in qualche modo a liberarsi?

Non puoi far altro che augurarti di no.

Ansioso più che mai, vai al [33](#).

39

Ti guardi intorno. Non avendo un armadio a portata di mani, sposti la tua attenzione su un divano, delle sedie, un comodino e vari oggetti pesanti sparsi per le stanze più vicine. Porti a termine un lavoro esteticamente orrendo, ma ti auguri possa fermare un eventuale sfondamento degli zombie da questa finestra.

Restano altre aperture da controllare? Ma certo! L'uscita sul retro! Potresti sfruttarla per scappare.

Vai al [29](#).

40

Non hai idea di quando e come sia entrato in casa, ma hai davanti a te lo zombie del tuo migliore amico (o migliore amica, se preferisci). Ne avete passate tante insieme, forse vi amate e non lo sapete, ma cosa che lui/lei vuole da te è il tuo cervello!

Se nella stanza dove ti trovi in questo momento c'è un acquario coi boccia di vetro con almeno un pesciolino rosso, vai al [28](#).

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [44](#).

41

Scioccato e impreparato a questa situazione, non fai in tempo a chiudere la porta. Uno zombie mette piede dentro casa e agita le sue mani, trasformate ormai in artigli. Gli dai un calcione in

pieno petto facendolo indietreggiare (dai un calcio all'aria davanti a te, occhio a non cadere all'indietro, perché se ti fai male poi mi sentirò in colpa). Cerchi di chiudere il portone, ma la gamba di una ragazza zombie te lo impedisce. Per quanto rischiosa, non trovi altra scelta se non quella di voltarti, prendere l'ombrelllo e attaccare la morta vivente per rispedirla indietro.

Appena afferri l'oggetto lei è ormai dentro e alle sue spalle gli altri zombie continuano a reclamare il tuo cervello.

Vai all'attacco urlando come un ossesso. Dai un colpo a vuoto con l'ombrelllo (se preferisci puoi anche aprirlo), continua a colpire fino a che non ti stufi, e se ti sembra più eccitante, urla un insulto diverso dopo ogni colpo.

Colpisci la ragazza prima ai gomiti, poi sulle nocche delle mani, ed infine ci vai pesante trafiggendole un occhio con la punta dell'ombrelllo. Ottieni quello che volevi, la zombie indietreggia e sfrutti il momento per chiudere con violenza il portone Almeno per ora sei salvo.

Se mentre simulavi gli attacchi hai veramente aperto l'ombrelllo, subisci **2 Punti Tragedia** (non te lo ha mai detto nessuno che farlo dentro casa porta sfortuna?). Chiudi con violenza il portone d'ingresso (chiudi il portone con violenza, ma non troppa, non si sa mai che i vicini si lamentino per il casino, poi vagli a spiegare cosa stai facendo...), poi vai al [33](#).

42

Se in casa hai delle armi da fuoco, sai come usarle, e hai anche un discreto numero di proiettili, vai al [35](#).

Altrimenti vai al [10](#).

43

Sposta l'armadio dietro, giusto per provare una piccola parte della fatica che proveresti per spostarlo realmente davanti alla finestra. Se ti dovesse venire un colpo della strega, o se dovessi far cadere soprammobili, rompere lampadine o altro, non mi riterrò responsabile.

Ti fai forza e sposti l'armadio di fronte alla finestra. In tal modo, almeno per ora, gli zombie non dovrebbero entrare in casa, non da questa parte almeno. Restano altre aperture da controllare? Ma certo! L'uscita sul retro! Potresti sfruttarla per scappare.

Vai al [29](#).

44

Dai calci e pugni per aria, rotolati a terra più volte, salta, emetti versi concitati, agita qualche oggetto, e smetti solo quando sarai veramente stufo (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Non avendo un oggetto adatto da scaraventare sul cranio del tuo amico zombie, sei costretto a ingaggiare un combattimento a corpo a corpo. Tu hai il vantaggio di essere più veloce e lucido, ma a

lui basterà colpirti una sola volta per infettarti. Devi stare molto attento!

Inizi sferrando un calcio ai testicoli (o alla passera, se sei contro la tua migliore amica), poi un pugno alla tempia, infine metti a segno uno sgambetto che fa cascpare il tuo nemico su un morbido divano dal quale però rimbalza e ti aggredisce sferrando un'artigliata che schivi per un pelo. Il combattimento riprende con te che porti a segno una dolorosissima ginocchiata sul mento, ma gli zombie sono zombie, e il tuo avversario si riprende velocemente tuffandosi contro la tua vita. Si aggrappa ai tuoi vestiti ma ti liberi a fatica mitragliandolo di gomitate alla nuca. Sei stanco e il cuore ti batte a novecentonovantanove, e prima che ti batta a mille, improvvisi una mossa azzardata: un calcio rotante alla Chuck Norris! Il colpo non solo va a vuoto, ma caschi a terra battendo pesantemente la schiena. Ti manca il respiro per alcuni attimi, nei quali il tuo amico ne approfitta per aggrovigliarsi alla tua gamba destra e morderla. Senti dolore ma i pantaloni fanno da scudo, forse i denti non sono penetrati nella carne. Ti liberi dandogli delle pedate violente sfruttando la gamba libera, poi ti rialzi e infierisci sul suo collo girandolo a tal punto che senti un *crack!* Ma a quanto pare lo zombie è ancora vivo (se così si può dire). Si alza lentamente e tu usi le forze che ti restano per scaraventargli contro tutti gli oggetti che hai a

portata di mano, infine lo seppellisci sotto una montagna di mobili.

Crolli esausto sul pavimento, ti manca quasi il fiato e ti preoccupa il morso subito alla gamba. La ferita è appena lieve, ma temi che possa essere letale.

Dopo qualche minuto, finalmente ti rimetti in piedi e decidi sia il caso di cercare informazioni utili sul web.

Accedi a internet, poi vai al [30](#).

45

Osservando più attentamente, scopri che non si tratta di uno zombie, ma di Maurizio Gasparri! Aiuto! Se non provi disgusto per questo personaggio, subisci **3 Punti Tragedia**.

Cambi immediatamente canale ma non ti va meglio. Ti becchi un'intervista a Salvini che fa lo sciacallo accusando i buonisti: «Quello che sta avvenendo è colpa loro, perché lasciano entrare nel paese tutti 'sti immigrati che diffondono l'epidemia»

Sputa sul pavimento per il disgusto (tranquillo, dopo pulirai). Se ti rifiuti subisci **1 Punto Tragedia**.

Stanco di sentire tali strondate anche in un momento delicato come questo, spegni la TV e fai per alzarti, ma un nuova scioccante apparizione ti fa cadere all'indietro dalla paura.

Vai al [40](#).

46

I librigioco che hai donato agli zombie hanno funzionato. Le immonde creature si sono trasformate, tornando alle loro sembianze originali, ma purtroppo i tuoi volumi non sono bastati per tutti.

Per ogni umano tornato alla normalità c'è almeno uno zombie che non ha tempo di attendere che tu procuri altri librigioco. Sei circondato. La tua fine sembra ormai giunta...o forse no, forse c'è ancora una speranza.

Vai al [42](#).

47

Siediti sulla tazza del water ed espleta quello che devi espletare, dopodiché subisci **4 Punti Tragedia**.

Mentre fai i tuoi bisogni, qualcosa ti tocca sulle parti intime. Ti alzi di scatto urlando come una femminuccia (se sei una donna urlerai come un omone). Lì, in mezzo all'acqua del water, c'è un ratto molto grosso che ha deciso di salire in superficie attraverso le tubature, proprio mentre facevi i bisogni. Che fortuna, vero? Ma non finisce qui! Il ratto non è mica normale, è un ratto zombie! Abbassi con violenza il coperchio riuscendo a intrappolarlo sotto di esso, ma dimostra una forza notevole e lo solleva venendone fuori. È una situazione spaventevole!

Vai al [9](#).

48

Fatti un giro e conta quante finestre, tra quelle raggiungibili dall'esterno, hanno le tapparelle alzate (o persiane aperte). Per ognuna di esse subisci **3 Punti Tragedia**.

Odi un frastuono improvviso, come di qualcosa o qualcuno che batte sul vetro. Ti dirigi verso la finestra più vicina accorgendoti con orrore che un nuovo gruppo di zombie sta tentando di romperla per entrare in casa. Al momento sono tre, ma temi che possano arrivarne degli altri.

L'unica cosa da fare è bloccargli l'accesso, piazzando un ostacolo.

Dirigiti davanti a una finestra a caso. Guardati intorno, se vicino a te si trova almeno un armadio abbastanza alto da coprire la finestra, e abbastanza leggero da essere spostato, vai al [43](#).

Altrimenti subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [39](#).

49

Infilati *l'unico anello* al dito.

È incredibile. Tante volte hai infilato questo anello, sperando invano di diventare invisibile, ma questa volta succede per davvero! Ti sembra di vivere un sogno, e infatti ti permette di fuggire da un grande incubo: gli zombie.

Essi sembrano fiutare il tuo odore, ma non vedendoti, non sanno dove attaccare. Ne approfitti scappando di casa senza pensarci due volte.

Vestiti decentemente ed esci di casa andando dove ti pare.

Noti altri zombie per strada, sparsi in piccoli gruppi e in cerca di nuove prede. Non vedi altri sopravvissuti, intorno a te c'è solo non morte e distruzione. Per quanto dovrai rimanere ancora invisibile?

Proprio mentre ti poni questa domanda, scorgi un'ombra gigantesca su nel cielo. Guardi meglio e scopri con orrore, a poco meno di cento metri d'altezza, un'orrenda creatura alata simile a un drago, cavalcata da un essere raccapriccianti vestito di nero.

Qualcosa ti dice che sta cercando qualcuno, e quel qualcuno probabilmente sei tu... Ma questa è un'altra storia e sinceramente non ho voglia di raccontarla.

La tua avventura finisce qui, bravo, sei sopravvissuto, ma non nel migliore dei modi (quindi non sei più bravo, ma bravino).

Vai al [55](#).

50

Man mano che consegni i tuoi libri nelle mani lorde di sangue degli zombie, avviene una metamorfosi. Le immonde creature si placano, tornando alle loro sembianze originali. Ma succede di più: diventano meglio di quanto fossero prima. Tra loro riconosci alcuni vicini rompicoglioni, alcune oche insopportabili, alcuni

trogloditi del quartiere, gente che non ha mai sentito parlare di librogame, che adesso li sfoglia e li legge con attenzione, paragrafo per paragrafo. Non puoi credere ai tuoi occhi, essi ora sono come te.

Sei un eroe, sei un fottuto eroe.

Hai portato a termine quest'avventura nel migliore dei modi!

Corri per la casa esultando come fece Tardelli nella finale dei mondiali di calcio del 1982. Se non te la senti, non subirai punti tragedia, perché ormai è tutto finito, ma non sai che ti perdi...

Vai al [55](#).

51

Vai davanti alla porta della cantina, facendo finta di passare per caso...

Odi dei rumori sospetti provenire dalla cantina. Il sangue ti si gela nelle vene. Regoli meglio la temperatura delle vene e il sangue si riscalda.

Ti concentrati sulla c fossero degli zombie? Ma come sarebbero entrati? Devi dare un'occhiata, altrimenti non potrai mai saperlo.

Ti fai coraggio, apri la porta e scendi le scale con molta lentezza, cercando di captare ogni suono sospetto.

Scendi in cantina. Se possibile, tieni spenta ogni luce, perché al buio ci sarà più suspense (se disobbedisci, subisci **2 Punti Tragedia**). Dirigi nei punto che ti ha sempre fatto più paura e

immagina...

L'ultimo scalino è alle tue spalle. Intorno a te è polvere, buio e disordine (se hai una cantina ordinata mi scuso per averti sottovalutato). C'è un silenzio assordante, eppure sei sicuro ti aver udito dei rumori mentre passavi davanti alla porta.

E infatti hai ragione! Ecco che all'improvviso senti qualcosa che si muove tra le cianfrusaglie alla tua destra. Ti volti e fai un sospiro di sollievo. Per fortuna non si tratta di zombie, ma solo di tre blatte grandi come un iPhone 6 Plus.

Meno male... no aspetta... tre blatte giganti?

Oh mio Dio. Oh mio Dio! Oh mio Dioooooooooooooooo!

Urla come una persona qualsiasi che vede all'improvviso (perché tanto le blatte fanno paura a tutti).

Vorrei dire che la situazione è drammatica, ma sarebbe troppo poco. Non ci sono parole per descrivere qualcosa del genere. Va oltre il concetto dell'horror così come lo conosciamo.

Fai per scappare, ma dal terrore inciampi cadendo nella parte opposta alle scale, e guarda caso i tre mostri scarafaggiosi si mettono davanti a queste per bloccarti la fuga. Ti alzi tremolante come un drogato di Magic in crisi d'astinenza da Magic.

Devi porre fine alle vite di questo trio di blatte troppo cresciute prima che esse ti facciano qualcosa, perché si stanno dirigendo minacciose proprio verso di te.

Per iniziare l'epico scontro, vai al [23](#).

52

Subisci **5 Punti Tragedia**, poi rotolati a terra urlando come se Darth Vader ti avesse appena detto che è tuo padre (o forse non va bene come esempio, perché io sinceramente sarei fiero di un padre così figo).

Non solo non sei riuscito a uccidere le tre blatte zombie, ma pare siano più infervorate di prima. Ti saltano sulle caviglie mentre cadi in preda al panico. Senti che la tua fine sta per giungere ma...

Ma ecco che dal soffitto cala un essere più agguerrito e famelico delle blattone: un geco zombie grande come un coccodrillo del Nilo (come un cucciolo di coccodrillo del Nilo). Spalanca le sue fauci e con la super lingua acchiappa gli insettoni per poi divorarli. Tu non assisti alla sua digestione, pensando bene di schizzare via dalla cantina prima di diventare il suo prossimo spuntino.

Dopo aver richiuso la porta cerchi di riprendere fiato, ma il baccano degli zombie davanti al portone d'ingresso ti ricorda che non hai un attimo da perdere.

Risali le scale della cantina e dirigi all'ingresso, poi vai al [4](#).

53

Apri la porta e fissa il vuoto.

Sicuro che si tratti ancora dei testimoni di Geova, spalanchi immediatamente la porta, ma davanti a te si stagliano degli individui terrificanti. Non puoi credere ai tuoi occhi! Da una parte sei contento di non rivedere i testimoni di sta cippa, dall'alt fuori, proprio davanti a te, ci stanno delle persone, cinque o sei, che sono molto strane, hanno i vestiti sporchi di sangue, i volti tumefatti, a tratti scarnificati, hanno lo sguardo perso nel vuoto ed emettono s che riesci a distinguere è «Cervelli!»

Inserisci il prodotto surgelato sotto il tuo vestito, a contatto con la pelle della schiena, per almeno tre secondi (se non lo farai subirai **2 Punti Tragedia**).

Senti un brivido lungo la schiena (beh, per forza). Non hai mai visto nulla del genere prima d'ora...o forse sì, i qualche videogioco horror, in qualche gioco di ruolo horror, in qualche boardgame horror, in qualche horror horror. Insomma, facciamola breve, sei un nerd con i controcazzi e riesci a capire al volo che la tua casa è circondata da zombie!

Devi fare qualcosa e subito, prima che essi ti siano addosso e che entrino in casa. Sai bene che se venissi morso da uno zombie ti trasformerai in zombie a tua volta.

Se in casa hai almeno un cane, vai al [**18**](#).

Se non hai un cane, ma presso il portone d'ingresso si trova almeno un ombrello, vai al [**41**](#).

Se non hai né un cane né un ombrello a portata di mano, subisci **4 Punti Tragedia**, poi vai al [77](#)

54

Gli zombie ti afferrano da tutte le parti e incominciano a morderti e a staccarti gli arti. Emetti delle urla strazianti. La tua è una morte orribile, ma non finisce qui.

Vai al [14](#).

55

Ora che sei giunto al termine di questo corto hai tre cose da poter fare:

1. Imprecare per aver perso tempo prezioso della tua vita con questa schifezza;
2. Valutare i pro e i contro di questa modalità di gioco;
3. Lodare l'autore per incredibile e proporre a un amico di giocare il corto a casa sua, magari con te che leggi e lui che agisce, così scoprirete insieme se la sua dimora è pronta per un attacco zombie!

Oh! Quasi dimenticavo! Non è che per caso hai ancora con te il prodotto surgelato? Cosa aspettavi a rimetterlo in freezer? Si è scongelato? Mi dispiace, significa che dovrai cucinarlo. Spero per te non si tratti di un minestrone...

**Vivi e lascia risorgere
di Mornon**

Introduzione

*Certaldo, Repubblica Fiorentina,
Anno Domini 1348.*

Il tuo nome è Arrigo, ma tutti ti chiamano Corvaccio.

Da quando hai compiuto dodici anni sei apprendista nella bottega di Mastro Martino, un vecchio amico di tuo padre che ha saputo insegnarti il mestiere di fabbro ferraio e chiavaiolo.

Sei sempre stato alto per la tua età, e molto magro, nonostante a casa tua il buon cibo non sia mai mancato. I tuoi capelli sono neri e la tua carnagione pallida. Spesso sei silenzioso e riflessivo e tutte queste caratteristiche hanno fatto sì che tutti ti dessero il soprannome “Corvaccio”, ma ti sei anche dimostrato più volte un giovane coraggioso e un buon compagno di avventure per i tuoi amici.

E adesso avrai bisogno di tutte le tue doti, perché Certaldo è stata **invasa dai Morti!**

Devi fuggire, salvarti la vita e trovare un rifugio per te e le persone che ami.

Le difese della tua città hanno ceduto e l'orda dei Trapassati Redivivi che la assediava si è riversata tra le strette vie di pietra, assalendo le barricate, aggredendo i fuggitivi per pascersene come bestiame, scagliandosi contro le guardie armate e

le porte sbarrate delle abitazioni.

Non c'è un momento da perdere: i Morti sono dappertutto!

Leggi il seguente **Regolamento** di gioco. Poi, quando tutto ti è chiaro, vai al **Prologo** e inizia la tua avventura!

Regolamento

All'inizio dell'avventura, il tuo personaggio ha un punteggio di **Vitalità** pari a 10 e uno di **Grinta** pari a 2. Prendi un foglio da utilizzare come Scheda del Personaggio e segna entrambi questi valori.

La **Vitalità** rappresenta la resistenza di Corvaccio, la capacità di sopportare fatiche e sforzi, ma anche la forza di volontà e presenza di spirito. Quando la Vitalità *Attuale* di Corvaccio arriva a zero, il tuo eroe è sconfitto e cadrà a terra privo di sensi o morente, in balia dei suoi avversari. Il testo ti dirà cosa fare in queste situazioni. Durante il gioco potresti avere la possibilità di recuperare dei punti di Vitalità, ma non potrai mai portare questo Attributo oltre il punteggio *Iniziale*.

La **Grinta** rappresenta il fegato, il coraggio e la determinazione di Corvaccio e quello che lo rende un individuo eccezionale, un eroe. La Grinta può arrivare a zero senza ulteriori conseguenze, ma non può allora essere più usata nelle Prove o in

altro modo. Se il personaggio deve spendere forzatamente un altro punto di Grinta (ad esempio perché il testo dell'avventura lo impone in determinati passaggi) e non può farlo, in sostituzione deve spendere 4 punti di Vitalità, e questo potrebbe causare la sua sconfitta immediata. Durante il gioco, il tuo personaggio ha la possibilità di acquisire dei punti di Grinta, e non c'è limite a quelli che si possono accumulare. Per questo non esiste distinzione tra punteggio *Iniziale* e *Attuale*.

Caratteristiche

Oltre ai due valori già descritti, Corvaccio possiede quattro Caratteristiche:

- 6) **La Prodezza** rappresenta la forma fisica, la forza, l'agilità, la furtività e l'uso delle armi da mischia.
- 7) **La Perizia** rappresenta la rapidità di mano, le abilità tecniche, artistiche e artigianali, la fermezza di polso e l'abilità nell'uso di strumenti e marchingegni.
- 8) **L'Intelligenza** rappresenta l'ingegno, l'intuito, le conoscenze, nonché la percezione, i cinque sensi, la perspicacia nel valutare persone e indizi e infine i riflessi e la possibilità di agire prima degli altri.
- 9) **L'Ascendente** rappresenta l'aspetto, il

fascino e il carisma, autorità e autorevolezza, controllo delle emozioni e delle passioni.

Corvaccio ha 20 punti da suddividere tra queste Caratteristiche e devi decidere tu come ripartirli, considerando che il massimo per ciascuna è 10 e il minimo 1. Quando hai deciso, segna questi punteggi nella tua Scheda del Personaggio.

Qualità

Corvaccio ha anche delle Qualità speciali. Sceglie due tra le seguenti e segnale nella tua Scheda del Personaggio:

- 0- **Agile**: offre un vantaggio quando sono necessarie rapidità, elasticità fisica e prontezza di riflessi.
- 0- **Aitante**: offre un vantaggio quando si compiono attività atletiche, come saltare, correre e arrampicarsi.
- 0- **Audace**: +1 Grinta
- 0- **Prestante**: +4 Vitalità
- 0- **Vigile**: offre un vantaggio quando si tratta di dimostrare allerta e attenzione ai dettagli.

Equipaggiamento

All'inizio della sua avventura Corvaccio possiede solo i propri vestiti, un paio di scarpe di tela e un **Pugnale** (Arma +1).

Se dovessi trovare degli Oggetti “rilevanti” durante il gioco, li riconoscerai perché descritti con l’iniziale maiuscola, in grassetto e neretto, per esempio così: **Lanterna**, **Badile**, **Corda**, eccetera. In quel caso potrai tenerli segnandoli nell’apposita sezione della tua Scheda del Personaggio. Certe volte il testo segnalera chiaramente l’utilità di un Oggetto, altre volte essa ti verrà rivelata solo al momento di usarlo. In questa avventura puoi portare con te un massimo di 4 Oggetti. Se il tuo inventario è già pieno e trovi altri Oggetti che vuoi tenere, dovrà cancellare quello che scarti e aggiungere quello che hai appena preso con te. Le Armi, come il Pugnale, sono in genere descritte come Arma +1 o Arma +2. Puoi portare con te più Armi, ma ne userai sempre e solo 1 alla volta durante le Sfide.

Sfide

Durante quest’avventura, dovrà superare prove, battaglie, insidie e altre avversità. In ognuna di queste Sfide dovrà Puntare su una delle tue Caratteristiche, come per l’esempio seguente:

Se vuoi arrampicarti lungo le mura, devi Puntare sulla tua Prontezza: la Sfida è 8, hai +2 se sei Agile e +1 se possiedi una Corda.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51. Se rinunci, vai al paragrafo 99.

Se il tuo punteggio di Caratteristica, più i tuoi eventuali bonus dovuti alle Qualità e/o agli Oggetti posseduti pareggiano o superano il risultato necessario (in questo caso 8), allora puoi Accettare la Sfida. Se non raggiungono quel risultato, allora non potrai Accettare la Sfida e dovrà Rinunciare.

Attenzione però: fin quando possiedi punti di Vitalità e Grinta, puoi usarli per superare le Sfide, “sforzandoti”, ovvero impiegando la tua determinazione e la tua grinta per riuscire. Non hai bisogno di tirare alcun dado in queste occasioni.

Per ogni punto di Vitalità che spendi in questo modo hai +1 alla Caratteristica su cui devi Puntare.

Per ogni punto di Grinta che spendi in questo modo hai +4 alla Caratteristica su cui devi Puntare.

Puoi usare nella stessa Sfida più punti di entrambi i valori, fin quando ne possiedi, per arrivare al punteggio necessario ad Accettare la Sfida.

In questo modo sarai tu a *scegliere* di volta in volta se effettivamente fallire o superare una Sfida. Il punto centrale di questo sistema è

appunto il sapersi mettere nelle condizioni più favorevoli al proprio personaggio e sapere quando spendere punti di Vitalità e Grinta, e quando invece rinunciare per conservare le forze in vista di Sfide successive.

Se rinunci alla Sfida oppure non hai più punti Vitalità e Grinta da usare, il testo ti dirà cosa succede. Fuggire o cambiare strategia non è sempre un errore, ma fai attenzione a non accumulare troppi fallimenti...

Armi e combattimento

I combattimenti si svolgono in maniera analoga a tutte le altre Sfide, come per l'esempio seguente:

Se vuoi assalire i briganti, devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51. Se rinunci e fuggi, vai al paragrafo 99.

Ogni volta che in una Sfida ti viene detto che puoi usare un'Arma, scegli quella che preferisci e somma il bonus relativo alla Caratteristica su cui ti viene chiesto di Puntare.



Prologo

I Morti hanno fatto irruzione da Porta Rivellino e si muovono tra le strade di Certaldo come un'orda di belve appestate e furiose. Era quello che temevate da giorni, mentre da Firenze e dalle campagne iniziavano ad arrivare le terrificanti voci di questo infernale Flagello che si andava abbattendo sull'Italia.

Poi, una settimana fa, i Trapassati Redivivi sono arrivati davvero e gli stessi fuggitivi che ne portavano notizia sono diventati causa di altri Morti in città. I medici e le guardie hanno fatto il loro dovere e nessun cittadino si è tirato indietro quando si è trattato di fiancheggiarli, ma ad ogni forzoso funerale che veniva allestito per liberarsi degli indemoniati, qualcun altro cittadino veniva ferito e morso.

E i focolai del contagio continuavano a scoppiare, giorno dopo giorno, casa per casa...

Infine, le porte della città vennero chiuse e sorvegliate notte e dì. I disperati in fuga smisero di bussare ai cancelli di Certaldo e scapparono altrove, presto sostituiti dai Morti.

Hai fatto anche tu dei turni di guardia nei giorni scorsi, ma il numero dei posseduti è andato crescendo ogni giorno e dalle campagne le legioni della morte si sono infine riversate attorno al vostro borgo, circondandone le mura.

Adesso, i Morti hanno fatto breccia e si stanno scagliando contro di voi, con gli occhi folli, le

fauci spalancate e gli artigli protesi. Tu eri alla Porta, quando è successo. Tutti i tuoi compagni sono caduti o fuggiti, e hai perso le armi nella confusione dell'attacco, mettendoti in salvo appena in tempo.

Senti attorno a te le grida disperate dei tuoi concittadini, mescolate allo strepito dei Morti.

Ma tu sei troppo giovane per abbandonarti allo sconforto, troppo determinato per disperare.

Devi trovare le persone che ami, prenderle con te, portarle in salvo e fuggire con loro da Certaldo.

Non ti arrenderai. Mai.

È il momento di entrare in azione! Vai al paragrafo 1.

1

In questo momento ti trovi nella zona centro-orientale di Certaldo, fuori dal Palazzo Pretorio, in un piccolo piazzale dove si uniscono le due vie principali della città: Via del Borgo, che da qui attraversa la città verso Ovest in direzione della Porta degli Alberti, e Via del Rivellino, che da qui dirige a Sud fino a Porta al Rivellino. È questo il portale cittadino che i Morti hanno sfondato e da cui stanno sciamando.

Il Palazzo Pretorio è stato abbandonato da giorni ed è ben chiuso. Se cerchi comunque di rifugiarti lì dentro, vai al paragrafo 24.

Casa tua è al centro di Via del Borgo. Se cerchi di raggiungerla per riunirti ai tuoi familiari, vai al

paragrafo **19**.

La bottega di Mastro Martino si trova circa a metà di Via del Rivellino. Se ti dirigi lì, vai al paragrafo **11**.

La tua promessa sposa, Miralda Della Rena, abita nell'angolo sudovest del Borgo, esattamente al lato opposto a quello dove ti trovi tu. Se corri da lei, vai al paragrafo **27**.

2

Passi sul retro della casupola della Bettina, una vecchia e gentile comare che non vedi in giro da giorni, e ti arrampichi sul carretto appoggiato lì dietro. Da lì sali sullo stipite della finestra e poi ti issi sul tetto, facendo cascare un paio di tegole. Infine avanzi a lunghi balzi da una tetto all'altro, cercando una posizione più solida.

Finalmente riesci a vedere la grande Via del Borgo per buona parte della sua lunghezza, subito a nord di dove ti trovi. Dopo la prima barricata ve ne sono altre due, ma in totale solo una decina di soldati sono dislocati lungo la strada. I rinforzi da Firenze non sono mai arrivati e ora le guardie del Podestà sono poche e terrorizzate. Almeno la metà di esse sono già cadute o fuggite via. Casa tua si trova a nord della Via, tra la prima e la seconda barricata, e rifletti nuovamente se non sia il caso di andare a vedere che fine abbiano fatto i tuoi familiari.

I Morti hanno sfondato Porta Rivellino, a qualche

centinaio di passi verso sud est dal punto dove ti trovi, e stanno ora arrancando tra le strade secondarie, come una nidiata di vermi che esce dal proprio bozzolo e si diffondono in ogni dove. Una decina di loro, più rapidi e furiosi, stanno correndo verso il Palazzo Pretorio e da lì raggiungeranno anche la grande Via del Borgo.

Anche all'esterno di Porta del Sole, a sud, c'è un assembramento di Morti, mentre il settore a sudovest, quello della torre della famiglia della tua promessa, i Della Rena, sembra per fortuna ancora libero dai trapassati e battaglie.

Se scendi dai tetti e ti dirigi verso Via del Borgo, tra la prima e la seconda barricata, vai al paragrafo **6**.

Se tenti di proseguire di tetto in tetto verso la parte occidentale del borgo, vai al paragrafo **13**.

Se infine lasci perdere e salti giù di nuovo sul tetto dove ti trovavi prima, per poi tornare verso Palazzo Pretorio, vai al **43**.

3

Finalmente sei dentro la bottega del tuo maestro. Non fai in tempo a tirare un sospiro di sollievo che un quadrello ti sfiora la testa e si infigge nel muro a pochi pollici di distanza dal tuo orecchio.

"Ehi, ma che diavolo..." esclami, voltandoti stupefatto. Mastro Martino è a pochi passi da te e ti fissa con occhi spiritati, mentre ricarica una vecchia balestra a staffa.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 8.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **12**.

Se rinunci, vai al paragrafo **21**.



4

I tuoi sforzi hanno successo e ti ritrovi all'interno di Palazzo Pretorio, uno degli edifici più lussuosi del borgo. Un tempo questo era il centro della vita pubblica di Certaldo e la sede della sua massima autorità, ma oggi appare solo un antro cupo, vuoto e silenzioso. Sai di non avere molto tempo, ma forse c'è qualcosa di utile in giro... Solo l'eco dei tuoi passi sul marmo ti accompagna tra i saloni abbandonati, finché non avverti dei suoni in lontananza, provenienti dalla torre del palazzo.

Se vai a scoprire cosa sono quei rumori, vai al paragrafo **41**.

Se ignori il suono, ma vuoi cercare qualcosa di interessante, devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Vigile.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **32**.

Altrimenti, devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo **1**.

Se esci da una porta laterale che da sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo **16**.

5

Rapido come un corvo che svolazzi tra gli stipiti e i cornicioni, ti aggiri da un tetto all'altro su passerelle e balconate, aprendo e attraversando finestre malandate, usci di legno e passaggi malamente chiusi a chiave, che nulla possono contro la tua abilità di mano. Per fortuna, anche in questa parte della città le case sono strette l'una all'altra e molti sono i passaggi sospesi e gli abbaini in comune tra una casa all'altra. Raggiungi così il distretto centrale di Certaldo.

Ad un tratto, due ragazzi di poco più di dieci anni passano giù in strada sotto di te, correndo e strillando con le lacrime agli occhi. Sono i due figli di Mastro Angelo il pellicciaio e stanno fuggendo verso Via della Valdracca, a sud di dove ti trovi. Dietro di loro viene una donna con indosso un vestito da notte coperto di sangue vermicchio. La mandibola le pende staccata da un lato del viso e una delle due gambe sembra spezzata all'altezza del ginocchio. Eppure la figura continua a trascinarsi dietro i due bambini, con le mani protese in avanti. È la loro madre, ormai condannata all'oscura afflizione della morte vivente.

Il tuo primo istinto è quello di correre ad aiutarli, ma se ti dovessi lanciare in quella direzione rischi di fare un lungo giro e allontanarti dal tuo obiettivo. Cosa intendi fare?

Se corri dietro i due bambini per cercare di

aiutarli, vai al paragrafo **20**.

Se prosegui ancora sui tetti, verso la torre dei Della Rena, vai al paragrafo **17**.

Se scendi in Via del Borgo tra la seconda e la terza barricata, vai al paragrafo **7**.

6

Ti ritrovi finalmente oltre la prima barricata di Via del Borgo. In questo momento sembra che i tuoi concittadini abbiano il controllo della situazione, e i Morti arrivano ancora alla spicciolata, finendo infilzati con facilità sulle picche e sulle ronche dei difensori. Alcune monache di un convento vicino offrono ristoro e pasti caldi ai bisognosi.

Più avanti lungo la strada, in direzione ovest, scorgi un'altra barricata. Casa tua si trova proprio a metà strada tra queste due postazioni, a nord della Via del Borgo.

Se vuoi farti curare dalle suore, vai al paragrafo **42**.

Se vuoi raggiungere casa tua senza altri indugi, vai al paragrafo **38**.

Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo **8**.

Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo **36**.

7

Ti ritrovi oltre il secondo sbarramento di Via del Borgo, in un'area sgombra tra questa barricata e

un ultimo presidio proprio alla fine della strada. Quest'ultimo appare difeso da volontari. Riconosci i tuoi concittadini: artigiani, facchini, contadini e perfino un paio di mercanti che imbracciano ogni arma possibile e stanno attendendo tremanti che i Morti arrivino loro a tiro. Peccato non avere balestrieri o arcieri in città, come a Lucca o a San Gimignano.

In questo momento sei al sicuro, ma la mischia infuria a pochi passi da te, intorno al secondo presidio, e al momento non ci sono altri passaggi liberi per potersi infilare tra i vicoli.

Se dai manforte alle guardie in difficoltà della seconda barricata, vai al paragrafo **40**.

Se corri via verso la terza barricata e provi a unirti agli ultimi difensori, vai al paragrafo **22**.

8

Ti ritrovi in un dedalo di vicoli e cortili, nel rione che si trova tra Via del Borgo e Via Valdracca. Le porte degli edifici lì attorno sono sbarrate e da ogni parte si odono i versi dei Morti.

Per raggiungere la parte occidentale di Via del Borgo da queste vie traverse, devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Vigile.

Se superi la Sfida, vai al paragrafo **7**.

Altrimenti ben presto i Morti ti circondano e devi fuggire. L'unico percorso sicuro è la Via del Borgo e sei costretto a correre in quella direzione.

Vai al paragrafo **22**.

9

Riesci a calmare i due bambini prima che sia troppo tardi e li convinci a rimanerti vicino. Sono ancora sconvolti per le loro perdite, ma spieghi loro che non è il momento di avere paura, ma di invocare Dio e mettersi in salvo.

Filippo e Tommaso, questi i loro nomi, ti mostrano la loro casa lì accanto e ti fanno entrare nella bottega di loro padre. Quando si calmano, chiedi se qualcuno può prendersi cura di loro, ma ti confessano tra le lacrime che i loro cari sono tutti morti. A quanto pare, tuttavia, prima di andarsene il pellicciaio aveva raccomandato ai figli di scendere in cantina e rimanere lì in attesa per qualche ora. Se non avessero avuto notizie di lui o della madre, sarebbero dovuti fuggire lungo le "gallerie", tramite un passaggio segreto che dalle fondamenta dell'edificio serpeggia fino a un poggio isolato fuori dalle mura del paese.

Hai sentito già parlare più volte di questa leggenda, "le gallerie di Certaldo" scavate nella roccia per sfuggire ad assedi e predoni, ma questa è la prima volta che scopri davvero un accesso a questo mondo sotterraneo.

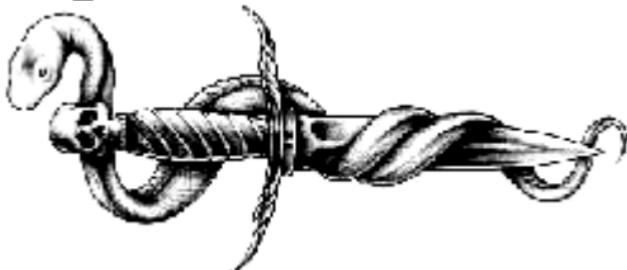
E così ti viene un'idea! Chiedi ai due bambini di radunare tutte le lampade di casa, il cibo e i bagagli, e di attendere ancora due ore chiusi nella bottega.

"Se neanche io dovessi tornare," concludi, cercando di sembrare quantomeno rassicurante, "scendete in cantina, prendete quella galleria, uscite dalla città e datevela a gambe meglio che potete!"

Poi li saluti e ritorni alla tua missione.

Se nel corso della tua avventura troverai scritta la frase "Se non ti viene nessun altro modo di lasciare Certaldo" ricordati di Filippo e Tommaso e sappi che potrai tornare correndo da loro, andando al paragrafo **49**.

Appuntati questa preziosa informazione sulla Scheda, aggiungi +1 alla tua Grinta e poi vai al paragrafo **8**.



10

Sgattaioli via dalla strada principale e percorri alcuni vicoli del rione settentrionale di Certaldo. Sei quasi arrivato all'altezza della prima barricata, quando un grosso cancello ben serrato ti sbarra la strada. Oltre di esso c'è un cortile abbandonato e da lì un passaggio ad arco ti permetterebbe di raggiungere la palizzata senza problemi.

Ma devi prima riuscire ad aprire il cancello...

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10 e hai

+2 se possiedi i ***Grimaldelli***.

Se accetti la Sfida, in pochi minuti forzi i cardini di quel pesante ammasso di ferraglia e sei dall'altro lato, avendo cura di richiuderlo poi alle tue spalle. Vai al paragrafo **6**.

Se rinunci, devi tornare sui tuoi passi e cercare un percorso alternativo. Vai al paragrafo **30**.

11

La bottega si trova proprio nella direzione da cui stanno arrivando i Morti.

Le guardie che non sono cadute nell'assalto, sono tutte fuggite verso Via del Borgo, per provare a resistere all'assalto in una delle barricate che sono state ivi erette.

Se confidi nella tua rapidità e tenti di raggiungere la bottega lungo Via del Rivellino, il percorso più diretto, vai al paragrafo **29**.

Se cerchi una via laterale, per poi entrare nella bottega dalla finestrella sul retro, vai al paragrafo **39**.

Se non sei più tanto convinto di questa decisione e vuoi scegliere un'altra direzione, vai al paragrafo **30**.

12

Riesci a recuperare il controllo prima che il dannato vecchiaccio scocchi nuovamente. "Mastro Martino, Mastro Martino, sono io... Corvaccio!" lo apostrofi. "Sono vivo, non sono uno di quegli

indemoniati lì fuori. Ero venuto a vedere come stavate..."

Finalmente, il tuo savio maestro si calma e posa la balestra. Ti racconta che i suoi figli e le donne di casa sono tutte barricate al piano alto, e lui intende rimanere di guardia per evitare che "quei maledetti eretici là fuori" facciano irruzione.

Capisci ben presto che il bottegaio non ha intenzione di lasciare la sua dimora e resterà lì dentro con la famiglia, fintanto che le cose non si saranno calmate.

Non puoi fare altro per lui, ma perlomeno dentro casa per adesso è al sicuro, e questa consapevolezza ti offre un seppur flebile sollievo. Forte di questa considerazione, decidi che è ora di andare a cercare qualcun altro dei tuoi cari. Aggiungi +1 alla tua Grinta.

Se vuoi, puoi anche prendere alcuni attrezzi che il tuo maestro ti offre: dei **Grimaldelli** e un **Attizzatoio** (Arma +2).

Auguri in bocca al lupo a Mastro Martino, poi esci dalla finestrella che si trova sul retro. Vai al paragrafo **16** e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano Mastro Martino.

13

La casa accanto a quella dove ti trovi ha un piano in più, ma è abbastanza semplice mettere i piedi e le mani nelle fessure lasciate dai mattoni scalzati.

In un paio di minuti ti ritrovi sopra l'altro edificio e da qui vedi un possibile percorso fin quasi alla Torre dei Della Rena, che passa attraverso abbaini, torrette, camini e balconate, dentro e fuori i soppalchi delle abitazioni e lungo i passaggi sospesi tra gli edifici.

Sarà complicato e pericoloso e potresti cadere tra le grinfie di cadaveri in agguato, ma ti porterebbe fino a un rione ancora non del tutto invaso dai Morti e molto vicino a casa di Miralda.

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10. Se accetti la Sfida, vai al **5**.

Se rinunci, devi tornare indietro, saltando giù nuovamente sulla casupola della Bettina. Vai al paragrafo **43**.

14

Non ce l'hai fatta! Finisci tra le braccia protese dei Morti, bramato da mani ridotte ad artigli insuriti e fauci nere come l'inferno di Messer Dante.

I cadaveri rianimati ti circondano, ti afferrano e ti gettano a terra, dove iniziano a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni.

La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

15

Percorri la Via del Borgo muovendoti di soppiatto lungo la facciata degli edifici che vi si affacciano, cercando di evitare di essere scorto dagli occhi

marci dei Morti.

Molti di quei cadaveri si stanno radunando davanti alla prima barricata e sono già troppi per affrontarli.

Per passare, devi trovare il modo di distrarli, farli allontanare e poi sgattaiolare loro in mezzo senza fartene accorgere.

Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 10.

Se accetti la Sfida, riesci a creare un diversivo efficace e tutto procede secondo il tuo piano. Superi i cadaveri ambulanti e fai cenno ai difensori di lasciarti scavalcare la palizzata. Vai al paragrafo **6**.

Se rinunci, devi tornare indietro verso il piazzale.

Vai al paragrafo **30**.

16

Tra il Palazzo Pretorio, la Via del Rivellino e le mura orientali di Certaldo si trovano dei piccoli orti recintati, la chiesa di San Tommaso, un convento e un piccolo chiostro. Conosci bene questa zona, perché la chiesa è quella frequentata dalla tua famiglia e da bambino spesso un frate ti regalava dei rimedi del suo orto medicinale, per curare la tosse delle tue sorelle.

A sud c'è poi una macchia di alberi e la parete posteriore della bottega di Mastro Martino, su cui si trova una finestrella abbastanza larga da poterci passare.

Se cerchi di riguadagnare Via del Rivellino vai al

paragrafo **30**.

Se provi a entrare a Palazzo Pretorio da una porta laterale, vai al paragrafo **24**.

Se entri nella bottega usando la finestra, vai al paragrafo **3**.

17

Da questo punto in poi, non ti è più possibile né saltare tra i tetti né attraversare abbaini e mansarde, scassinando porte e finestre. Tutto attorno a te ci sono palazzi lussuosi e distanziati tra loro, e l'unico modo che hai di proseguire è quello di entrare da una finestra e proseguire all'interno dei grandi corridoi dell'ultimo piano di una ricca magione, sperando di non incontrarvi nessuno. Ti ricordi vagamente di essere stato in questo palazzo mesi orsono, a consegnare e installare le chiavi e le serrature migliori per conto del tuo maestro. Prosegui rapidamente nella direzione che reputi quella giusta e giri attorno a un cortile centrale, in mezzo al quale scorgi agitarsi delle figure dilaniate e coperte di sangue. Con un brivido, discendi le scale e cerchi di uscire dal lato occidentale del palazzo, finché non ti trovi davanti proprio le fermature che tu stesso hai installato.

Non sei in grado di scassinarle o forzarle, ma se fai uno sforzo di memoria, forse riuscirai a ricordare come fare a manometterle.

Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 9.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **31**,
Altrimenti, devi cercare un'altra uscita e l'unico
passaggio aperto conduce a sud di Via del Borgo.
Vai al paragrafo **8**.

18

Le strade e i vicoli sono infestati da cadaveri ambulanti, ma i tetti sono sicuri, per lo meno fin quando riesci a passare dall'uno all'altro senza scendere a terra. Il rione subito a sudovest di dove ti trovi ti sembra l'ideale per arrampicarti, visto che è composto da case basse, vecchie e ammassate tra loro, con le mura sbrecciate.

Per issarti e proseguire sui tetti devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Aitante.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **2**.

Se rinunci, devi ritornare giù in strada in direzione del Palazzo Pretorio, vai al paragrafo **30**.

19

Dopo le tragedie degli ultimi giorni, a casa tua sono rimaste solo le tue tre sorelle e tua madre, quattro povere donne spaventate e disperate che non hanno molte possibilità di cavarsela da sole in questo nuovo, macabro mondo. Hai detto loro di sbarrarsi dentro, ma sono ormai molte ore che non dai tue notizie ed è il momento di andare a salvarle o aiutarle.

Ti affacci su Via del Borgo, ma la strada principale è ostruita dalle barricate e diverse

guardie la presidiano. Grida d'incitamento e urla inumane provengono dal primo di questi sbarramenti. Tre figure barcollanti coperte di sangue stanno cercando di sfondare le palizzate, mentre alcuni armigeri provano a respingerle con delle lance.

Se ti lanci giù lungo Via del Borgo verso la prima delle barricate, vai al paragrafo **15**.

Se ti infili in un vicolo tra le case a nord del borgo e cerchi di raggiungere casa tua per vie traverse, vai al paragrafo **10**.

20

Ti metti sulla pista del macabro trio e raggiungi ben presto Via della Valdracca, per poi tornare indietro verso Porta del Rivellino, nel cuore della zona più infestata dai Morti dell'intera città. Segui le grida di paura dei due bambini fino a ritrovarti in un vicolo cieco. Il cadavere insanguinato della donna si trova tra te e loro, e i due figli del pellicciaio sono sconvolti e terrorizzati, incapaci di difendersi o fuggire.

Prima che sia troppo tardi, assali il Morto alle spalle e lo colpisci al cranio. I tuoi colpi lo abbattono e lo finisci poi al suolo, sbattendolo ripetutamente contro il selciato. Quando hai finito, tu stesso sei ricoperto dello scuro icore dei Morti, ansimi e hai lo sguardo spiritato.

Capisci in un istante che adesso i bambini sono ancora più sconvolti e terrorizzati.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 8. Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **9**.

Se rinunci, i due bambini ti superano e fuggono via da te, tornando sui propri passi. Non hai le forze per inseguirli ancora e li lasci andare, disperato. Ormai la città sta per cadere e decidi di dirigerti verso la casa di Miralda, a ovest della tua posizione. Vai al paragrafo **30**.

21

Prima che tu possa rassicurarlo, il tuo maestro ti scocca contro un altro quadrello, mirando al torace.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Agile.

Se accetti la Sfida, mandi al diavolo il folle bottegaio e fuggi a gambe levate dalla finestrella sul retro della casa. Capisci che non c'è nulla che tu possa fare per convincerlo e ti allontani, piangendo per la follia del buon Martino.

Vai al paragrafo **16** e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano Mastro Martino.

Se non puoi accettare la Sfida, il quadrello ti si pianta nello stomaco, ferendoti a morte.

Preso dal panico e dal rimorso, l'uomo che ti ha cresciuto come un secondo padre cerca di aprire la porta della bottega per chiamare un cerusico che possa assisterti, ma i Morti lo travolgono e invadono la piccola bottega. In un attimo vi sono

addosso!

Vai al paragrafo **14**.

22

In mezzo alla Via del Borgo, la seconda barricata è ormai circondata da innumerevoli cadaveri. Ignori il destino dei tuoi concittadini e cerchi di raggiungere il fondo della strada. Alle tue spalle tuttavia, una parte della palizzata cede all'improvviso e alcuni Morti si gettano sulle guardie, che lanciano grida terribili mentre vengono fatte a pezzi.

Ti fermi per un attimo a osservare la scena, ma subito tre dei Trapassati più furiosi e rapidi ti avvistano e corrono nella tua direzione, mentre gli altri fanno scempio degli armigeri ai loro piedi.

Ti volti e provi a fuggire verso l'ultima barricata, ma la scena ha terrorizzato gli ultimi difensori, che ora gridano tutti insieme e serrano i ranghi.

Arrivi di fronte al loro posto di blocco, composto da carri rovesciati e assi inchiodate, ma i difensori non ti permettono di aprirti un varco, terrorizzati dai Morti alle tue spalle. Provi a scalare la barriera, ma all'ultimo istante uno dei cadaveri alle tue spalle ti afferra e ti trascina giù sul selciato.

Hai un'ultima possibilità di salvezza.

Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte. Vai al paragrafo **8**, ma non tirare il fiato perché non sei ancora al sicuro!

Altrimenti, per te è davvero finita.

I Morti ti circondano, ti afferrano e ti gettano a terra, dove iniziano a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni. La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

23

Affronti il Morto con la forza della disperazione e riesci a tenere il suo brutto muso lontano dalle tue carni. Infine, con una mossa da lottatore consumato, lo getti giù dalle scale e lo guardi rotolare e sfracellarsi la testa contro i gradini. Non appena sei sicuro che non si rialzerà più, frughi su quello che resta dei suoi abiti stracciati e trovi un **Borsello pieno di fiorini** e la **Chiave di Porta del Sole**.

Ti prendi anche un momento per salire sulla cima della torre e osservare la città sotto di te. I Morti sciamati da Porta Rivellino stanno arrancando tra le strade secondarie diretti più o meno inconsapevolmente verso il punto dove ti trovi e la Via del Borgo, dove tre barricate erette dai cittadini e dalle ultime guardie superstiti stanno arginando la loro marea grigia.

Non riesci a vedere quello che succede attorno a Porta del Sole, nella zona centro-meridionale del borgo, mentre il settore a sudovest, quello della torre della famiglia della tua promessa, i Della Rena, sembra per fortuna ancora libero dai trapassati e senza scontri.

Non c'è altro da fare qui. Devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione, e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano la torre del Palazzo.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo **1**.

Se esci da una porta laterale che da sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo **16**.



24

Il Pretore è scomparso da un paio di giorni. Le guardie rimaste in città vi hanno rivelato che quel grasso burocrate è scappato da Certaldo prima che le cose si mettessero davvero male. Dopo la sua fuga, gli armigeri hanno preso tutte le armi e le armature utili e le hanno distribuite al popolo. Poi hanno bloccato tutte le porte del Palazzo per evitare saccheggi e devastazioni all'interno.

La porta davanti alla quale ti trovi è spessa, resistente e ben chiusa, ma come tutte le porte ha anche una serratura, che può essere forzata. In alternativa, potresti cercare di raggiungere una delle finestre ai piani più elevati.

Per scassinare la porta devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10 e hai +2 se possiedi dei **Grimaldelli**.

Per arrampicarti fino alle finestre del primo piano, devi invece Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante. In entrambi i casi, se accetti la Sfida, vai al paragrafo **4**.

Se rinunci, devi lasciar perdere il Palazzo Pretorio e cercare un'altra destinazione. Vai al paragrafo **30**.

25

Ti allontani a lunghi passi nella campagna, senza più voltarti verso il tuo paese. Miralda, Mastro Martino e tutti gli abitanti di Certaldo sono condannati a una fine terribile, mentre i rumori dell'ultima battaglia risuonano alle tue spalle.

Quando cala la notte, ti ritrovi in mezzo a una selva punteggiata di roghi fumosi e angosciata da urla provenienti da ogni dove. Solo.

Hai salvato la pelle, ma a che prezzo?

27

Quando gli indemoniati hanno iniziato ad aggredire i viventi e i Morti delle campagne hanno preso a battere i pugni contro le porte della città, il padre e i fratelli della tua promessa hanno rinchiuso lei e le altre donne di casa nel palazzo di famiglia, una torre alta e isolata che appartiene da sempre ai Della Rena.

Ti affacci su Via del Borgo, ma la strada principale che raggiunge la torre è ostruita dalle barricate e diverse guardie la presidiano.

Grida d'incitamento e urla inumane provengono dal primo di questi sbarramenti.

Tre figure coperte di sangue e barcollanti stanno cercando di sfondare le palizzate, mentre alcuni armigeri provano a respingerli con delle lance.

Se ti lanci giù lungo Via del Borgo verso la prima delle barricate, vai al paragrafo **15**.

Se ti arrampichi sul tetto di uno degli edifici lì vicino per dare un'occhiata più precisa tutto attorno, vai al paragrafo **18**.

28

Con le buone o con le cattive riesci infine a entrare nella torre. Non appena ti vede, Miralda corre ad abbracciarti e stringe il suo corpo tremante al tuo.

"Arrigo, amore mio" dice con voce rotta. "Ero davvero in pena per te. Com'è la situazione giù in strada?"

Racconti alla tua promessa tutto quello che hai visto e fatto nelle ultime ore, mentre anche le serve della casa ascoltano atterrite.

"Dobbiamo andare via!" esclami al termine del resoconto. "Tutti! Certaldo è persa: si salvi chi può!"

A quelle parole, i servitori e le domestiche corrono via impauriti e lasciano l'edificio. Solo allora ti accorgi che Miralda ti sta fissando con sguardo serio e determinato.

"Chi credi che io sia? Una che fugge? E' questa la

Miralda di cui ti sei innamorato?"

"Ma, mia colomba..." provi a convincerla.

"Colomba un dannato accidente!" ti interrompe, fulminandoti con lo sguardo. "I Della Rena non fuggono. Non me ne andrò via da sola con la coda fra le gambe, mentre la mia gente viene massacrata. Era questo il tuo piano?"

"Ehm, no... certo che no..." balbettì.

Se non ti viene nessun altro modo di lasciare Certaldo, devi scegliere una delle opzioni che seguono.

Se ti unisci con Miralda agli ultimi difensori e ti prepari a combattere la battaglia finale per Certaldo, vai al paragrafo **50**.

Se lasci perdere quella scriteriata della tua promessa sposa e scavalchi le mura da solo, dandotela a gambe nella campagna, vai al paragrafo **33**.

Se possiedi una ***Chiave di Porta del Sole*** e vuoi uscire da quella Porta, vai al paragrafo **44**.

29

I Morti corrono veloci, ma tu dovrà essere più veloce di loro se vuoi raggiungere la bottega di Mastro Martino.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Agile.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **37**. Se rinunci, vai al paragrafo **30**.

30

Prima che tu possa levarti di torno o metterti in salvo, un manipolo di Morti indemoniati sbuca da un vicolo laterale e ti si lancia contro. Sono quattro cadaveri ambulanti con ancora addosso i resti degli abiti indossati in vita, seppure laceri, coperti di fango e intrisi di pioggia. Se non reagisci e ti liberi di questi mostri affamati di carne, per te è finita!

Hai un'ultima possibilità di salvezza. Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte e tornare al piazzale di Palazzo Pretorio. Vai al paragrafo **1**.

Altrimenti, le cose si mettono male. Vai al paragrafo **14**.

31

Dopo tanto penare, ti ritrovi nel distretto più occidentale di Certaldo, oltre l'ultima barricata, in un piazzale a metà strada tra Porta degli Alberti a nordovest e la Torre dei Della Rena a sudovest.

Non ci sono ancora Morti qui, anche se senti le loro strida farsi sempre più vicine, mentre la torre sembra solitaria e silenziosa. Raggiungi la dimora della tua promessa Miralda in pochi istanti.

Se bussi con forza alla porta principale, vai al paragrafo **46**.

Se provi a sgattaiolare sul retro della torre ed entrare da un ingresso secondario, vai al paragrafo

47.

Se provi a scalare le mura dell'edificio, vai al paragrafo **48**.

32

Ti aggiri per le sale e i vestiboli del Palazzo, fin quando non trovi un vasto guardaroba ancora stipato di abiti lussuosi e perfino di armi da parata. Tra di queste ultime, riconosci anche una ottima lama, tutt'altro che inoffensiva. Se lo desideri puoi prendere questa **Spada** (Arma +2).

Puoi anche darti una ripulita e cambiarti d'abito scegliendo delle comode vesti da cortigiano e degli stivali di pelle, morbidi e resistenti. Questo cambio d'abito ti restituisce fino a 2 punti di Vitalità *Attuale*.

Se adesso vai a vedere cosa sono quei rumori che hai udito poc'anzi, vai al paragrafo **41**.

Altrimenti, qui c'è poco altro da fare: devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione, ricordando che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano l'esplorazione del Palazzo.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo **1**.

Se esci da una porta laterale che da sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo **16**.

33

Corri via il più velocemente possibile. Ormai i Morti sono dappertutto, ma riesci a raggiungere

un tratto delle mura e a sporgerti dai merli verso la campagna circostante prima di essere abbrancato. Anche all'esterno della città è pieno di cadaveri ambulanti, ma ormai non c'è altro da fare.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante *oppure* se possiedi la ***Scala di corda***.

Se accetti la Sfida, riesci a saltare giù nella radura e a dileguarti. Vai al paragrafo **25**.

Se non puoi accettare, la discesa va male e ti storci la caviglia. I morti ti sono addosso. Vai al paragrafo **14**.

34

Fai appena in tempo a scansarti che un secchio di olio bollente ti sfiora e si abbatte sul terreno sottostante. Alcuni schizzi ti bruciano e gridi di rabbia e dolore. Perdi 4 punti di Vitalità.

Torna al paragrafo **31** e fai un'altra scelta.

35

Raggiungi in pochi passi la dimora dove sei nato e cresciuto. Quando sei dentro, capisci che le tue paure si sono realizzate.

A casa non c'è più nessuno e tutte le camere e gli stipi sono stati aperti, saccheggiati e lasciati in disordine.

Attaccato sopra il focolare c'è tuttavia un messaggio, chiaramente lasciato per te. Secondo quanto c'è scritto sopra, i tuoi familiari hanno

lasciato l'edificio per tentare di fuggire da Certaldo scavalcando le mura nord del borgo.

Non hai idea dell'ora a cui la scritta possa risalire. Se ti dirigi alle mura nord di Certaldo, in cerca di altre tracce della tua famiglia, vai al paragrafo **45**. Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo **8**. Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo **36**.

36

A metà della Via del Borgo, una decina di guardie armate fino ai denti sta tenendo testa a un numero di Morti forse triplo, riparandosi dietro un ammasso di carri, barili e mobilia di legno accatastata alla bell'e meglio in mezzo alla strada.

I Morti stanno arrivando da sud e sciamano lentamente verso i combattenti. Per oltrepassare la barricata e metterti in salvo, devi per prima cosa togliere di mezzo qualcuno di quei cadaveri ambulanti!

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se accetti la sfida, ti lanci contro gli orrendi trapassati redivivi e ne riesci a buttare giù una mezza dozzina, prima di poter saltare dall'altro lato della barriera. Vai al paragrafo **7**.

Se rinunci e provi a fuggire tra i vicoli, vai al paragrafo **8**.

37

Riesci a evitare le mani protese dei cadaveri ambulanti e a gettarne un paio a dimenarsi nella polvere, prima di raggiungere la porta della bottega. La porta è chiusa ma tu hai la chiave. In un attimo socchiudi l'uscio, ti infili all'interno e lo richiudi di nuovo alle tue spalle, mentre le unghie spezzate dei Morti iniziano a graffiare il legno all'esterno.

Vai al paragrafo 3.

38

Ti lasci alle spalle le difese della barricata e corri verso casa. La via è sgombra e in questo momento non si vedono cadaveri. Ad un tratto, due ragazzi di poco più di dieci anni ti passano accanto correndo e strillando, con le lacrime agli occhi. Sono i due figli di Mastro Angelo il pellicciaio e stanno fuggendo verso Via della Valdracca, a sud di dove ti trovi. Dietro di loro viene una donna con indosso un vestito da notte coperto di sangue vermicchio. La mandibola le pende staccata da un lato del viso e una delle due gambe sembra spezzata all'altezza del ginocchio. Eppure la figura continua a trascinarsi dietro i due bambini, con le mani protese in avanti. È la loro madre, ormai condannata all'oscura afflizione della morte vivente. Il tuo primo istinto è quello di correre ad aiutarli, ma se ti dovessi lanciare in quella direzione sarà molto difficile tornare poi indietro a

cercare la tua famiglia. Cosa intendi fare?
Se continui verso casa, vai al paragrafo **35**.
Se corri dietro i due bambini per cercare di aiutarli, vai al paragrafo **20**.

39

Cerchi di raccapezzarti in tempo, prima di essere circondato.
Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 7.
Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **16**.
Se rinunci, vai al paragrafo **30**.

40

Ti lanci accanto agli armigeri e aiuti due di loro a trattenere una delle casse di legno che i Morti cercano di strappare via. Una terza guardia colpisce con la lancia gli assalitori ma ad ogni colpo appare più stanca e sembra perdere la presa. Ad un tratto le mani le scivolano dall'asta e l'arma rimane incastrata nel torace di uno dei Morti, che inizia a divincolarsi e a sbatterla a destra e a manca.

Per fortuna sei arrivato al momento giusto. Afferri tu stesso l'asta e la strappi via dal torso dell'indemoniato, poi la spingi con forza contro il suo brutto muso. Non riesci a capire se sei riuscito ad abbatterlo o solo a rallentarlo, ma per fortuna le guardie riescono adesso a fermare l'assalto.

"Di presto!" grida poi una di esse, un certo Rodrigo. "Questo bastione è perduto: ritiriamoci

all'ultimo baluardo!"

Assieme ai pochi armigeri sopravvissuti, corri a raggiungere la terza e ultima barricata di Via del Borgo. I cittadini vi fanno passare e vi accolgono con trasporto. Rodrigo e gli altri due soldati prendono il controllo dei difensori e impartiscono secchi ordini.

Mentre tutti si preparano ad affrontare l'avanzata dei Morti, tu ritorni alla tua missione. Devi raggiungere Miralda!

Vai al paragrafo **31**.

41

Segui il lontano tramestio fino alla scala della torre del Palazzo e inizi a salire i gradini con ogni cautela. Il rumore proviene da dietro un uscio chiuso, su un pianerottolo situato al terzo piano della torre. Provi a schiudere il passetto lentamente, ma una spinta improvvisa ti sbatte all'indietro e osservi impotente mentre un Morto gonfio e livido viene fuori dalla porta e ti si lancia contro.

Riconosci a prima vista quello che resta del Pretore! L'uomo non era affatto fuggito via, ma dev'essere stato morso giorni orsono, e le guardie devono averlo rinchiuso lì dentro prima di sbarrare il Palazzo, nascondendo a tutti l'accaduto. Il grassone ti si lancia contro sul pianerottolo, mentre cerchi di rialzarti e fronteggiarlo.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e

puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se superi la Sfida, vai al paragrafo **23**.

Se rinunci, l'unica cosa che puoi fare è fuggire via giù dalle scale, e abbandonare il Palazzo Pretorio in tutta fretta.

Vai al paragrafo **30** e ricorda che da adesso in poi dovrà ignorare tutte le opzioni che riguardano il Palazzo Pretorio.

42

Segui le buone e caritatevoli religiose fino al loro convento e trascorri un po' di tempo sotto le loro cure, che ti tolgono un po' dell'affanno delle ultime ore. Recuperi fino a 3 punti Vitalità *Attuale*. Poco dopo, sei di nuovo pronto a rimetterti in azione!

Se adesso raggiungi casa tua, vai al paragrafo **35**.

Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo **8**.

Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo **36**.

43

Balzi giù sul tetto della casa della Bettina, ma qualcosa cede sotto i tuoi piedi. Le tegole si staccano e scivolano via, una delle assi si spezza e ti ritrovi a cadere tra le travi, fin giù nella miserabile casupola della vecchia.

La povera comare non si vedeva da giorni e

adesso sai anche perché.

La donna, o quello che resta di lei, deve essere stata morsa mentre andava per i campi e ha coltivato in solitudine il suo male, rinchiusa nel suo tugurio.

La megera ha il corpo coperto di piaghe e lo sguardo vacuo, ma le sue mani non ti sono mai sembrate così forti, mentre ti salta addosso e cerca di azzannarti.

Hai un'ultima possibilità di salvezza.

Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte e tornare in strada. Vai al paragrafo **30**, ma non tirare il fiato perché non sei ancora al sicuro!

Altrimenti, per te è davvero finita.

La vecchiaccia ti getta a terra e inizia a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni.

La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

44

Corri a perdifiato verso Porta del Sole, evitando o abbattendo con la forza della disperazione i cadaveri che ti si parano innanzi lungo la strada. Giunto al grande portale, tiri fuori la pesante chiave ritrovata a Palazzo Pretorio e la infili nella serratura.

Ma quando dischiudi infine l'enorme uscio, hai una terribile sorpresa: all'esterno la porta era assediata dai cadaveri ambulanti, che

immediatamente si fanno strada mugghiando verso di te a dozzine, con le fauci schiuse e gli artigli protesi.

Vai al paragrafo **14**.

45

Esci di casa correndo e ti dirigi verso le mura settentrionali del borgo. Per fortuna, questo rione della città non è stato ancora invaso dai Morti.

Ben presto arrivi alla cinta muraria e trovi una scala di corda legata ai merli dal lato esterno, che scende verso la campagna. Perlomeno i tuoi familiari si sono messi in salvo fuori dal borgo, e questa consapevolezza ti offre un seppur flebile sollievo. Aggiungi +1 alla tua Grinta.

Se adesso scendi anche tu da questa parte e corri a cercare la tua famiglia, vai al paragrafo **25**.

Se invece torni indietro a cercare Miralda, vai al paragrafo **36**. Segna inoltre se vuoi prendere con te la **Scala di corda**, che conta come 2 Oggetti.

46

Non appena bussi al portone principale, una serva si affaccia da una finestra del secondo piano e ti intima di andartene. "Nessuno ha il permesso di entrare e uscire dall'edificio, fin quando Messer Della Rena non sarà di ritorno."

Non puoi attendere il padre di Miralda o andarlo a cercare in giro: probabilmente sarà già morto... Puoi però provare a convincere i servi ad aprire il

portone.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 10 e puoi aggiungere +4 se offri loro il ***Borsello pieno di fiorini***.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **28**. Se rinunci, vai al paragrafo **34**.

47

La porta sul retro è chiusa dall'interno con un chiavistello, ma con un po' di abilità potresti disserrarla, armeggiando attraverso gli spazi tra le assi dell'uscio. All'improvviso, tuttavia, una serva si sporge da una finestrella proprio sopra la porta e ti intima di andartene.

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **28**.

Se rinunci, vai al paragrafo **34**.

48

La torre dei Della Rena non manca di finestrelle e balconcini ai piani elevati, elementi che la rendono una casatorre nobiliare, piuttosto che una imprendibile fortezza. Inizi a scalare l'esterno della parete, ma all'improvviso una serva si sporge da una finestrella ancora più in alto e ti intima di andartene.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo **28**. Se rinunci, vai al paragrafo **34**.

"C'è un altro modo!" esclami, raccontandole delle gallerie sotto Certaldo, di cui hai scoperto l'accesso neanche un'ora fa.

"Dio ci protegge" dice infine Miralda "e questo è un segno della sua benevolenza... Presto! Raduniamo tutti i superstiti che possiamo e lasciamo la città."

Qualche minuto dopo, mentre le ultime guardie attirano i Morti verso Porta degli Alberti, tu, Miralda e un centinaio di sopravvissuti tra donne, bambini e ragazzi raggiungete Via della Valdracca ed entrate nella bottega dove vi attendono Filippo e Tommaso.

Alla luce di una decina di lanterne, discendete nella cantina e attraversate il passaggio segreto del pellicciaio, percorrete le antiche gallerie scavate sotto Certaldo e proseguite lungo un tortuoso cunicolo sotto le mura cittadine e da lì fino al poggio antistante il borgo.

Quando emergete nuovamente all'aria aperta, la vostra città è in fiamme.

Gli occhi di Miralda sono pieni di lacrime, ma la tua promessa sposa se li asciuga rapidamente con una manica della veste e inizia a cercare un sentiero sicuro per condurvi via da quel luogo.

Tutto è perduto, il mondo è caduto e i Morti si sono rialzati dai sepolcri e stanno venendo a prendervi.

Ma per lo meno oggi siete vivi. Del domani non v'è

certezza.

Vai all'Epilogo.



50

Corri assieme a Miranda verso la terza barricata di Via del Borgo, ma ormai tutti gli ultimi difensori si stanno ritirando verso i bastioni di Porta degli Alberti, circondata da mura e opere fortificate che potrebbero fornire una protezione migliore di quella delle barricate lungo la Via. Ormai, grazie alle palizzata erette per strada, che hanno rallentato i Morti quanto necessario, l'ultima resistenza dei tuoi concittadini si è asserragliata in questo posto e tutti i superstiti di Certaldo hanno imbracciato le armi per resistere qui alla devastazione, fino alla fine.

Mentre osservate i Morti avanzare verso di voi, compattandosi man mano come una marea grigia, vi stringete assieme spalla contro spalla e vi lanciate l'uno con gli altri sguardi di mutuo incoraggiamento. Se Certaldo cadrà, cadrà adesso. Se ce la farete, ce la farete tutti insieme.

Miralda è al tuo fianco, pronta e determinata, e tu vorresti avere un po' del suo coraggio.

Questa potrebbe essere la tua ultima ora di vita. Forse.

Epilogo

*Certaldo, Repubblica Fiorentina,
Anno Domini 1348.*

Il tuo nome è Arrigo, ma tutti ti chiamano Corvaccio.

Quando i Morti vennero giù da Lucca e assalirono Certaldo, con solo una sacca sulla schiena riuscisti a fuggire dalla città invasa dai Morti e corresti a valle lungo i sentieri delle selve, scampando più volte agli assalti degli ammorbati e alle insidie dei disperati che vagavano come te per il gualdo.

Dopo esserti separato dalla tua promessa Miralda, una donna giovane e gentile ti trovò a vagare per i campi e ti invitò a stare in casa sua. Il suo nome era Donata. Il marito, ti disse, era scomparso giorni prima d'innanzi a schiere dei Morti più feroci, quelli che alcuni chiamano Ossessi, ed ella era dunque sola e spaventata.

Ma questa è un'altra storia, che verrà raccontata in seguito...

Le tue avventure sono appena cominciate.

Avventura nella Foresta

di FinaFabbix

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 scoprirete 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 caratterista 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.

- 10) Attacco: superando una PROVA DI FORZA un personaggio può diminuire la resistenza di un avversario di 1.
- 11) 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.
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) 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 perché, 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

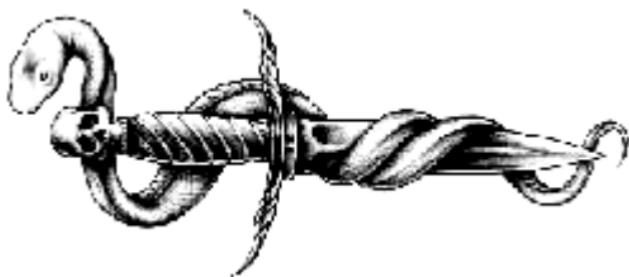
A volte uno o più giocatori saranno chiamati ad agire in solitaria, staccandosi dal resto del gruppo. In questo caso vi troverete di fronte a un paragrafo che inizia con due parentesi quadre, come ad esempio [AVVENTURIERO IN POSSESSO DELLA CHIAVE]; solo coloro che sono menzionati dall'inizio del paragrafo 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!



AVVENTURIERO 1

Nome:

Forza:

Destrezza:

Resistenza:

Denaro:

AVVENTURIERO 2

Nome:

Forza:

Destrezza:

Resistenza:

Denaro:

AVVENTURIERO 3

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](#).

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 coordinata 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], 6 monete.

Vasetto di miele [76], 2 monete.

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

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 trovare alcun indizio. Tornate al **6**.

13

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

ORSO

Forza: 5 Destrezza: 2 Resistenza: 4

ORDINE

Avventuriero 1

Avventuriero 2

Avventuriero 3

Orso

L'orso rossastro è una creatura fortemente aggressiva verso coloro che invadono i suoi spazi: ogni volta che deve agire tirate un 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.

BRACCONIERE 1

Forza: 4 Destrezza: 1 Resistenza: 2

BRACCONIERE 2

Forza: 3 Destrezza: 1 Resistenza: 4

ORDINE

Avventuriero 1

Bracconiere 1

Avventuriero 2

Avventuriero 3

Bracconiere 2

Entrambi i bracconieri tenteranno sempre di attaccare il giocatore con la forza maggiore. Bracconiere2 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 ottaedro semitrasparente di colore violetto, viene assegnato ai giovani monaci che ancora non dominano le arti della magia perché 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

perché 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 prosegui.

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 volette 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 laduncolo è troppo agile per voi e perdete subito le sue tracce. Sconfortati, *cancellate il denaro che possedevate.*

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 scoprirete 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 corroto 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 coordinata, 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

ROCCIA

Forza: 5 Destrezza: 5 Resistenza: 8

ORDINE

La Roccia

Avventuriero 1

Avventuriero 2

Avventuriero 3

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 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**.

32

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

roseguite 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 scoprirla 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 attratta 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

Forza:3 Destrezza:2 Resistenza:2

AVVERSARIO2

Forza:2 Destrezza:2 Resistenza:3

AVVERSARIO3

Forza:5 Destrezza:1 Resistenza:1

ORDINE

Avventuriero1

Avversario1

Avversario2

Avversario3

Avventuriero2

Tutti e tre gli avventurieri attaccano fino alla morte l'avventuriero3, poi l'avventuriero2 e infine l'avventuriero1.

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 raccoglierlo prima che il combattimento finisca, ma prima non potete leggerne la descrizione.

GIAGUARI MUSCHIATI

Forza: 2 Destrezza: 1 Resistenza:

Giaguardo1: 1

Giaguardo2: 1

Giaguardo3: 1

Giaguardo4: 2

ORDINE

Giaguardo1

Giaguardo2

Giaguardo3

Avventuriero1

Avventuriero2

Avventuriero3

Giaguardo4

I giaguari si avventano sempre sull'avventuriero con resistenza minore.

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 sfilar gli 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 perdete perdete 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, finché 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 dovreste 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_COORDINATA: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 coordinata 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. Improvvistamente, a partire

dal tuo stomaco, percepisci una sensazione che si espande, come se la tua carne si irrigidisce. 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 3 monete 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 perché 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, perché 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 perché non ho aspettato di essere solo? Perché...» dice la Roccia estraendo una bottiglia dal vestito «... perché 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
perché 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 perché i suoi studi erano ritenuti... empi tentò di rifugiarsi in questa foresta ma i monaci, che si erano insediati qui da poco, scovarono il suo nascondiglio e decisero di infliggergli 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... andarvene.... 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 casa 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....

Comunicate 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 riuscono quasi a oscurare il sole. Non avete scelta: dovete affrontarlo.

PIPISTRELLO

Forza: 3 Destrezza: 1 Resistenza: 3

ORDINE

Avventuriero1

Avventuriero2

Pipistrello

Avventuriero3

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](#).

67

Siete al limite 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 perché 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 3danni 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, sì 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 esaminete 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 perché 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

VASSETTO 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 prigonia, 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 spiccatto 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 coordinata 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 scorderò 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 -1 FORZA, 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 volette esaminare la statua, magari per scoprire chi sia stato a costruirla e perché, 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 rivitalizzante 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 arrischiарvi, 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 conoscete 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 1000 monete 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!»

Canto Elfico

di Firebead_elvenhair

CANTO ELFICO



PROLOGO

Il tuo nome è Kiran Holdfast, conosciuto fra gli elfi come il Campione, titolo raramente conferito ad un estraneo. Lo guadagnasti cinque anni fa dopo aver salvato la figlia del re degli elfi, Leanna Whisperwind, da una banda di schiavisti. Lo stesso Re Lunarion ha riconosciuto il tuo valore e ti ha nominato guardia del corpo della principessa. Il reame degli elfi, anche se isolato, è rigoglioso e pacifico, e questi cinque anni sono trascorsi in tranquillità.

Ma ora Gorgoth il Divoratore minaccia di risvegliarsi. Questi è un demone antico, apparso su questo mondo cinquemila anni fa, incarnazione della fame senza fine. Il suo unico obiettivo era quello di divorare ogni cosa si trovasse sul suo cammino, fossero eserciti o città intere. Nessuna forza al mondo pareva essere in grado di fermarlo finché, marciando sul regno degli elfi, non udì la voce della regina di questi ultimi, Elfvyn Heavensong, madre di Lunarion, benedetta dagli stessi spiriti del Canto.

Il demone fu subito ammaliato dalla magnifica canzone e la regina ne approfittò per condurlo in una remota caverna nelle montagne Barricavento, dove giace tutt'oggi. Il prezzo da pagare per lei fu tuttavia altissimo: per garantire che il demone non uscisse mai più dal sonno in cui era caduto, la regina fu costretta a cantare ininterrottamente una meravigliosa ninna nanna.

Anche se sostenuta dall'innata vitalità degli elfi e dalle cure dei maghi di corte, la vita della regina madre è ormai al termine. Già il canto che risuona all'interno dell'enorme caverna conosciuta come l'Abisso si affievolisce ogni giorno. Il popolo elfico sa bene che quando Elflyn morirà, Gorgoth non tarderà molto a risvegliarsi, a meno che qualcun altro non prenda il posto dell'anziana regina.

L'unica altra persona che possa farlo, però, è la stessa principessa Leanna. Solo in lei, infatti, è presente il dono del Canto della discendenza celeste. Quando sei venuto a conoscenza del terribile destino riservato alla principessa – restare rinchiusa per l'intera sua vita in una caverna, sostenuta magicamente tramite rituali oscuri, costretta a cantare senza posa per un mostro addormentato – hai cominciato a pensare senza sosta ad una possibile alternativa. Se ciò che gli anziani elfi narrano su Gorgoth è vero, la bestia non può essere scalfita da arma elfica od umana, pertanto hai passato giorni immerso fra i libri della biblioteca reale, alla ricerca di un'arma che facesse al caso tuo.

Hai così appreso della leggenda dell'Ammazzadei. Diecimila anni fa, si narra che Arkor l'Eroe avesse lottato e sconfitto il Dio della Terra, liberando i popoli del mondo da una oppressiva tirannia. Per far questo egli brandiva la sacra Spada del Sole, era protetto dalla Corona dei Re e portava al collo

il mistico Cuore di Volent: sarebbe stata l'unione di questi tre magici oggetti a dargli il potere di sconfiggere un immortale. Hai subito cercato di scoprire quale sia stato il destino degli oggetti e sei riuscito a risalire alle ultime loro locazioni: si trovano tutte in quello che era l'antico impero di Bretonnia, a nord del regno degli elfi. Il Cuore di Volent si trova nella cittadella di Xel'Naga, un tempo luogo di sapere, abbandonata in seguito a un terremoto. La Spada del Sole giace nel Tempio di Gali, dedicato agli spiriti delle acque, ma il cui culto ormai non è più praticato da secoli. La Corona dei Re, infine, pare sia sepolta con Arkor stesso, nel remoto Cimitero degli Antichi.

Ti rendi conto dell'audacia del tuo piano e della tenue speranza che guida la tua idea, ma hai deciso che, se ci fosse anche solo una minuscola possibilità di salvare Leanna, avresti fatto di tutto pur di riuscirci. Per questo hai deciso di riferire le tue intenzioni all'Assemblea degli Anziani, dove a nessun umano è mai stato permesso di prendere la parola prima d'oggi.

Non appena esponi il tuo piano, gli Anziani iniziano a vociferare febbrilmente: "Assurdità!" "Follia!" Re Lunarion fa un cenno con la mano e l'intera Assemblea si azzittisce. "Hai molto coraggio, questo è indubbio" dice rivolgendosi direttamente a te "ma anche molta incoscienza. Affideresti il destino non solo del mio popolo, ma forse del mondo intero, a queste antiche storie? La

posta in gioco è molto alta, Campione, e non possiamo permetterci di affidarci ciecamente alle tue supposizioni". Gli anziani iniziano a mormorare approvazioni per le parole del re.

"Tuttavia", continua Lunarion "Leanna è anche mia figlia e, prima di ordinarle di fare quanto ritengo a malincuore necessario come re, come padre il mio cuore non si rassegna. Pertanto, ti concedo 50 giorni di tempo: non possiamo permetterci di aspettare oltre."

Gli anziani gridano esterrefatti, ma il re batte con vigore un pugno sul bracciolo del trono. "Silenzio!" Si rivolge nuovamente a te. "Dovrai recuperare i tre artefatti e tornare qui in tempo, altrimenti il destino di Leanna, e forse del mondo, sarà segnato." Ti inchini al re e fai per andartene, quando le porte si spalancano e vedi Leanna irrompere nella Sala, seguita dalle guardie: "Ci perdoni vostra maestà, ha usato un incantesimo per superarci..." Ma Leanna li interrompe: "Padre, dovete permettermi di partire. Non posso pensare di restarmene con le mani in mano mentre Kiran è là fuori." "Non posso farlo" dice il re "devi restare qui in caso tua nonna dovesse lasciarci prima del tempo: senza di te chi potrebbe placare la furia del Demone?" "Mia nonna è forte: non ci deluderà. E poi non è degno di una regina restare nel palazzo mentre il suo suddito più fedele mette a repentaglio la propria vita: se non sono in grado di compiere neppure questa missione, come potrei un

giorno poter governare questo regno? Inoltre il mio canto potrebbe tornare utile a Kiran". Vedi che le parole di Leanna non hanno effetto su Lunarion, ma il re scuote comunque la testa. "E sia, qualunque cosa io dica non ti convincerebbe mai a restare qui, se non essere legata e imbavagliata nella torre più alta. Puoi andare con lui, ma ricorda: avete solo 50 giorni. Non uno di più".

Non sei molto contento del fatto che Leanna venga con te: hai intrapreso questo viaggio proprio per assicurarti della sua incolumità, ed invece di restare a casa lei ha deciso di seguirti. Basta però vedere Leanna, in sella al suo cavallo e con la sua lira in spalla, mentre ti saluta sorridente, per dissipare ogni dubbio. Sarà bello avere compagnia là fuori e, nonostante tu sia un abile guerriero, le abilità canore di Leanna sono inestimabili. Sistemi le provviste e l'equipaggiamento, salti in sella al tuo cavallo e insieme a Leanna lasci il palazzo.

Dopo aver letto il Regolamento, vai all'[1](#).



REGOLAMENTO

Kiran possiede 25 Punti Vita (abbreviati in PV), il cui significato è piuttosto ovvio. Qualora essi dovessero giungere a zero durante l'avventura, avrai raggiunto una fine tragica e dovrai ricominciare da capo. Sarai inoltre armato di una spada. Nel tuo viaggio sarai accompagnato dalla principessa Leanna. Il suo dono del Canto Celeste le garantisce abilità straordinarie, molto affini alla magia. Tuttavia, utilizzare il proprio dono è faticoso per Leanna. Dispone di 25 Punti Mana (abbreviati in PM), esauriti i quali non sarà più in grado di utilizzare il Canto. Le abilità di cui dispone sono:

INCANTESIMO: è in grado di controllare la mente di una creatura vivente per un breve periodo di tempo.

VIGORE: aumenta la forza e la resistenza fisica di una persona per la durata di dieci minuti.

SONNO: fa addormentare sonoramente per cinque minuti fino a una decina di creature viventi.

LUCE SACRA: è in grado di ferire creature del caos, come demoni e non morti.

Poiché tutti i poteri di Leanna derivano dalla propria voce, deve essere in grado di cantare per

poterli attivare. Di conseguenza, affinché abbiano effetto sul destinatario, questi deve essere in grado di poter sentire il canto di Leanna. Ad esempio, non potrebbero funzionare su chi è privo di udito. Leanna non è un guerriero, quindi non porta armi; tuttavia possiede una lira, in grado di amplificare gli effetti del proprio canto.

La tua missione è di estrema urgenza: Re Lunarion ti ha concesso non più di 50 giorni per recuperare tutti e tre gli oggetti e ritornare, un'impresa al limite del possibile. Dovrai evitare di perdere tempo, ma non sempre il percorso più breve si rivelerà per forza il migliore.

In ogni caso, dovrai tenere conto di una terza statistica, i GIORNI. Sarà il testo a dirti quando dovrai modificarla. Infine, sul tuo cammino recupererai degli oggetti: prendine nota con attenzione.



1

Il sole è appena sopra l'orizzonte quando tu e Leanna state lasciando le foreste degli elfi. La prima metà è l'antica roccaforte di Xel'Naga, abbandonata tremila anni or sono in seguito ad un catastrofico terremoto e mai più ripopolata. Nella spira più alta della torre si dovrebbe trovare il mistico Cuore di Volent. Ora tuttavia, le bestie selvagge hanno fatto il proprio dominio nella cittadella. I viandanti che si sono accampati nei dintorni durante la notte, però, affermano di avere sentito ululati non provenienti da alcun lupo. Per ora il problema è solo come raggiungerla: il percorso più breve taglia attraverso le propaggini delle Barricavento e tramite il passo di Moytura, ancora coperto dalla neve. Potreste invece proseguire attraverso le pianure e aggirando le montagne. Il tempo stimato per attraversare il Passo è tuttavia di 5 giorni ([12](#)), mentre ci vorrà almeno il doppio del tempo passando per le pianure ([33](#)).

2

Il ritmo incalzante di Leanna fa pulsare rapidamente il tuo sangue nelle vene. Con un balzo esci allo scoperto e prima che due delle guardie possano reagire sbatti le loro teste l'una contro l'altra, tramortendole. Abbatti con un fendente la terza, mentre la quarta riesce a ferirti con l'alabarda prima che tu possa avere la meglio.

Quando tutti gli uomini sono fuori combattimento, tu e Leanna entrate nella tenda. Il suo unico contenuto è dato da una cassa. Per tua fortuna non è chiusa a chiave: quando la apri vi trovi una Maschera Dorata riccamente decorata. Ti chiedi quale sia la sua particolarità finché, dopo averla indossata, non ti rendi conto di non aver più bisogno di respirare. Un simile oggetto potrebbe tornarti utile, pertanto te ne impadronisci. Subito dopo, tu e Leanna prendete i vostri cavalli e lasciate in fretta l'accampamento. Il decimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Segna che possiedi la Maschera Dorata. Sottrai 5 PM e 5 PV . Aggiungi 10 GIORNI. Vai al [64](#).

3

Dopo aver fatto un profondo respiro, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. La bestia ti stringe il collo e senti i polmoni in fiamme; con un grande sforzo riesci ad afferrare la spada e ad eliminare il nemico. Ti accaschi poi sul pavimento, inspirando furiosamente.

Sottrai 5 PV e vai al [27](#).

4

Le Paludi Morte si stendono davanti a voi, una distesa puzzolente e desolata di acqua stagnante e terreno umido. Senti provenire da essa gracidii, sibili e ronzii di ogni genere. Non si preannuncia certo una traversata piacevole, ma hai affrontato di peggio. La notte trovate difficile dormire, fra i rumori della plaude e le punture di zanzare, ma per il resto gli animali che abitano questi luoghi si tengono lontani. La mattina del terzo giorno scorgete fra i vapori un'enorme figura che si erge accanto ad un ponte di legno. Sembra essere quella di un troll, esseri mostruosi che abitano nelle terre selvagge. Non sentite però provenire alcun suono da esso e non fa alcun cenno di essersi accorto di voi. Se vuoi che Leanna usi un INCANTESIMO vai al [23](#), altrimenti puoi cautamente proseguire verso la figura al [62](#).

5

Il sole sorge e cala mentre cerchi freneticamente in ogni anfratto della cappella. Ricontrolli la statua, ma è piena al tocco: nessuno scomparto segreto. Ispezioni attentamente tutti i piccoli altari lungo i lati della sala: niente. Tu e Leanna decidete di controllare ogni mattonella, probabilmente sotto una di esse si trova qualche botola o passaggio segreto: la vostra ricerca si rivela tuttavia infruttuosa. La cappella non sembra nascondere segreti.

Aggiungi 1 al numero dei GIORNI.

Se decidi di tornare indietro vai al [50](#), se pensi sia ancora troppo presto per rinunciare vai al [37](#).

6

La lenta nenia che Leanna sta cantando ha ben presto effetto sulle guardie. Le vedi prima appoggiarsi alle loro armi, poi cominciare a traballare sui loro piedi e, infine, accasciarsi a terra russando profondamente. Siete così liberi di raggiungere i vostri cavalli e riprendere il viaggio. Il decimo giorno raggiungete la roccaforte.

Sottrai 5 PM e aggiungi 10 ai GIORNI. Vai al [64](#).

7

Decidi di provare a recuperare il Cuore. Stavolta riuscite ad avvicinarvi alla torre senza brutti incontri. Quando sentite una familiare cantilena, hai una bruttissima sensazione di déjà vu. Ti sporgi dietro un'arcata e ti trovi davanti una scena già vista: i cultisti stanno nuovamente recitando la propria litania per tentare un'altra evocazione. Al centro della stanza si sta manifestando una fiamma. Se vuoi e puoi usare la LUCE SACRA vai al [54](#), altrimenti al [63](#).

8

Il paesaggio sfreccia come un lampo attorno a voi, mentre spronate i cavalli al galoppo attraverso le praterie. Le notti sono brevissime come i vostri

riposi. Tutto il tuo corpo è dolorante per via delle intense cavalcate e le poche soste. A volte siete costretti ad assicurarvi alla sella per non cadere dalla stanchezza. Dopo diverse, spessanti giornate, vi accorgete di essere di nuovo nei pressi della cittadella di Xel'Naga.

Se possiedi il Cuore di Volent, continua al [18](#).

Altrimenti vai al [48](#).

9

Guidate i cavalli attraverso l'ampia entrata, da cui pendono numerose liane rampicanti. Senza preavviso, vedi le liane animarsi come viscidi tentacoli e piombare su di te, avvolgendoti strettamente. Leanna sprona il cavallo e ti affianca, pronta ad aiutarti.

Vuoi che usi l'INCANTESIMO ([31](#)) o il VIGORE ([22](#))?

Se non vuoi usarli, vai al [15](#).

10

L'interno della cappella è fiocamente illuminato dalla luce lunare che entra dalle finestre. Al lato opposto della sala si trova una statua di marmo di Arkor e davanti ad essa un sarcofago di pietra. L'Eroe è raffigurato proprio come narrano le leggende: impugna la Spada del Sole, mentre indossa il Cuore di Volent e la Corona dei Re. Vi mettete subito a setacciare l'intera cappella alla ricerca della Corona. Esaminate la statua, ma si

tratta solo di una riproduzione. Quando anche il resto della cappella non dà risultati, vi decidete ad aprire il sarcofago. Dopo sforzi immani riuscite a spostare la pesante lastra di pietra, che cade a terra con un tonfo. Al suo interno si trova uno scheletro, ma nient'altro. La Corona non è qui. I minuti passano inesorabili mentre fissi inebetito le spoglie mortali dell'eroe. Quasi non ti accorgi quando Leanna ti mette una mano sulla spalla e ti dice: "Sapevamo sarebbe potuto succedere. Non ha senso restare qui, torniamo indietro. Forse posso ancora salvare la mia gente."

Decidi di ascoltare Leanna e tornare dagli elfi? Vai al [50](#). Rifiuti di arrendersi così presto e continui a ispezionare la cappella? Vai al [5](#).

11

Ti metti subito alla ricerca del possibile assalitore. Non è difficile seguire le tracce e, il giorno dopo, giungi in prossimità di un boschetto. Al suo interno trovi il tuo obiettivo. Si tratta di un grosso leone di montagna, che al momento si sta cibando di un cerbiatto appena abbattuto. Vedi una grossa ferita sul fianco della belva da cui è fuoriuscito il sangue che ti ha guidato sin qui. Ma impigliato alla zampa dell'animale vi è qualcos'altro: si tratta della lira di Leanna! Tuttavia, sai che il leone non può avere sbranato Leanna. Non hai trovato alcun resto né sul luogo dell'aggressione né lungo la pista.. Pertanto la ragazza deve trovarsi da un'altra

parte.

Aggiungi 1 ai GIORNI. Cosa vuoi fare? Se vuoi recuperare la lira di Leanna vai al [40](#), se non vuoi perdere altro tempo, devi ritornare al tempio e proseguire seguendo la direzione opposta, andando al [26](#).

12

Dirigete i cavalli verso il Passo di Moytura. La leggenda narra che il Passo sia stato creato proprio da Gorgoth divorando le montagne, ansioso di farsi strada a sud per appagare la sua fame con le rigogliose foreste elfiche. In ogni caso si tratta di un Passo impervio, ma che permette di superare agevolmente le montagne. Quando lo raggiungete, il pomeriggio del terzo giorno di viaggio, è coperto da un leggero strato di neve. Proseguite di buona lena finché non giungete ad un punto particolarmente stretto del sentiero, dove i cavalli devono proseguire uno dietro l'altro. Proprio in quel momento senti un ululato alle vostre spalle e ti volti per vedere un branco di lupi sulle vostre tracce.

Chiedi a Leanna di lanciare SONNO? ([47](#))
O decidi di affrontare il capobranco? ([56](#))

13

Mentre Leanna intona il suo canto senti il tuo corpo pulsare di energia. Senza perdere tempo, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e

non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. Per tua fortuna sei ancora sotto l'effetto della magia e, mentre la bestia ti stringe il collo, puoi estrarre la spada ed eliminarla con facilità. Appena in tempo: ti rendi conto infatti che l'incantesimo ha terminato il suo effetto.

Sottrai 5 PM. Vai al [27](#).

14

Riesci a disimpegnarti brevemente dal corpo a corpo e lanci la lira a Leanna, che la afferra prontamente.

Lo schiavista si getta su di te come una belva, mentre le dita di Leanna pizzicano freneticamente le corde del suo strumento musicale.

Il canto di Leanna aumenta di intensità e vedi i movimenti del tuo avversario farsi più lenti e maldestri. Non perdi un istante e continui l'attacco.

Il tuo affondo va a segno e il capo degli schiavisti si accascia senza vita. Liberi Leanna, che si getta in un abbraccio; la stringi a lungo prima di lasciarla andare. La ragazza ti racconta di essere stata attaccata da un leone di montagna e di essere

riuscita a ferirlo, perdendo però la sua lira. Mentre si stava riprendendo dall'incontro, gli schiavisti le sono piombati addosso e l'hanno fatta prigioniera, imbavagliandola. Dopo esservi assicurati che stiate bene, discutete sul da farsi. Questo imprevisto vi ha fatto perdere giorni preziosi, e ne siete ben consci mentre decidete la prossima mossa. Il terzo oggetto si trova nell'antico Cimitero degli Antichi: due sono le strade che vi possono condurre là. Potete attraversare le Paludi Morte, luogo dal terreno acquitrinoso, perennemente immerso nella nebbia e in vapori mefitici, oppure percorrere un maggior numero di chilometri viaggiando attorno ad essa. Nel primo caso il tempo di percorrenza stimato è di 5 giorni, nel secondo di 8.

Sottrai 5 PM.

Scegli dove proseguire, attraverso la palude ([4](#)) o girandole attorno ([52](#)).

15

Le liane ti stringono dolorosamente la gola. Facendo appello a tutte le tue energie, riesci ad estrarre la spada e con un abile movimento del polso, tranci le liane che ti bloccano il braccio. Lo sforzo ti ha comunque affaticato; in breve riesci a liberarti e a raggiungere Leanna.

Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PV.

Continua al [20](#).

16

Ti getti all'assalto con la spada in pugno. Meni un fendente alla creatura prima che sia emersa del tutto, ma un suo artiglio ti ferisce comunque. Tuttavia, sei riuscito ad interrompere il rituale: la fiamma demoniaca si spegne. Alla vista, i cultisti scappano a gambe levate, portando con sé il cuore di Volent. Vi gettate all'inseguimento.

Sottrai 5 PV.

Vuoi che Leanna usi l'INCANTESIMO (vai al [29](#)) o continui a inseguire i cultisti? (vai al [32](#)).

17

Indossi la strana Maschera Dorata e ti rendi subito conto di non avere bisogno di respirare. Incerto sulla possibile durata di quest'effetto, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. Per tua fortuna non hai bisogno di respirare e anche mentre la bestia ti stringe il collo, puoi estrarre la spada ed eliminarla con facilità.

Appena in tempo: ti rendi conto infatti che l'incantesimo contenuto nella Maschera non avrà più effetto. Vai al [27](#).

18

Finalmente giungete in prossimità delle grandi foreste elfiche. Solo le colline ai piedi delle Barricavento vi separano dalla tana di Gorgoth. Spronate i cavalli al galoppo, impazienti di arrivare a destinazione. Quando raggiungerete la cima delle colline, potrete vedere la grotta dove riposa il demone. Le ultime ore sembrano interminabili, paragonate ai giorni che avete impiegato fin qui. Vi accorgete che i vostri cavalli proseguono sempre più piano, finché non stramazzano al suolo sfiniti: le fedeli bestie non possono proseguire oltre. Affrontate gli ultimi chilometri a piedi, a volte correndo, a volte camminando. All'improvviso le tue gambe cedono e cadi a terra, esausto. Speri che le privazioni che hai subito non siano troppo per te.

Sotrai 5 PV e aggiungi 20 ai GIORNI. Ti rialzi e vai al [59](#).

19

Non appena i Jawa vi vedono arrivare esplodono in grida festose. In pochi istanti circondano te e Leanna, facendovi scendere da cavallo e iniziando una serie di canti e balli sfrenati. Travolto dall'euforia, vedi una enorme tenda variopinta al centro dell'accampamento, guardata a vista da quattro uomini armati e chiedi cosa si trovi là dentro. Subito vieni spinto via dalla tenda e nessuno risponde alla tua domanda, ma i nomadi

insistono comunque perché tu trascorra la notte con loro. Viene assegnata una tenda a te e Leanna e vi trattenete a festeggiare finché non sorge la luna. Una volta calmatosi l'accampamento e dopo che tutti sono andati a dormire, vi ritirate nella vostra tenda.

Se non ti fidi dei tuoi ospiti, potresti lasciare ora l'accampamento per non perdere tempo prezioso, ma dovrai farlo senza farti scoprire e di conseguenza indispettirli: vai al [21](#).

Puoi restare qui sino al mattino e riprendere l'indomani: vai al [41](#).

Se la misteriosa tenda continua a incuriosirti e vuoi provare a intrufolartici vai al [24](#).

20

Quando raggiungete la torre principale, smontate da cavallo ed entrate nell'oscurità. Sentite delle voci provenire dall'interno del torrione ed avanzate con cautela. Più vi avvicinate, più vi rendete conto che si tratta di una cantilena ritmica, intonata a gran voce. Il corridoio si apre su una larga sala dove vedete cinque figure incappucciate in circolo. Uno di essi tiene in mano un grosso gioiello che brilla di luce purpurea: deve essere il Cuore di Volent. La litania è assordante e le voci dei cultisti risuonano nella sala vuota, continuando a crescere d'intensità. In quell'istante vedi una fiamma accendersi al centro della sala: da essa comincia ad emergere l'orribile volto cornuto di

un demone. Capisci di trovarsi di fronte ad una evocazione demoniaca: devi interrompere la cerimonia, prima che sia troppo tardi.

Vuoi usare SONNO sui cultisti? ([61](#))

O colpisci il demone con la LUCE SACRA? ([51](#))

Oppure affronti il demone con armi? ([16](#))

21

Non ti fidi delle intenzioni dei tuoi ospiti e pertanto decidi di lasciare l'accampamento. Quando sbirci fuori dalla tenda vedi che ci sono due guardie a pochi metri da voi, come se avessero l'ordine di sorvegliarvi... Dovrete sbarazzarvi di loro.

Chiedi a Leanna di usare SONNO (vai al [6](#)) oppure ricorri alle armi (vai al [46](#))?

22

Leanna intona subito un canto dal ritmo incalzante e senti le tue forze moltiplicarsi. Con facilità ti strappi di dosso le liane e raggiungi Leanna. Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PM.

Continua al [20](#).

23

Leanna intona il suo canto, ma poco dopo si zittisce, non avvertendo alcun effetto sulla creatura che avete di fronte. Non vi resta che avvicinarvi. Con la spada in pugno, ti porti

davanti alla figura: quando la puoi vedere meglio scoppi a ridere. Si tratta infatti di una grossa pietra, o meglio una statua, dalle fattezze umanoidi, simili ad un troll. Non sai se si tratti di un fenomeno naturale o sia frutto di qualche magia, ma non hai intenzione di fermarti a scoprirlo. Oltrepassate il ponte e proseguite. Farsi strada nella palude è più faticoso di quanto sembri. Spesso temi di avere sbagliato strada, ma il quinto giorno finalmente inizi a sentire terreno solido sotto gli zoccoli del cavallo ed emergi alla luce del sole. Tuttavia l'innaturale freddo, le sanguisughe e i miasmi della palude hanno lasciato il segno sul tuo fisico già provato.

Sottrai 5 PV e 5 PM. Aggiungi 5 ai GIORNI.

Vai al [45](#).

24

Tu e Leanna lasciate la tenda e strisciaste fino al centro dell'accampamento. Se tutto il resto tace, le quattro guardie sono invece sveglie e attente, con le alabarde che scintillano minacciose alla luce della luna.

Chiedi a Leanna di cantare SONNO ([57](#)) per toglierle di mezzo, o preferisci affrontarle beneficiando di un VIGORE? ([2](#))

25

Quando finalmente riemergi in superficie ti sembra che i polmoni ti stiano scoppiando.

Guadagni la riva e ti sdrai sull'erba per riposare, inspirando a grandi boccate. Non vedi Leanna da nessuna parte e quando la chiami non risponde. Dapprima credi si sia allontanata per esigenze fisiologiche, ma quando ti accorgi che anche i cavalli non ci sono più cominci a preoccuparti. Ispezioni il luogo dove l'hai lasciata e vedi con tua grande preoccupazione che l'erba è stata calpestata da numerose impronte, di esseri umanoidi e cavalli. Dai segni che individui, pare vi sia stata una lotta. Due diverse piste si diramano in direzione opposte: verso est l'erba è schiacciata come se vi fosse stato trascinato qualcosa di voluminoso, mentre verso ovest vedi ad intervalli regolari lungo la pista delle macchie di sangue. Il panico inizia a crescere dentro di te, mentre devi decidere in fretta da che parte andare.

Sottrai 5 PV e aggiungi 1 ai GIORNI.

Segui le macchie di sangue all'[11](#), o le tracce di trascinamento al [42](#)?

26

Raggiungi più rapidamente che puoi il luogo in cui si è verificata l'aggressione.

Fortunatamente le tracce sono ancora fresche e negli anni trascorsi insieme agli elfi hai imparato a leggerle alla perfezione, pertanto non ti sarà difficile seguire la pista, anche se vecchia di qualche giorno.

Aggiungi 1 ai GIORNI e vai al [42](#).

27

Dopo esserti liberato della bestia, puoi finalmente guardarti attorno. Il tempio è avvolto nel silenzio e nell'oscurità, le pareti trasudano umidità e la temperatura è gelida. La navata principale termina davanti ad un altare, su cui è appoggiata una spada. Nonostante la penombra del tempio, dalla spada promana un debole bagliore, che illumina un occhio di pietra appeso sopra l'altare tramite una catena infissa nel soffitto.

Prendi prima l'occhio ([34](#)) o la spada ([44](#))?

28

Leanna intona una lenta ninna nanna, ma gli zombie non paiono risentirne, non essendo esseri viventi. Con uno sforzo estremo ti liberi delle mani scheletriche che ti stringono e graffiano, ed estrai la Spada del Sole. La magica lama taglia le membra dei morti viventi come burro ed in pochi istanti hai aperto un sentiero per te e Leanna nelle loro schiere. Correte verso la cappella e ne oltrepassate la soglia.

Sottrai 5 PM e 5 PV.

Vai al [10](#).

29

Leanna rivolge il suo canto al capo dei cultisti che stringe fra le mani il cuore di Volent. L'uomo si ferma all'improvviso e, mentre i compagni lo fissano a bocca aperta, lancia il Cuore nella vostra

direzione. Lo affери al volo e fuggi insieme a Leanna, prima che gli uomini si rendano conto di quanto accaduto.

Sotrai 5 PM e segna che possiedi il Cuore di Volent.

Lascia la roccaforte al [**30**](#).

30

La vostra seconda meta è il Tempio di Gali, un tempio dedicato ad uno spirito delle acque locali. La Spada del Sole vi venne custodita per simbolegliare il matrimonio tra il cielo e le acque. Il viaggio attraverso le steppe fino al tempio non presenta particolari ostacoli, per vostra fortuna. Quando finalmente arrivate al cospetto del Tempio di Gali dopo dieci giorni di viaggio, tuttavia, trovi un ostacolo apparentemente insormontabile. La vecchia diga costruita a monte del tempio presenta una grande crepa, che ha permesso alle acque del fiume sovrastante di gettarsi nel lago, da cui erano state deviate. Il risultato è che il Tempio è ora quasi sommerso dal lago, e così l'unico ingresso di esso si trova sott'acqua. Dopo aver cercato una diversa soluzione, vi rassegnate al fatto di dover nuotare fino ad esso. Tuttavia, sapendo che Leanna non è in grado di sostenere un simile sforzo fisico, sei riuscito a convincerla a restare su questa sponda. Sarai tu a tuffarti in acqua e a esplorare il Tempio, sperando di poterlo fare anche senza l'aiuto del

canto di Leanna. Ora devi decidere cosa fare prima di tuffarti.

Aggiungi 10 ai GIORNI.

Se vuoi chiedere a Leanna di lanciare VIGORE vai al [13](#); se vuoi gettarti senza ulteriori preparazioni vai andando al [3](#).

Se invece possiedi una Maschera Dorata vai al [17](#).

31

Leanna canta a squarciagola, ma le liane non hanno orecchie e, non potendo udire la sua voce, continuano a stringerti la gola. Facendo appello a tutte le tue energie, riesci ad estrarre la spada e con un abile movimento del polso, tranci le liane che ti bloccano il braccio. In breve riesci a liberarti e a raggiungere Leanna. Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PM e 5 PV.

Continua al [20](#).

32

Continuate ad inseguire i cultisti, guadagnando lentamente terreno, fino ad una svolta del corridoio. Non appena girate l'angolo vedete chi state inseguendo superare una porta di pietra. Prima che possiate raggiungerla questa si chiude con uno schianto. Non vi sono maniglie o serrature, e neppure con Vigore riusciresti a spostare una porta così pesante. Cercate un qualsiasi interruttore o leva nascosta, ma non ne

trovate. Non ti resta che scuotere il capo ed ammettere la sconfitta: spera che la perdita del Cuore di Volent non pregiudichi la vostra missione.

Lascia la roccaforte al [30](#).

33

Il viaggio attraverso le pianure è tranquillo e privo di eventi, almeno al calare del settimo giorno, quando avvistate un accampamento. È composto da poche tende e qualche carro e quando ti avvicini vedi che si tratta di Jawa, nomadi che popolano le pianure. Hai sentito dire tutto e il contrario di tutto su di loro: c'è chi li descrive come uomini ospitali e chi consiglia di diffidare di ogni loro parola.

Decidi di visitare l'accampamento (andando al [19](#)) o non desideri perdere tempo (aggiungendo 10 ai GIORNI e proseguendo il viaggio al [64](#))?

34

Ti sollevi in punta di piedi per raggiungere l'occhio di pietra e staccarlo dal suo gancio. Ti fermi per un istante quasi temendo che il tempio inizi a crollare, ma non succede nulla. Osservi meglio l'occhio e noti un'iscrizione: *"Per vedere ciò che cerchi e che non c'è. Cinquantatre"*. Confuso, decidi di infilarti l'occhio in tasca. Allunghi la mano verso la spada. Non appena la impugni essa si illumina di una brillante luce

dorata. Non hai dubbi: questa è la leggendaria Spada del Sole. La fissi saldamente alla cintura e ti prepari alla difficile nuotata verso la sponda del lago e Leanna.

Segna che possiedi l'Occhio di Pietra e la Spada del Sole. Vai al [25](#).

35

State attraversando le mura quando un grido disumano vi fa sussultare. Un lampo nero ti piomba addosso e ti fa cadere da cavallo: una grossa scimmia zannuta ti ha aggredito. Iniziate un violento corpo a corpo e riesci ad avere la meglio sull'animale, estraendo la spada e finendolo. Nello scontro la bestia è però riuscita a ferirti. Tu e Leanna proseguite all'interno della roccaforte.

Sottrai 5 PV.

Vai al [20](#).

36

Ti sollevi in punta di piedi per raggiungere l'occhio di pietra e staccarlo dal suo gancio. Non appena lo rimuovi, la catena smette di oscillare e i tremori cessano. Osservi meglio l'occhio e noti un'iscrizione: *"Per vedere ciò che cerchi e che non c'è. Cinquantatre"*. Confuso, decidi di infilarti l'occhio in tasca. Osservi la spada, che riluce di una brillante luce dorata. Non hai dubbi: questa è la leggendaria Spada del Sole. La fissi saldamente

alla cintura e ti prepari alla difficile nuotata verso la sponda del lago e Leanna.

Segna che possiedi l'Occhio di Pietra. Vai al [25](#).

37

Decidi di ispezionare con più attenzione il sarcofago: Arkor capirà. Purtroppo oltre allo scheletro non vi è nient'altro, se non stracci ammuffiti: il guerriero non è stato sepolto con nessuno dei suoi oggetti magici a quanto pare. Anche il sarcofago non presenta doppi fondi o scomparti nascosti, è una semplice cassa di pietra. Tu e Leanna ispezionate tutti i muri centimetro per centimetro, ma non trovate alcun pulsante, leva o interruttore. La tomba di Arkor pare non nascondere segreti. Fuori da essa il sole continua a sorgere e calare.

Aggiungi 1 al numero dei GIORNI.

Se decidi di tornare indietro vai al [50](#), se pensi sia ancora troppo presto per rinunciare vai al [5](#).

38

Ti getti sulla Corona prima che la statua rotoli nel vuoto. Quando la tua mano si chiude su di essa, senti una forte scossa lungo tutto il braccio. Nel medesimo istante un lampo di luce ti costringe a chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, anche se

pare essere un po' delusa dalla tua scelta di salvare la Corona. Ma dal suo sorriso capisci che non se l'è presa troppo.

Sottrai 5 PV. Segna che possiedi la Corona dei Re.
Vai al [50](#).

39

Finalmente giungete in prossimità delle grandi foreste elfiche. Solo le colline ai piedi delle Barricavento vi separano dalla tana di Gorgoth. Spronate i cavalli al galoppo, impazienti di arrivare a destinazione. Quando raggiungerete la cima delle colline, potrete vedere la grotta dove riposa il demone. Le ultime ore sembrano interminabili, paragonate ai giorni che avete impiegato fin qui. In prossimità della vetta delle colline, i vostri cavalli si fermano e non riuscite a farli proseguire oltre: la presenza di Gorgoth li terrorizza. Fate gli ultimi chilometri a piedi, a volte correndo, a volte camminando.

Aggiungi 25 ai GIORNI e vai al [59](#).

40

Quando sbuchi dai cespugli il leone ha a malapena il tempo di sollevare il muso dal pasto e di ruggire prima che tu gli sia addosso. Ferito ed impegnato come è, non è per te difficile sbarazzartene. Puoi così recuperare la lira di Leanna dalla carcassa. Miracolosamente, lo strumento è intatto. Ora devi tornare in fretta al tempio e seguire le tracce che

vanno nella direzione opposta.

Segna che sei in possesso della lira di Leanna.

Vai al [\(26\)](#).

41

Il sole sorge presto sull'accampamento e per una notte hai potuto dormire come si deve. Anche i nomadi sono mattutini e alle prime luci dell'alba si mettono in movimento. Tu e Leanna li salutate calorosamente prima di riprendere il viaggio. L'undicesimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Aggiungi 11 ai GIORNI.

Vai al [\(64\)](#).

42

Anni di esperienza ti permettono di seguire le tracce con facilità e senti di stare guadagnando terreno su chi stai inseguendo. Dopo due giorni individui un paio di tende montate attorno ad un falò; accanto ad esse cinque cavalli brucano l'erba della steppa. Cerchi di avvicinarti quanto basta da capire chi hai davanti. Ci sono cinque uomini seduti accanto al falò, mentre accanto ad essi in una grossa gabbia vedi Leanna! La giovane ha un bavaglio attorno alla bocca, sicuramente per impedirle di usare il suo canto. Non riconosci quattro degli uomini, ma non puoi dimenticare il volto sfregiato del quinto: si tratta del medesimo schiavista a cui sottraesti Leanna anni fa. A

quanto pare è giunta la resa dei conti. Devi agire rapidamente, prima che i banditi possano fare del male a Leanna. Per tua fortuna, pare che gli uomini stiano festeggiando il loro bottino con molto alcol e sono lenti a reagire quando balzi su di loro. Dopo una breve lotta, riesci ad abbattere quattro di loro, anche se con numerose ferite. Il loro capo però sembra essere ben cosciente e un ghigno gli si dipinge sul volto quando ti riconosce. Fai in modo di metterti fra lui e Leanna e riesci a togliere il bavaglio alla bocca della ragazza. “Presto, usa il tuo canto!” le dici ”Ci ho già provato” esclama Leanna, “ma su di lui non ha effetto”. Il bandito continua a sogghignare, come se non capisse una parola. Si limita ad indicarsi le orecchie e sghignazzare. Ora capisci: essendo a conoscenza del potere di Leanna, deve avere usato dei tappi di cera per orecchie. “Forse se avessi la mia lira potrei riuscire a incantarlo”, dice Leanna “ma l'ho persa quando un leone di montagna mi ha attaccato”. In quell'istante il fuorilegge ti balza addosso, e ti ritrovi in combattimento.

Sottrai 5 PV e aggiungi 2 GIORNI.

Hai forse recuperato la lira di Leanna?

Se sì vai al [14](#), altrimenti al [66](#).

43

Il viaggio di ritorno si preannuncia faticoso, anche se cercate di non affaticare troppo i cavalli. Rivedere i paesaggi che hai incontrato all'andata ti

fa sperare di poter rivedere anche il regno degli elfi, sano e salvo. Le notti passano in fretta e i giorni si susseguono uno dopo l'altro. Dopo diverse giornate vi accorgete di essere di nuovo nei pressi della cittadella di Xel'Naga.

Se possiedi il Cuore di Volent puoi andare al [39](#), altrimenti vai al [7](#).

44

Non appena la tua mano si chiude sull'elsa della Spada, la catena a cui è appeso l'occhio di pietra inizia a scuotersi freneticamente. Grossi frammenti di pietra precipitano dal soffitto, ed uno ti colpisce alla spalla. Il tremore continua ad aumentare e vedi grosse crepe formarsi nel soffitto di pietra: hai pochi secondi per decidere il da farsi. Sottrai 5 PV e segna la Spada del Sole.

Afferri l'occhio di pietra (vai al [36](#)) o decidi di tuffarti nuovamente nel lago, prima che il tempio crolli (vai al [25](#))?

45

E' notte quando raggiungete il Cimitero degli Antichi. Le lapidi si ergono fin dove l'occhio si stende, ma il tuo obiettivo si staglia chiaro alla luce della luna: la cappella dove riposano le spoglie di Arkor l'Eroe. Scendete da cavallo e superate il cancello del cimitero. Quando siete nel cuore del camposanto, i capelli ti si rizzano sulla nuca: hai appena sentito la terra tremare sotto i

tuoi piedi. Con un urlo disumano, il terreno erutta decine di mani scheletriche che ti afferrano le caviglie. Tu e Leanna vi guardate freneticamente intorno e vedete che dalle tombe si stanno levando decine di scheletri viventi. Devi fare qualcosa prima di essere sopraffatto dai loro numeri.

Se vuoi che Leanna utilizzi il suo SONNO vai al [28](#); se vuoi che usi la LUCE SACRA vai al [58](#); se non vuoi o non puoi usare il Canto, vai al [67](#).

46

Con un balzo ti getti verso le guardie. Cogli la prima di sorpresa e la abbatti, ma la seconda riesce a ferirti prima che tu possa avere la meglio. Raggiungete di corsa i vostri cavalli mentre il frastuono ha fatto svegliare l'accampamento e fuggite al galoppo. Nessuno vi insegue, così il decimo giorno raggiungete la roccaforte.

Sottrai 5 PV e aggiungi 10 ai GIORNI. Vai al [64](#).

47

Leanna tocca dolcemente le corde della lira mentre intona un canto dal ritmo lento e toccante. Vedi i movimenti dei lupi farsi sempre più lenti e assonnati, finché non si accoccolano a terra, la testa fra le zampe, immersi nel sonno. Il cammino non presenta ulteriori imprevisti e scendete dalle montagne. Il mattino del quinto giorno, avvisti la roccaforte.

Sottrai 5 PM. Aggiungi 5 GIORNI. Vai al [64](#).

48

Decidi di provare a recuperare il Cuore. Stavolta riuscite ad avvicinarvi alla torre senza brutti incontri. Quando sentite una familiare cantilena, hai una bruttissima sensazione di déjà vu. Ti sporgi dietro un'arcata e ti trovi davanti una scena già vista: i cultisti stanno nuovamente recitando la propria litania per tentare un'altra evocazione. Al centro della stanza si sta manifestando una fiamma.

Se vuoi e puoi usare la LUCE SACRA vai al [49](#), altrimenti al [55](#).

49

Hai imparato dai tuoi errori e chiedi a Leanna di cantare. I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire Leanna anche sopra il frastuono della litania, facendolo esplodere in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il Cuore di Volent. Lo afferri al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna.

Sottrai 5 PM.

Segna il Cuore di Volent.

Potete continuare il viaggio andando al [18](#).

50

E' giunta l'ora di tornare indietro. Ora più che mai il tempo che impiegherai nel viaggio di ritorno è di vitale importanza. Hai due alternative. Potreste

sforzare al massimo i vostri cavalli e voi stessi, riducendo al minimo le soste e le ore di sonno. In questo modo non perdereste tempo inutile, ma si tratta di una scommessa con le vostre forze e soprattutto quelle dei vostri destrieri. Oppure potresti optare per una corsa dal ritmo più contenuto, con pause e riposi più lunghi. In questo modo anche i cavalli non dovrebbero avere problemi, ma rischiereste di portarvi pericolosamente fuori tempo.

Se scegli la prima opzione, vai all'[8](#), se scegli la seconda vai al [43](#).

51

Hai imparato dai tuoi errori e chiedi a Leanna di cantare. I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire Leanna anche sopra il frastuono della litania, facendolo esplodere in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il Cuore di Volent. Lo afferri al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna. Sottrai 5 PM e segna che possiedi il Cuore di Volent.

Vai al [30](#).

52

Mentre cavalcate lungo la steppa, vedi le nuvole radunarsi all'orizzonte: sta per arrivare una tempesta. Per vostra fortuna, individuate una

capanna di pietra abbandonata e vi rifugiate al suo interno. Appena in tempo: in quell'istante inizia a piovere a catinelle. Tuoni e lampi si susseguono e il vento urla rabbioso. Per due giorni non riuscite a lasciare la casupola, battuta dalle intemperie. Anche quando il tempo migliora e potete andarvene, fate lenti progressi. Quando giungi alla metà, con tua gran preoccupazione, sono passati ben dodici giorni.

Aggiungi 12 ai GIORNI e vai al [45](#).

53

Ti ricordi della misteriosa iscrizione sull'Occhio di Pietra "*Per vedere ciò che cerchi e che non c'è*" e lo estrai dalla tasca. Quando vi appoggi sopra la mano, la vedi. La Corona dei Re brilla radiosa sulla testa della statua di Arkor. Eppure giureresti che quando l'hai toccata si trattava di semplice marmo. Ti avvicini ad essa e vi appoggi sopra la mano: non sai di che materiale sia fatta la Corona, ma sicuramente è reale. Fai per rimuoverla dalla statua, quando senti un terribile schianto. Il pavimento si inclina e vieni gettato a terra. Le sezioni del pavimento si stanno sollevando e abbassando freneticamente, aprendo voragini fra di esse. La statua cade dal piedistallo e rotola pericolosamente vicino all'orlo di un precipizio. Fai per avvicinarti quando senti un urlo alle tue spalle: Leanna è appesa all'orlo del pavimento. Sotto di lei un salto di almeno dieci metri, mentre

dietro la ragazza il pavimento minaccia di richiudersi rapidamente su di lei. La statua continua a rotolare lentamente... Ti trovi circa alla medesima distanza dalla Corona e da Leanna.
Ti lanci sulla Corona? Vai al [38](#).
Cerchi di salvare Leanna? Vai al [60](#).
Se resti immobile vai al [65](#).

54

I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire il canto di Leanna anche sopra il frastuono della litania. Non appena la bestia si rende conto di ciò che sta udendo è troppo tardi, ed esplode in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il Cuore di Volent. Lo afferri al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna.

Sottrai 5 PM.

Segna il Cuore di Volent.

Potete continuare il viaggio andando al [39](#).

55

Hai imparato dai tuoi errori e ti getti come una belva addosso ai cultisti. Smettono subito di cantare e l'evocazione si interrompe. La tua superiorità nelle armi è evidente, ma i numeri sono a tuo svantaggio: un cultista riesce a ferirti con il suo falchetto. Quando abbatti il loro capo i restanti cultisti se la danno a gambe, facendo

cadere a terra il Cuore che prontamente raccogli.
Sotrai 5 PV.
Segna il Cuore di Volent e prosegui il viaggio al
[18.](#)

56

Salvi giù da cavallo con un'abile mossa ed aspetti il capobrancio con la spada in pugno. Quando il lupo ti raggiunge fa un balzo verso di te. Ti getti di lato per evitarlo, ma la bestia riesce comunque a graffiarti la spalla. Non appena l'animale tocca terra, lo colpisci con un fendente alla nuca, uccidendolo all'istante. I lupi, dopo qualche secondo, si ritirano in fretta, permettendovi di continuare il cammino. Scendete dalle montagne e, il mattino del quinto giorno, avvistate la roccaforte.

Sotrai 5 PV. Aggiungi 5 GIORNI. Vai al [64.](#)

57

La lenta nenia che Leanna sta cantando ha ben presto effetto sulle guardie. Le vedi prima appoggiarsi alle loro armi, poi cominciare a traballare sui loro piedi e, infine, accasciarsi a terra russando profondamente. Non dovete far altro che scavalcarle per entrare nella tenda, il cui unico contenuto è dato da una cassa. Per tua fortuna non è chiusa a chiave: quando la apri vi trovi una Maschera Dorata riccamente decorata. Ti chiedi quale sia la sua particolarità finché, dopo

averla indossata, non ti rendi conto di non aver più bisogno di respirare. Un simile oggetto potrebbe tornarti utile, pertanto te ne impadronisci. Subito dopo, tu e Leanna prendete i vostri cavalli e lasciate in fretta l'accampamento. Il decimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Segna che possiedi la Maschera Dorata. Sotrai 5 PM e aggiungi 10 GIORNI. Vai al [64](#).

58

Non appena Leanna intona la sua LUCE SACRA, i morti viventi che vi circondano si sbriciolano in cenere. In poco tempo siete in grado di farvi strada fino alla cappella e di entrarvi senza ulteriori ostacoli.

Sotrai 5 PM. Vai al [10](#).

59

Quando raggiungete la cima delle colline, senti Leanna chiedere di fermarti. “Che c'è?” le chiedi stupeito. Lei ti guarda dritto negli occhi: “Finora non ho detto niente, ma so perché hai voluto cercare gli artefatti. Eliminare per sempre Gorgoth non è il tuo obiettivo principale; l'hai fatto per risparmiarmi una vita da prigioniera. Apprezzo molto la tua preoccupazione, ma non hai pensato a me? Perché dovrei lasciarti correre un rischio terribile al posto mio? Ritieni sia tuo dovere proteggermi, ma non credi che anche io debba preoccuparmi di te? So che hai intenzione di

affrontare quel mostro da solo, e non sono d'accordo". Un sorriso ti si dipinge sul volto. Abbracci Leanna pieno d'amore. "Hai ragione, Leanna. Forse sono stato egoista, ma noi siamo una squadra. Se facciamo questa cosa, la facciamo insieme". La ragazza annuisce e ti stringe le mani. Poi vi mettete a correre su per la collina. Arrivati in cima, ti prepari ad ogni evenienza.

Se il numero di GIORNI è 51 o più vai al [68](#).

Se il numero di GIORNI è 50 o meno, e possiedi il Cuore di Volent, la Spada del Sole e la Corona dei Re, vai al [70](#).

Se il numero di GIORNI è 50 o meno, ma non possiedi tutti e tre gli oggetti, vai al [69](#).

60

Hai intrapreso tutta questa avventura proprio per non sacrificare Leanna e non lo farai certo ora. Ti getti verso la ragazza e le affери le mani. Nel medesimo istante un lampo di luce ti costringe a chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, nonché sorridente. Hai dimostrato di essere degno della sacra Corona: quando la rimuovi dalla statua, ti pare di notare un lieve sorriso sul volto di marmo. Sbatti le palpebre per un attimo, ed è scomparso. Segna che possiedi la Corona dei Re.

Vai al [50](#).

61

La litania cantata dai cultisti copre la voce di Leanna e non ne vengono colpiti. Dato che il demone sta per essere evocato, ti getti all'assalto con la spada in pugno. Meni un fendente alla creatura prima che si emersa del tutto, ma un suo artiglio ti ferisce comunque. Tuttavia, sei riuscito ad interrompere il rituale: la fiamma demoniaca si spegne. Alla vista, i cultisti scappano a gambe levate, portando con sé il cuore di Volent. Vi gettate all'inseguimento. Sotrai 5 PM e 5 PV.

Vuoi che Leanna usi l'INCANTESIMO ([29](#)) o continui a inseguire i cultisti? ([32](#))

62

Con la spada in pugno, ti porti davanti alla figura: quando la puoi vedere meglio scoppi a ridere. Si tratta infatti di una grossa pietra, o meglio una statua, dalle fattezze umanoidi, simili ad un troll. Non sai se si tratti di un fenomeno naturale o sia frutto di qualche magia, ma non hai intenzione di fermarti a scoprirlo. Oltrepassate il ponte e proseguite. Farsi strada nella palude è più faticoso di quanto sembri. Spesso temi di avere sbagliato strada, ma il quinto giorno finalmente inizi a sentire terreno solido sotto gli zoccoli del cavallo ed emergi alla luce del sole. Tuttavia l'innaturale freddo, le sanguisughe e i miasmi della palude hanno lasciato il segno sul tuo fisico già provato. Sotrai 5 PV. Aggiungi 5 ai GIORNI e vai al [45](#).

63

Hai imparato dai tuoi errori e ti getti come una belva addosso ai cultisti. Smettono subito di cantare e l'evocazione si interrompe. La tua superiorità nelle armi è evidente, ma i numeri sono a tuo svantaggio: un cultista riesce a ferirti con il suo falchetto. Quando abbatti il loro capo i restanti cultisti se la danno a gambe, facendo cadere a terra il Cuore che prontamente raccogli. Sotrai 5 PV. Segna il Cuore di Volent e prosegui il viaggio al [39](#).

64

Finalmente siete giunti in prossimità di Xel'Naga. Nonostante le condizioni in cui si trova, la fortezza è una vista grandiosa. Puoi solo immaginare come deve essere stata all'apice della sua gloria. Se ciò che hai scoperto corrisponde al vero, il cuore di Volent deve trovarsi nella guglia principale, che si erge ancora adesso integra. Individui due possibili ingressi nel cortile: l'entrata principale, il cui cancello giace a terra divelto, avvolta dai rampicanti (vai al [9](#)), o tramite uno squarcio nelle mura (vai al [35](#)).

65

Resti immobile cercando di mantenerti in equilibrio sul pavimento che beccheggia come una nave in tempesta. La statua traballa pericolosamente sull'orlo del baratro, ed il

pavimento sta ormai per richiudersi sulla povera Leanna, quando un lampo accecante ti fa chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, anche se pare essere un po' delusa dalla tua indecisione. Purtroppo vedi che la Corona è invece scomparsa: non ti sei mostrato degno di essa.

Non vi resta che intraprendere la strada del ritorno, sperando di non aver compromesso la missione.

Vai al [50](#).

66

Lo schiavista si getta su di te come una belva, e riesci a stento a parare l'attacco. Riesci a indietreggiare di qualche passo e aspetti l'affondo del tuo nemico. Ti getti di lato per schivarlo, ma vieni ferito di striscio. Non perdi un istante e continui l'attacco. Il tuo affondo va a segno e il capo degli schiavisti si accascia senza vita. Liberi Leanna che si getta in un abbraccio; la stringi a lungo prima di lasciarla andare. La ragazza ti racconta di essere stata attaccata da un leone di montagna e di essere riuscita a ferirlo, perdendo però la sua lira. Mentre si stava riprendendo dall'incontro, gli schiavisti le sono piombati addosso e l'hanno fatta prigioniera, imbavagliandola. Dopo esservi assicurati che

stiate bene, discutete sul da farsi. Questo imprevisto vi ha fatto perdere giorni preziosi, e ne siete ben consci mentre decidete la prossima mossa. Il terzo oggetto si trova nell'antico Cimitero degli Antichi: due sono le strade che vi possono condurre là. Potete attraversare la palude infernale, luogo dal terreno acquitrinoso, perennemente immerso nella nebbia e in vapori mefitici, oppure percorrere un maggior numero di chilometri viaggiando attorno ad essa. Nel primo caso il tempo di percorrenza stimato è di 5 giorni, nel secondo di 8.

Sottrai 5 PV.

Scegli dove proseguire, attraverso la palude ([4](#)) o girandole attorno ([52](#)).

67

Con uno sforzo estremo ti liberi delle mani scheletriche che ti stringono e graffiano, ed estrai la Spada del Sole. La magica lama taglia le membra dei morti viventi come burro ed in pochi istanti hai aperto un sentiero per te e Leanna nelle loro schiere. Correte verso la cappella e ne oltrepassate la soglia.

Sottrai 5 PV. Vai al [10](#).

68

Ciò che ti attende è una vista che ti gela il sangue nelle vene. E' chiaro che siete giunti troppo tardi: l'anziana regina è morta e Gorgoth si è risvegliato.

Dalla cima della collina puoi vedere la città elfica in fiamme: le urla dei sopravvissuti si odono sino a qui. Fuori dalla caverna di Gorgoth giacciono i corpi dei soldati della guardia reale, o almeno quel poco che è stato risparmiato dall'appetito insaziabile del mostro. Tra i resti scintilla l'armatura dorata di re Lunarion. Leanna si mette a correre e si getta in lacrime sul corpo esanime del padre. Ci sono delle enormi impronte che fuoriescono dalla caverna e si dirigono verso la città, per poi allontanarsi verso sud. Non è difficile capire in quale direzione se ne è andato il mostro, dato che ha lasciato dietro di sé una scia di alberi sradicati. Gorgoth si sta dirigendo a sud, verso le popolose città degli uomini pronto a divorare chiunque trovi sul suo cammino. Stringi saldamente la Spada del Sole. Non ti resta che seguire la scia di distruzione. Anche con la magica arma sai di avere ben poche speranze contro la bestia, ma ora la vendetta è il tuo unico obiettivo.

69

Fuori dalla caverna ti attende un corteo. Re Lunarion, gli anziani e la guardia reale ti stanno aspettando. Quando scuoti la testa, il re china il capo. Il tuo sguardo cade su Leanna, che ti risponde con un mesto sorriso "Hai fatto tutto ciò che hai potuto: sapevamo che sarebbe potuta andare così. Non ti crucciare per me: è il mio destino e lo accetto". Padre e figlia si scambiano

un ultimo inchino, prima che la principessa sia condotta allo scranno occupato dall'anziana nonna. Entrate nell'enorme caverna dove riposa Gorgoth e senti un impercettibile canto, coperto da un sordo brontolio. Seduta su un trono dorato e circondata da una schiera di guaritori giace la regina madre, ridotta ad un'ombra scheletrica. Non appena posa gli occhi su Leanna un sorriso le increspa le labbra rinsecchite e un istante dopo chiude gli occhi: il suo canto si è spento per sempre. Nel medesimo istante il brontolio si trasforma in un urlo disumano mentre la caverna tutta sembra tremare. Qualcosa si muove sul fondo dell'abisso che si apre oltre le tenebre della caverna. Leanna inizia subito a cantare e l'urlo si acquietà. La caverna ha smesso di tremare. I guaritori sollevano il corpo esanime della regina e Leanna si accomoda sullo scranno. Anche mentre canta, i suoi occhi non si staccano dai tuoi: vedi che sono pieni di lacrime, proprio come i tuoi. Ora sarà suo compito far sì che il demone non si risvegli mai più dal suo terribile sonno.

70

Fuori dalla caverna ti attende un corteo. Re Lunarion, gli anziani e la guardia reale ti stanno aspettando. Impugni la Spade del Sole, mentre il Cuore di Volent pende al tuo collo e la Corona dei Re riluce sul tuo capo. Lunarion annuisce solennemente, mentre la folla si apre in due ali per

farvi passare. Entrate nell'enorme caverna dove riposa Gorgoth e senti un impercettibile canto, coperto da un sordo brontolio. Seduta su un trono dorato e circondata da una schiera di guaritori giace la regina madre, ridotta ad un'ombra scheletrica. Non appena posa gli occhi su Leanna un sorriso le increspa le labbra rinsecchite e un istante dopo chiude gli occhi: il suo canto si è spento per sempre. Nel medesimo istante il brontolio si trasforma in un urlo disumano mentre la caverna tutta sembra tremare. Qualcosa si muove sul fondo dell'abisso che si apre oltre le tenebre della caverna. "Presto, tutti fuori" urli ai vecchi elfi che non se lo fanno ripetere; solo Leanna rimane al tuo fianco. Il grande abisso dove giace Gorgoth si spalanca fra le tenebre davanti a te: all'improvviso un'enorme zampa artigliata appare da esso e si posa sull'orlo del baratro. Un volto mostruoso comincia ad emergere dietro di essa... Leanna inizia ad intonare un canto che non hai mai sentito prima: tutto il tuo corpo è pronto all'azione, ma sei stranamente calmo e rilassato. Non perdi tempo: balzi sull'enorme arto e raggiungi il gigantesco viso che sta fuoriuscendo dall'Abisso. Vibri il colpo in un enorme occhio lattiginoso, facendo gridare di dolore Gorgoth. Un'altra mano mostruosa si alza per colpirti, ma viene respinta da forze invisibili originate dalla Corona dei Re. Dietro di te Leanna sta ormai intonando un canto epico. Spingi la Spada del

Sole fino all'elsa nell'occhio della creatura, finché l'urlo non diventa un gorgoglio sommesso. Non appena senti che il corpo del demone sta cedendo, con l'agilità prodigiosa ottenuta grazie al Cuore di Volent sei in grado di balzare via al sicuro mentre il tuo nemico precipita urlando negli abissi senza fondo. Tu stesso sei così stupefatto dalla tua impresa, che quasi non ti accorgi che Leanna ti ha abbracciato e sta piangendo lacrime di gioia. Ridendo di felicità ti chini su di lei e finalmente la baci. Chissà se sei riuscito definitivamente ad eliminare Gorgoth o se si tratta solo di una vittoria temporanea: stretto fra le braccia della donna che ami, per ora non ti importa. Ancora una volta ti sei dimostrato degno del titolo di Campione.

11-09

di Anima di Lupo

Regolamento

Tu sei Matthew, un ragazzo americano di venticinque anni.

Per la prima volta sei riuscito a organizzare un viaggio a New York, per trovare tua sorella Sarah e visitare la città.

Sarah lavora come consulente finanziario al Word Trade Center e oggi, *11 Settembre 2001*, ha preso un giorno di ferie per farti da guida nella Grande Mela.

Hai quasi completato la Facoltà di Medicina e, come ogni giovane americano che si rispetti, hai tre Qualità: *Intelligenza, Prestanza Fisica e Patriottismo*.

All'inizio della tua giornata puoi distribuire **2** punti come preferisci tra le tre Qualità.

Ad esempio, puoi dare 2 punti alla Prestanza Fisica e zero alle altre due oppure 1 punto al Patriottismo, 1 alla Intelligenza e zero alla Prestanza Fisica ecc.

Durante la lettura avrai comunque la possibilità di incrementare le tue Qualità, senza alcun massimale da rispettare.

Puoi anche perdere i punti delle tue Qualità che quindi possono assumere valori negativi.

I valori numerici delle tue Qualità puoi ricordarli a memoria o scriverli nella prossima pagina:

Intelligenza: __

Prestanza Fisica: __

Patriottismo: __

Durante il racconto, avrai bisogno di un dado a sei facce (abbreviato nel testo in *d6*) o di un'app specifica per tirare i dadi “elettronicamente”.

Lo scopo del gioco è sopravvivere alla giornata terribile che, a tua insaputa, sta per capitarti e raggiungere l'unico **Epilogo** della storia.

Vai al paragrafo numero 1.



1
8:00

C'è poco da fare, non ti abituerai mai ai ritardi di tua sorella...

Anche perché il più delle volte sono imbarazzanti e ingiustificati. Stavolta si sarà rotto l'asciugacapelli o il tassista è un incapace perché è rimasto intasato tra la Madison e la Ventitreesima, com'è successo quando ha mollato i tuoi per un'ora e mezza al JFK?

E in che situazione ti ha lasciato, oltretutto.

Sono dieci minuti che non riesci a togliere gli occhi di dosso a Kimberley, la sua bellissima collega, che ti ha individuato dall'altra parte del piazzale come fossi un alieno appena atterrato sulla terra.

Cerchi di farti distrarre dall'aria frizzante che sale dal fiume Hudson: per pochi secondi se chiudessi gli occhi, potresti immaginare di essere ovunque tranne che circondato da grattacieli. Senza rendertene conto lo sguardo ti finisce sulla scollatura della graziosa maglietta bianca di Kimberley.

Lei nota che i tuoi occhi da triglia le stanno più appiccicati che mai e piegando il collo in maniera sbarazzina ti dice: «Matthew, le emozioni ti stanno travolgendo?»

«No, no, cioè sì ma non stavo pensando. Cioè pensavo al fiume» rispondi arrossendo.

«Il fiume? Ma non si vede nemmeno da qui!» «Sì,

cioè no. Non si vede ma l'aria...» «Prima volta a Lower Manhattan?»

«Come? Sì, sì. Prima volta a New York, per la verità.»

«Tua sorella lavora qui da sei anni e non sei mai venuto a trovarla?»

«Sarah è una ragazza indipendente, molto impegnata...»

«Sarah è fantastica! Siamo subito andate d'accordo, sai? Ah eccola!»

Tua sorella vi raggiunge a passo svelto e con un sorriso pubblicitario stampato in volto. Ti abbraccia di slancio e ti bacia affettuosamente sulle guance.

«Tesoro mio, ciao! Com'è andato il viaggio? Scusa il ritardo ma non trovavo l'abbonamento della metro. Vi siete già presentati?»

«Tutto bene, Sarah. Kimberley mi ha tenuto compagnia.»

«Allora andiamo, su, abbiamo tanto da fare. Per prima cosa, come promesso, ti farò vedere il mio ufficio.»

«È accanto al mio, così mi accompagnate al lavoro» interviene Kimberley.

Sopra di voi, il cielo è di un azzurro incantevole mentre, uno a fianco all'altro, v'incamminate entrando nell'ombra delle torri gemelle.

Tira un d6.

Se esce un numero pari, vai al **50**

Se esce un numero dispari, vai al **21**

2
9:03

L'ambiente è saturo di fumo: questa scala ha un accesso diretto all'incendio che si sta consumando ai piani superiori, dai quali oltretutto nessuna persona sta scendendo. Senti odore di ferro bruciato, il calore è insopportabile e sembra di stare in una fornace ardente. Tu e Sarah iniziate a tossire, vi coprite la bocca con la manica della maglia e quando arrivate al piano di sotto per voi è un sollievo. Improvvistamente sentite un forte colpo da qualche parte sopra di voi e la torre vibra leggermente.

Al momento del disastro, questo piano era stracolmo e ora assisti a una carneficina degna di una scena di guerra. Lungo il corridoio semidistrutto sono sparsi almeno una ventina di cadaveri. Molte persone sono ferite o in fin di vita, le porte degli uffici sono spezzate a metà e alcuni pannelli del soffitto giacciono sul pavimento.

In una situazione del genere, hai ben poche scelte. Se pensi chi sia meglio allontanarsi prima possibile, vai al **78** Se invece ti avvicini ai feriti per aiutarli, vai all'**81**

3
9:03

Non sei preoccupato e non dici nulla.

Un quarto d'ora trascorre in fretta curiosando in lungo e in largo per la biblioteca, poi vuoi metterti

comodo e cerchi una sedia. È in quel momento che accade.

All'inizio percepisci un boato, cupo e continuo come il respiro di un drago. Poi una forza invisibile ti sposta e il pavimento sotto i tuoi piedi si muove. Ma è solo quando lo scaffale pieno di libri che hai accanto ti precipita addosso che ti rendi veramente conto che la torre si sta muovendo. Perdi 1 punto di *Prestanza Fisica*. Gli erogatori del sistema antincendio ti bagnano e la prima cosa che pensi è "*non c'è nessun maledetto incendio qui, spegnete quegli affari!*".

Poi pensi a tua sorella e scatti in piedi. «Matthew, cos'è successo?» ti dice.

«Dobbiamo andarcene da qui, è accaduto qualcosa all'edificio. Non so cosa ma dobbiamo andare.»

«Roger dov'è?» chiede tua sorella.

Alzi lo sguardo e lo vedi sotto i calcinacci di una parete parzialmente crollata. Attorno alla sua testa c'è una pozza enorme di sangue scuro come la notte.

Sarah lancia un urlo stringendoti forte il braccio. Se vuoi avvicinarti a Roger, vai al **24** Altrimenti, via al **62**

Una signora anziana con un taglio sulla fronte è sola, zoppica e cerca di uscire dall'edificio.
«Sarah vai avanti, io aiuto quella signora.»

Tira un d6 e aggiungi il tuo punteggio di Prestanza Fisica. Se ottieni un totale uguale o superiore a 5, vai al **33** Altrimenti, vai al **46**

5

9:03

Purtroppo per te, proprio nel momento in cui l'ascensore passa al 78° piano, un secondo aereo colpisce la tua torre in quel punto. L'ascensore si trasforma in una trappola mortale di calore e ferro fuso e tu muori sul colpo. Oggi. 11 Settembre 2001.

6

9:59

Fai fatica a respirare e nessun soccorso si vede. La gente telefona ma il 911 è intasato di chiamate. Senti la sirena dell'altoparlante suonare angosciosa sopra di te. Disperazione e rassegnazione ti assalgono. Che cosa vuoi fare? Se vuoi gettarti dalla torre, sperando in un miracolo vai al **52** Altrimenti, vai all'**88**

7

8:42

Usciti dall'ascensore, v'incamminate per un corridoio ampio e ben curato. I tuoi piedi emettono un suono ovattato camminando sulla moquette scura che ricopre questa parte di pavimento.

Sarah saluta due colleghi di lavoro prima di arrivare a una doppia porta a vetri che si apre automaticamente al vostro passaggio.

«Benvenuto nella mia seconda casa, Matthew.»

Un uomo brizzolato in giacca e cravatta vi intercetta e visibilmente sorpreso chiama tua sorella.

«Sarah, carissima, sei qui. Stavo proprio pensando a te.» Si rivolge a te e si presenta.

«Roger, sono in ferie, lo sai» gli dice tua sorella.

«Lo so cara, lo so. Solo non trovo il faldone Mahone-Scofield del '97. Hai presente? Quella società di costruzione del sistema carcerario.»

«Roger, c'è mio fratello, è venuto qua per me da...»

«Ma scherzi, Sarah, lo capisco. Ti rubo solo un minuto. Il tempo di trovare il formato cartaceo in biblioteca.»

«Ma come faccio, non posso lasciarlo solo.»

«Può venire con noi se vuole, oppure può aspettarti al 107°, all'osservatorio turistico. C'è la vista migliore d'America lì.» Tua sorella ti guarda e ti fa gli occhi dolci.

«Cosa preferisci fare Matthew?» ti dice sospirando.

Se vuoi andare con Sarah e il suo capo in biblioteca, vai al **29**

Altrimenti, puoi seguire il suggerimento di Roger e prendere l'ascensore per l'osservatorio turistico andando al **45**

Sarah è colpita dal tuo interesse e ascolta con attenzione il racconto di Kimberley sul loro incontro, che la ragazza descrive altrettanto volentieri. Non si sono conosciute sul posto di lavoro, come potevi pensare, bensì in un locale di Brooklyn, il preferito di entrambe. È stata poi Kimberley ad avvisare Sarah del posto vacante alla Cantor Fitzgerald, la società per cui lavorano: aggiungi **1** punto alla tua *Intelligenza*.

Raggiungete il 101° piano e uscite dall'ascensore. Sarah ti fa vedere il suo ufficio, arredato in maniera decisamente sobria. State lì più di dieci minuti e poi, dopo aver salutato Kimberley, tua sorella ti propone una capatina al Windows on the World prima di uscire dalla torre.

«È un ottimo ristorante al 106° piano ma noi andremo per vedere il panorama. È un'occasione unica di vedere la città in quel modo.»

Se sei d'accordo, salite al **59**

Altrimenti, scendete al **69**



9
9:20

La scala è intatta e dunque percorribile: prosegui al **26**

10
9:59

«Dobbiamo uscire subito!» dici a Sarah «La torre non è sicura e questa situazione è più grande di loro». Osservi i volti tesi dei vigili del fuoco, alcuni sono giovanissimi. Mentre correte in Liberty Street, la torre viene giù e un flusso piroclastico di polvere si srotola come un serpente dalle mille teste incuneandosi nei canyon della downtown. La polvere vi avvolge come un sudario, nel naso hai piccoli granelli che grattato via la pelle mentre i vestiti ti vengono strappati dal corpo come se un vampiro dalle unghie affilate avesse deciso di umiliarti e denudarti. Quando la furia del crollo si placa, vi sedete per terra appoggiando la schiena a un muretto impolverato: vai al **42**

11
∞

Questo racconto è stato scritto in memoria delle vittime dell'11 Settembre; a loro, e a chi lotta per la pace, vanno il mio pensiero e la dedica del Corto.

L'autore.

12

8:30

Cammini dietro tua sorella e in pochi minuti raggiungete un bugigattolo strapieno di oggetti, per lo più sporchi, che ti ricorda la tana di uno stregone. Fernando è un tipo sveglio, iperattivo e in confidenza con tua sorella. Dopo aver guardato il tacco, ti chiede di tenere ferma la scarpa mentre la sistema perché la morsa è rotta.

Così lo aiuti in silenzio mentre lui e Sarah non smettono un attimo di conversare.

Se ne va un quarto d'ora prima che la scarpa sia pronta. Salutate Fernando che ti fa l'occhiolino e vi avviate all'ascensore.

Quando le porte si chiudono Sarah ti dice che passerete la mattinata a Lower Manhattan. Poi ti chiede dove ti piacerebbe andare nel pomeriggio.

Se le rispondi in giro per le splendide vie del centro a vedere i negozi, vai al **22** mentre se preferisci andare a visitare la statua della libertà a Liberty Island, vai invece al **56**

13

9:59

Vieni completamente investito dai detriti della Torre Sud e muori sul colpo, insieme a tua sorella, diventando così una delle vittime dell'attacco terroristico più grande e crudele della storia dell'umanità. La tua vita termina adesso, l'11 Settembre.

14

8:46

Sei di fronte a una delle viste più belle dell'intera East Coast: oltre Manhattan, l'East River bagna il quartiere di Brooklyn, enorme a perdita d'occhio. A un certo punto vieni distratto da un forte boato, la torre vibra leggermente e vedi del fumo nero salire dalla Torre Nord. Alcune persone sono prese dal panico e iniziano a fare delle telefonate, altre appaiono più tranquille. Dopo due minuti senti la sicurezza dire all'altoparlante:

"Rimanete nei vostri uffici. L'edificio è sicuro".

Iniziate a discutere tra di voi; poi alcuni scelgono di lasciare ugualmente la torre mentre altri decidono di riunirsi nel punto di raccolta, il cinema. Se vai all'ascensore per uscire dalla torre, scendi al **5** altrimenti, segui gli altri al cinema al **19.**

15

8:27

«La Otis Elevators è un'azienda all'avanguardia nella costruzione degli ascensori» ti dice.

«Al World Trade Center possono fare cento piani in settanta secondi».

Compiaciuto, aggiungi **1** punto alla tua *Intelligenza*.

Giunti al 74° piano, arrivate negli uffici della Morgan Stanley, dove lavorano Kim e tua sorella. Kimberley ti fa vedere i locali e ti offre un caffè.

«Vero espresso italiano» ti dice sorridendo.
Se accetti il caffè espresso, vai al **53**
Se invece lo rifiuti, ti suggerisce di sfogliare
qualche rivista al **68**

16
9:59

Hai digitato il numero giusto! La porta si spalanca e voi correte verso la Trinity Church, dove molte persone hanno trovato rifugio. Quando siete nella navata centrale, un boato vi giunge alle orecchie: la Torre Sud non esiste più. Vai al **42**

17
9:15

L'odore di ferro bruciato si fa sempre più forte, le pareti attorno a voi scottano. Le fiamme divampano e sciolgono le sedie: è impossibile passare di qui.

Togli **2** punti alla tua *Prestanza Fisica* per le ustioni, poi tornate indietro al **9**

18
9:50

L'ascensore sfreccia verso il basso e quando arrivate nella lobby, vedi un gruppo di vigili del fuoco parlare tra loro e una fila di persone che sta uscendo dalla torre: alcuni hanno dei tagli sulla fronte, altri hanno i vestiti strappati.
Se vuoi andare dai vigili del fuoco per parlare con

loro, vai al **47** Se vuoi aiutare qualche ferito, vai al **4**

Se hai almeno **3** punti di *Intelligenza* e vuoi uscire al più presto dalla torre, vai al **30**

19

9:03

Rimanete a discutere nel cinema per quindici minuti, nel corso dei quali non riesci a metterti in contatto con tua sorella. Poi un'esplosione nei piani sotto di voi scuote l'edificio e vi blocca l'uscita dal basso. La situazione diventa disperata in poco tempo. Un fumo denso e nero sale dai piani inferiori e satura l'ambiente: spaccate una finestra per respirare meglio ma molti uomini, sdraiati a terra, non si muovono più.

Se rimani lì, vai al **6**

Se vuoi recarti sul tetto, all'Eliporto, vai al **23**



20

8:50

Decidi di passare dal tetto: tua sorella ti tiene in equilibrio su una gamba mentre allunghi le braccia verso il tettuccio che si sposta di lato senza problemi. Aggrappato alla fessura, ti sollevi oltre l'apertura e ti ritrovi sul tetto dell'ascensore: un'aria caldissima, quasi soffocante, arriva dai piani superiori. Guardi in alto e nella penombra vedi chiaramente delle fiamme lambire il vano ascensore: vi siete fermati davanti alle doppie porte dell'89° piano. Aiuti tua sorella a salire, poi spingi le doppie porte che cadono nel corridoio davanti a te.

Aggiungi **1** punto alla tua *Intelligenza* e **1** alla tua *Prestanza Fisica*.

Nel corridoio, il sistema antincendio funziona a tutto volume e l'acqua vi arriva alle caviglie.

«Mio dio ma cos'è successo?» dice tua sorella.

Mentre camminate nel corridoio, due uomini sbucano da una stanza. Sarah riconosce Frank Di Martini, il responsabile dei lavori che ha diretto la costruzione delle torri e il restauro del 1993.

«Il metallo si sta sciogliendo» vi dice, «dovete uscire subito dalla torre prendendo le scale, non l'ascensore.»

Vi indica la direzione e poi continua l'ispezione.

Proseguite tra i corridoi deserti finché arrivate nei pressi di un bivio, dal quale scendono due scale: da quelle più vicino a voi, sulla sinistra, arriva un

fumo denso e nero mentre dalle scale sulla destra, dal lato opposto al vostro, l'aria è pulita ma il corridoio è piegato e le pareti sono curve, come se il piano di sopra si fosse afflosciato su quello di sotto.

Se preferisci andare verso le scale con il fumo, vai al **2**

Se invece opti per le pareti incurvate, vai all'**84**

21

8:15

Subito prima di entrare, alzi lo sguardo e con i muscoli del collo tesi per la posizione della testa, osservi il profilo della Torre Nord stagliarsi verso il cielo come la guglia di un'antica cattedrale medievale, una sfida al cielo come a volerlo oltrepassare per vedere cosa c'è oltre. Le linee verticali della torre con un effetto cangiante riflettono la luce che riverbera nella limpida giornata settembrina di oggi. Quando le porte scorrevoli si spalancano per la prima volta in vita tua entri nel World Trade Center. La prima cosa che noti è il via vai della gente; i volti tesi e le camminate di persone dall'aria indaffarata si mescolano alla perfezione ai sorrisi dei turisti in attesa davanti alle porte degli ascensori. Vista da fuori, la struttura lineare e monotona dell'edificio ti aveva dato un'idea statica dell'ambiente che invece, nella lobby, si rivela più vivo che mai. Sarah scompare dietro una porta di servizio che

neppure avevi notato e ricompare immediatamente con un cartellino precompilato per visitatori su cui qualcuno ha scritto con un pennarello rosso il tuo nome.

Entrate nel primo ascensore libero. Mentre le porte si stanno chiudendo una ragazza con i capelli cortissimi sbuca dal corridoio e correndo verso di voi urla: «Kimberley, aspetta!»

L'amica di tua sorella sembra non aver sentito nonostante la voce squillante della ragazza.

Se ti lanci tra le porte prima che si chiudano, vai al **43** Se invece rimani fermo, vai al **77**

22

8:35

«Hai il portafoglio a fisarmonica, Matthew?»

«Speravo in un tuo piccolo aiuto...»

Quando arrivate al 74° piano, l'ascensore si ferma e Sarah ti dice:

«Siamo arrivati, gli uffici della Morgan Stanley sono qui.» Vai al **7**

23

9:58

Le porte sono sigillate: è impossibile raggiungere il tetto!

Un uomo disperato ti guarda negli occhi e poi si getta di sotto. Se hai abbastanza coraggio da seguirlo, vai al **52**

Altrimenti, rimani lì andando al **38**

24

9:04

Roger è steso sul fianco con il cranio spaccato. Vedi la materia grigia mescolata con il sangue espandersi sul pavimento. Senti l'odore dolciastro del sangue quando appoggi una mano sulla sua spalla. Scambi uno sguardo con Sarah e vi dirigete alla porta.

Aggiungi **1** punto di *Patriottismo* e vai al **62**

25

8:46

Guardando verso nord, vedi subito l'Empire State Building. Poi un oggetto in movimento sulla sinistra attira la tua attenzione. Comprendi dopo qualche secondo che si tratta di un aereo di linea. Sbalordito per la bassa quota e la vicinanza ai grattacieli della città, non credi ai tuoi occhi e lo fissi nella sua ammaliante traiettoria. L'aereo diventa sempre più grande e non riesci a staccare lo sguardo da questo incredibile spettacolo. Quando comprendi che esso colpirà in pieno la Torre Nord rimani traumatizzato e provi a dire qualcosa ma le parole non escono dalla tua bocca. Il terrore ti afferra implacabile di fronte a un tale evento. Quando l'aereo si schianta sulla Torre Nord, un'enorme palla di fuoco erompe dall'edificio. Ti tremano le gambe mentre osservi gli effetti devastanti della collisione. Alcune persone dietro di te sono prese dal panico e

iniziano a fare delle telefonate. Dopo due minuti senti la sicurezza dire all'altoparlante: "*Rimanete nei vostri uffici. L'edificio è sicuro*".

Iniziate a discutere e tu racconti ciò che hai visto; alcuni scelgono di lasciare la torre mentre altri decidono di riunirsi nel punto di raccolta, il cinema. Se vai all'ascensore per uscire dalla torre scendi al **5**, altrimenti segui gli altri al cinema al **19**.

26

9:30

Vedere tua sorella così in affanno ti riempie di rabbia per quello che sta accadendo, un evento fuori dalla tua portata e completamente inaspettato.

Giungete al 55° piano esausti e sudati. Senti due persone parlare animatamente in un ufficio con la porta rossa a dieci metri da te.

Dall'altra parte del corridoio vedi l'alloggio dell'estintore.

Se vuoi andare verso le due persone, vai al **44**

Se invece preferisci avvicinarti all'estintore, vai al **57**

27

9:59

Ti accorgi tardi della catastrofe, non pensi che la torre possa crollare e rimani ucciso sotto le macerie. La tua vita termina qui.

28

10:22

La WTC Plaza è nel caos.

Tira un *d6* e aggiungi la tua *Prestanza Fisica*.

Se ottieni un totale uguale o superiore a 5, vai al
73

Se ottieni un totale uguale o inferiore a 4, vai
all'**85**

29

8:44

Sarah è contenta della tua decisione: v'incamminate lungo i corridoi decorati da quadri raffiguranti panorami di New York. Se vuoi chiedere a Roger qualcosa a proposito della Morgan Stanley, vai al **63**

Se invece non vuoi chiedergli nulla, vai al **37**

30

9:54

Troppa gente ostacola il vostro cammino e suggerisci a Sarah di andare verso est per uscire dal lato di Church Street.

Nessuno è presente in quest'ala della lobby ma quando arrivate davanti alla porta vi accorgete di un tastierino magnetico: serve la combinazione per aprirla.

Aggiungi 10 al numero delle vittime dell'attentato del '93.

Il valore che trovi corrisponde al paragrafo al

quale devi andare. Se non lo sai, vai al **55**

31
8:20

Osservi diminuire il numero rosso nel piccolo riquadro sopra le porte dell'ascensore per distrarti dall'ipnotica bellezza di Kimberley. Quando compare lo zero, le porte si aprono ed entrate insieme con altre cinque persone. L'interno è spartano ma, essendo solo in sette, state larghi.

Già al 33° piano, tu e Kimberley siete rimasti soli. Se vuoi chiederle qualcosa a proposito degli ascensori, vai al **15** Altrimenti, rimani in silenzio andando al **76**

32
8:37

Quando arrivate al 92° piano, Sofia esce senza dire una parola. Voi proseguite fino al 101°, dove lavorano Sarah e Kim, negli uffici della Cantor Fitzgerald.

Sarah, tutta orgogliosa, ti fa vedere il suo ufficio, arredato in maniera decisamente sobria. State lì più di dieci minuti e poi, dopo aver salutato Kimberley, tua sorella ti propone una visita al Windows on the World prima di uscire dalla torre. «È un ottimo ristorante che occupa il 106° e il 107° piano, ma noi andremo per vedere il panorama. È un'occasione unica di vedere la città in quel modo.»

Se sei d'accordo, salite al **59** Altrimenti, scendete al **69**

33
9:59

Porti fuori la signora e vi dirigete verso Liberty Street. Poi la Torre Sud crolla, ma voi siete già al sicuro. Vai al **42**

34
9:03

Sei perfettamente d'accordo con Kimberley e la segui tra le scrivanie fino al lato sud degli uffici. Mentre passi vicino alla finestra, ti fermi perché vedi un aereo arrivare diritto davanti a te e puoi leggere perfettamente la scritta UNITED sulla fusoliera. Il velivolo si schianta nei piani subito sopra di te: le pareti esplodono, il soffitto crolla e mentre la torre trema, senti di non essere più padrone della tua vita. Perdi immediatamente di vista Kimberley. Davanti a te c'è la via per gli ascensori ma non credi ai tuoi occhi quando vedi parte dell'ala in fiamme a meno di dieci metri da te.

Se vuoi metterti sotto una scrivania, vai al **71**
Se invece vuoi fuggire dagli uffici, vai al **66**

35
9:59

Mentre scendete le scale sentite sopra di voi

diversi colpi secchi e ritmici.

Vi fermate un momento per ascoltare meglio e quando capite che questi colpi sono dovuti al crollo di un piano sopra l'altro, urlate e correte giù per le scale ma non c'è più niente da fare. Il destino ha giocato l'ultima carta per voi e la Torre Sud vi crolla addosso seppellendovi.

La vostra vita termina qui.

36

8:48

Il tastierino non c'è più ma i pulsanti sono ancora visibili, premi quello d'emergenza diverse volte ma niente da fare: non funziona. Mentre ritrai la mano, tocchi un filo scoperto e prendi la scossa: perdi 1 punto di Intelligenza. Vai al **20**

37

8:46

Arrivati davanti all'ingresso della biblioteca, Roger apre la porta e un odore di carta invecchiata ti riporta alla memoria la prima volta che entrasti nella biblioteca del Rijksmuseum. Un prurito alle narici ti assale fino a farti starnutire.

«Qualcuno è allergico alla cultura, eh!» esclama Roger ridendo. «Più che cultura Roger, qui dentro ci sono faldoni su faldoni di numeri» dice a tua difesa Sarah.

Stai per dire la tua quando una forte vibrazione fa tremare il pavimento. Nessun oggetto della stanza

si muove ma una certa inquietudine vi destà.
«Cos'è stato?» dice tua sorella rivolgendosi al suo capo.

«Una piccola scossa di terremoto. Ne ho sentite altre in passato.»

«Ma non così forti, Roger. Sarà meglio andare a vedere.» «Non essere melodrammatica Sarah, non è da te. Magari stanno lavorando al piano di sotto. Su, vieni. Quella robaccia vecchia che cerchiamo dovrebbe essere di qua.»

Tu cammini stancamente per la stanza fin quando, giunto accanto alla porta d'ingresso, senti una voce provenire dall'esterno, da un altoparlante. Il suono è attutito dalla porta ma distingui chiaramente le parole "*rimanete nei vostri uffici*". Se pensi sia meglio avvisare gli altri e andare a vedere cosa stanno dicendo all'altoparlante, vai al

58

Se invece non dici niente, rimani in biblioteca al **3**



38
9:59

Sei stoico e la tua resistenza ai fumi tossici è encomiabile fino alle 9:59, quando la Torre Sud crolla su se stessa cancellandosi dalla storia.

Tu sei semisvenuto e non ti rendi conto della potenza del crollo che ti polverizza: la tua vita termina qui.

39
9:10

Sentite urla provenire dagli uffici alle tue spalle. «Mio dio, ma cosa sta succedendo?» dice tua sorella. «Dobbiamo scendere Sarah» le rispondi.

Escludendo gli ascensori, avete tre possibilità per scendere: dalla scala più vicino a voi, sulla sinistra, arriva una corrente d'aria caldissima mentre dalla scala sulla destra, dal lato opposto al vostro, non arriva nessun odore particolare ma il corridoio è piegato e le pareti sono curve. Poi c'è un'altra scala, dalla quale arriva un forte odore di ferro bruciato.

Se vi dirigete verso l'aria soffocante, vai al **9**

Se preferisci andare verso le pareti curve, vai al **67**

Se scegli l'odore di ferro bruciato, vai al **17**

40
10:20

Dalla lobby della Torre Nord, ci sono due possibili uscite: verso ovest, su West Street, o

verso est, nella WTC Plaza. Scegliete quest'ultima e proseguite tra la calca di gente finché non siete fuori. Mai avresti pensato nella tua vita di assistere a una catastrofe del genere. La Torre Sud è crollata creando un ammasso di ferro e cemento nella WTC Plaza e lasciando un vuoto terribile verso il cielo, dove si eresse per ventotto anni. Vedi un sacerdote piangere e pregare Gesù di far smettere questo disastro mentre sta fasciando con le bende la gamba sanguinante di un vigile del fuoco sdraiato a terra.

Se vuoi aiutare il sacerdote, vai all'**80**

Se credi che la cosa migliore sia guidare Sarah attraverso i detriti per allontanarti dalla WTC Plaza, vai al **28**

Se hai almeno 3 punti di Intelligenza e preferisci non rimanere nella WTC Plaza, puoi tornare dentro la torre e cercare l'uscita su West Street andando al **72**



41

8:37

«Entrambe le torri hanno 110 piani, Matthew. Non sono gli edifici più alti del mondo ma potrebbero comunque spaventare qualche pivello alle prime armi» ti risponde ridacchiando e guardando Kimberley con uno sguardo complice.

«Ah ah...» rispondi ironico «Molto divertente.» Aggiungi comunque **1** punto al tuo Patriottismo. Raggiungete rapidamente il 101° piano e uscite dall'ascensore.

Per dieci minuti Sarah ti fa vedere il suo ufficio, arredato in maniera decisamente sobria.

Dopo aver salutato Kimberley, tua sorella ti propone la visita al Windows on the World prima di uscire dalla torre.

«È un ottimo ristorante al 106° piano ma noi andremo per vedere il panorama. È un'occasione unica di vedere la città in quel modo».

Se sei d'accordo, prendete l'ascensore e salite al **59**. Altrimenti, prendete l'ascensore e scendete al **69**.

42

10:10

La Torre Sud è crollata creando un ammasso di ferro e cemento nella WTC Plaza e lasciando un vuoto terribile verso il cielo. Ovunque, cadaveri coperti di polvere.

Alle 10:28 crolla anche la Torre Nord, cancellando il World Trade Center dalla storia e

portando con sé anime innocenti e sfortunate: vai al **61**



43
8:22

Agisci d'istinto, forse mosso da un comune senso d'educazione, e ti lanci tra le porte dell'ascensore appena in tempo per bloccarle. Le porte si riaprono e la ragazza può entrare.

Aggiungi **1** punto alla tua *Prestanza Fisica*.
Dopo averti indirizzato un frettoloso "grazie", la nuova arrivata si rivolge a Kimberley.
«Adesso ti si sono tappate anche le orecchie oltre alla lingua, Kim?» dice mentre l'ascensore inizia a

salire.

«Non ti ho sentito! E non chiamarmi Kim» risponde lei, senza guardarla.

«Ti prego Sofia, non ricominciare» interviene tua sorella.

«Dimmi, Sarah, se questo non è un comportamento infantile. Sono passati due mesi ormai!»

Capisci che c'è ruggine tra Sofia e Kimberley ma tua sorella, nonostante le note capacità relazionali, non è ancora riuscita a smussare gli spigli.

Decidi di intervenire per raffreddare gli animi.

Se ti rivolgi a Sofia, vai al **64**

Se preferisci rivolgerti a Kimberley, vai al **79**

44

9:33

Un vigile del fuoco sta discutendo con una signora che non accenna a muoversi. Quando vi vede, vi sorride e dice:

«Deve uscire da qui signora, l'edificio non è sicuro. Vada con questi signori.»

Poi si rivolge direttamente a voi:

«Sono Orio, i miei colleghi stanno arrivando: tenete duro.» «Ma cosa è successo?» chiede Sarah.

«Credo un attentato» risponde.

«Mio dio, Matthew!» dice Sarah portandosi la mano alla bocca. «Prendete l'ascensore al 40° piano. È sicuro, l'ho riparato io» vi dice il

coraggioso pompiere prima di insistere con la signora.

Aggiungi **1** punto al tuo *Patriottismo* e prosegui all'**89**

45

8:45

L'Osservatorio del 106° piano è costituito da un corridoio delimitato da una splendida vetrata che si affaccia sul vuoto. Il camminamento percorre tutto il perimetro della torre e tu esci dall'ascensore nell'angolo nord-est.

Puoi scegliere di andare a vedere la parte nord di Manhattan, per dare uno sguardo a Central Park e a Midtown (**25**) oppure la parte orientale che si apre sull'East River e Long Island (**14**).

46

9:59

I muscoli delle gambe ti fanno male per averli sforzati nei numerosi scalini fatti per arrivare fin lì, non riesci a portare la signora molto lontano e quando la Torre Sud crolla, rimanete schiacciati sul piazzale. La tua vita termina qui.

47

9:54

Raggiungi i vigili del fuoco e chiedi informazioni sullo stato della torre e su cosa sia accaduto.
«Molto probabilmente è un attacco terroristico,

signore» ti risponde il più anziano di loro. «Esca subito e vada in Liberty Street, senza fermarsi». Tira un d6 e aggiungi il tuo totale di Patriottismo. Se ottieni un totale uguale o superiore a 7, vai al **10** Altrimenti, vai al **27**

48

8:25

Ti rendi conto di aver fatto la mossa sbagliata parlando amabilmente con Sofia: la ruggine che avevi notato tra lei e Kimberley è più marcata del previsto.

Cercando di rimediare, ti rivolgi a Kimberley parlando del più e del meno, di New York, di cosa le piace e di cosa non le piace: fortunatamente, riesci a tranquillizzarla quanto basta.

Aggiungi **1** punto alla tua *Intelligenza*, poi vai al **32**

49

10:28

Camminate tra la folla composta per lo più da soccorritori quando senti un rumore alle tue spalle: ti volti e vedi con orrore che la Torre Nord sta crollando!

Provate a scappare ma il tempo a vostra disposizione è finito e rimanete sepolti dalle macerie.

Sei morto da vero patriota, come tanti altri, l'11 Settembre.

Passate accanto al monumento dedicato alle sei vittime dell'attentato del '93 e raggiungete l'ingresso della Torre Sud. Le porte scorrevoli si spalancano e, per la prima volta in vita tua, entri nel World Trade Center.

Le prime cose che noti sono il tappeto rosso sul pavimento e il via vai della gente; i volti tesi e le camminate delle persone dall'aria indaffarata si mescolano ai sorrisi dei turisti in attesa davanti alle porte degli ascensori. Vista da fuori, la struttura lineare e monotonà dell'edificio ti aveva dato un'idea statica dell'ambiente che invece, nella lobby, si rivela più vivo che mai. Sarah scompare dietro una porta di servizio che neppure avevi notato e ricompare immediatamente con un cartellino precompilato per visitatori su cui qualcuno ha scritto con un pennarello verde il tuo nome.

«Tieni, mettitelo in tasca e non...Hey!» ti dice ma non riesce a finire la frase perché un turista con un borsone sulle spalle la urta. Tu la afferri per un braccio evitandole la caduta ma il tacco della scarpa destra non regge l'inclinazione del corpo e si spezza. «Ma guarda dove vai!» impreca Kimberley al goffo signore che si scusa gesticolando.

«Przepraszam przegapic! Nie widzialem» dice il turista. «Ma stai fermo che è meglio, guarda qua!»

gli dice Sarah.

«Sarah, vai subito da Fernando così te la sistema» suggerisce Kimberley.

«Chi è Fernando?» chiedi.

«È il tuttofare della Torre Sud» ti dice. Poi rivolgendosi a tua sorella aggiunge: «Tuo fratello può salire con me se vuoi, poi ci raggiungi.»

«Certo, fai come vuoi Matthew» dice Sarah.

Se vuoi accompagnare tua sorella da Fernando, vai al **12**

Altrimenti, puoi salire in ascensore con Kimberley al **31**

51

9:59

Venite sommersi dalla pioggia di detriti della Torre Sud e rimanete sotto le macerie per due giorni, dopo i quali i soccorsi vi estraggono, disidratati e con le gambe spezzate, ma ancora vivi. Vai al **61**

52

9:56

Sei così disperato e desideroso di salvarti la vita che pur di non rimanere lì ti lanci nel vuoto, a più di 400 metri da terra. Un gesto misterioso ai più e sconvolgente per tutti quelli che lo vedranno, dal vivo o in televisione.

La tua vita termina qui, al World Trade Center, l'11 Settembre.

53

8:37

Sorseggi il caffè: non è molto buono ma ti carica.
Aggiungi 1 punto alla tua Intelligenza e 1 alla
Prestanza Fisica. Vai al **74**

54

8:48

Decidi di forzare le porte ma niente da fare: sono
inamovibili.

Purtroppo, prima di andare al **20**, ti tagli e perdi 1
punto di *Prestanza Fisica*.

55

9:59

Purtroppo il numero che serve ad aprire la porta
non ti viene in mente prima che la torre crolli: la
tua vita termina qui.

56

8:35

«Ottima idea Matthew! Ci credi che non ci sono
mai stata?» «Affare fatto allora. Offro io, in
ricordo della bella giornata.» «Sei proprio un
tesoro.»

Aumenta il tuo *Patriottismo* di **1** punto.

In un minuto arrivate al 74° piano, l'ascensore si
ferma e Sarah ti dice: «Siamo arrivati, Matthew.
Gli uffici della Morgan Stanley sono qui.»

Vai al **7**

57
9:33

Prendi l'estintore con te mentre scendete le scale, ma dopo dieci minuti tua sorella ti consiglia di abbandonarlo perché vi rallenta. Perdi **1** punto di Prestanza Fisica e **1** di *Intelligenza*. Vai all'**89**

58
9:03

«All'altoparlante stanno dicendo di rimanere negli uffici.» Roger alza lo sguardo e ti fissa senza dire niente. La sua espressione tranquilla si è volatilizzata come neve al sole. «Andiamo a vedere» dice soltanto. Poi si avvia verso l'uscita della biblioteca. Mentre lo seguite, noti che tua sorella è preoccupata, ha il viso teso e non ricambia il tuo sguardo ma continua a fissare le spalle di Roger.

Mentre proseguite in direzione degli uffici, incrociate un giovane che corre verso le finestre del lato nord dell'edificio. «C'è qualcosa Sam?» gli urla Roger.

«Esce del fumo dalla Torre Nord» dice l'altro senza fermarsi. «Cosa?» dice Roger, più a se stesso che al suo collega.

«Vado a vedere» dice Sarah e si incammina nella stessa direzione di Sam. Tu la segui.

«Io vado da Ashley, vediamo se sa qualcosa» dice Roger.

Tu e Sarah raggiungete Sam e insieme guardate

dalla grande finestra verso l'alto: una colonna di fumo nero come la pece s'innalza verso il cielo: lo spettacolo è agghiacciante.

Vedi una persona, non sapresti dire se uomo o donna, lanciarsi nel vuoto per sfuggire alle fiamme!

È in quel momento che accade. All'inizio percepisci un boato, cupo e continuo come il respiro di un drago. Poi una forza invisibile ti sposta e il pavimento sotto i tuoi piedi si muove. Ma è solo quando la parete che hai accanto ti precipita addosso che ti rendi veramente conto che la torre, la tua torre, si sta muovendo. Fortunatamente, vieni solo sfiorato dalla parete che si schianta sul pavimento. Mentre finisci a terra, la finestra va in frantumi e senti un'aria calda sul viso: è l'incendio della Torre Nord che emana il suo malefico calore. Senti urla provenire dagli uffici alle tue spalle. Il sistema antincendio funziona a tutto volume e l'acqua vi arriva già alle caviglie.

«Mio dio, ma cosa sta succedendo?» dice tua sorella.

«Dobbiamo scendere Sarah» le rispondi.

Escludendo gli ascensori, avete tre possibilità per scendere: dalla scala più vicino a voi, sulla sinistra, arriva una corrente d'aria caldissima mentre dalla scala sulla destra, dal lato opposto al vostro, non arriva nessun odore particolare ma il corridoio è piegato e le pareti sono curve. Poi c'è

la scala C, dalla quale arriva un forte odore di ferro bruciato.

Se vi dirigete verso la scala con l'aria soffocante, vai al **9**

Se preferisci andare verso le pareti curve, vai al **67**
Se opti per la scala C, vai al **17**



59

8:39

A quest'ora del mattino c'è poca gente in giro, soprattutto ai piani alti. In due minuti arrivate al 106° piano e mentre entrate nell'elegante locale Sarah ti dice che gli uomini sono ammessi solo in giacca.

Ora la cucina è chiusa e voi due potete curiosare qualche minuto.

Come apprendi da un cartello appoggiato su un

basso piedistallo, circa duecento persone stanno partecipando al Risk Waters Financial Technology Congress, una conferenza sui rischi finanziari all'alba del nuovo Millennio.

Martedì 11 Settembre 2001
Risk Waters Financial Technology Congress
Capacità interlocutorie, rischi gestionali e analisi
finanziarie degli aspetti energetici globali nel
Duemila

Inizio lavori: 8:00 A.M.

Se vuoi ascoltare qualche minuto di conferenza,
vai all'**82**

Se vuoi dirigerti subito alle vetrate, vai al **75**



60
8:25

Ti trovi a tuo agio con Sofia, così le chiedi qual è
il posto assolutamente da non perdere in città.

Mentre lei ti risponde, senti Kimberley dire a tua sorella: «Evidentemente tuo fratello non gradisce la nostra compagnia.»

«Hai ragione, Kim. A volte può essere davvero stronzo.»

Togli ancora 1 punto alla tua Intelligenza, poi vai al **32**

61

12 Marzo 2002

Quando viene detto il tuo nome, ti alzi in piedi come una molla nonostante l'ingombro dovuto alla toga. Ti volti all'indietro, guardi tua sorella, fai un respiro profondo e raggiungi la lavagna. Aggiusti il microfono e inizi la tua relazione:

«Buongiorno a tutti. Oggi esporrò la fisiopatologia della cosiddetta “Tosse di Ground Zero”, i cui effetti acuti sulla salute degli americani sopravvissuti all'11 Settembre sono nulla se confrontati con le conseguenze croniche che questa patologia comporta nelle persone» Ti fermi, schiarisci la voce, cambi posizione e continui:

«Di fatto, la “Tosse di Ground Zero” è una patologia nuova nata l'11 Settembre dell'anno scorso: è un secondo attacco terroristico, un dono della morte postumo per gli innocenti che quel giorno erano a New York.»

Mentre parli, Sarah ti guarda, si morde il labbro inferiore, sbatte gli occhi e piange. Sbatte di

nuovo gli occhi, incrocia le gambe e pensa all'11 Settembre.

Piange lacrime amare e ringrazia il Cielo per avervi salvato.

Vai all'[Epilogo](#)

62

9:10

Il sistema antincendio funziona a tutto volume e l'acqua vi arriva già alle caviglie.

«Mio dio, ma cosa sta succedendo?» ti dice tua sorella.

«Dobbiamo scendere Sarah» le rispondi.

Avete tre possibilità per scendere: dalla scala più vicino a voi, sulla sinistra, arriva una corrente d'aria caldissima mentre dalla scala sulla destra, dal lato opposto al vostro, non arriva nessun odore particolare ma il corridoio è piegato e le pareti sono curve.

Poi c'è una terza scala, dalla quale arriva un forte odore di ferro bruciato.

Se vi dirigete verso l'aria calda, vai al **9**

Se preferisci andare verso le pareti piegate, vai al **67**

Se opti per l'odore di ferro bruciato, vai al **17**

63

8:45

Chiedi a Roger quanti uffici possiede la Morgan Stanley e lui, alquanto compiaciuto, ti risponde

attaccando una filippica sui 78.000 metri quadrati dell'azienda e di come lui abbia impresso un altro passo al suo dipartimento da quando ha preso le redini anni fa. Guadagni **1** punto di *Intelligenza* e vai al **37**

64

8:24

Con la coda dell'occhio, vedi Kimberley fulminarti con lo sguardo mentre chiedi a Sofia dove lavora.

Lei ti risponde volentieri, ti spiega in breve di cosa si occupa e poi termina dicendo:

«C'è ancora qualche persona di buon senso al mondo, per fortuna...»

Kimberley ha il viso rosso ed è sul punto di esplodere come un vulcano.

Nonostante le tue buone intenzioni, hai irritato non poco l'amica del cuore di tua sorella: togli 1 punto alla tua *Intelligenza*.

Se per rimediare vuoi rivolgerti a Kimberley, vai al **48**

Se invece vuoi parlare nuovamente con Sofia, vai al **60**

Se pensi che sia meglio rimanere in silenzio, vai al **32**

65

9:03

"La reazione di Kimberley è stata davvero

eccessiva!" pensi. In fin dei conti ti ha mollato lì, da solo, in un posto che non conosci. Ti giri verso la porta e vedi tua sorella entrare con Roger: è in quel momento che accade.

All'inizio percepisci un boato, cupo e continuo come il respiro di un drago. Poi una forza invisibile ti sposta e il pavimento sotto i tuoi piedi si muove. Ma è solo quando la parete che hai accanto ti precipita addosso che ti rendi veramente conto che la torre, la tua torre, si sta muovendo. Fortunatamente, sei solo sfiorato dalla parete che si schianta sul pavimento. Mentre finisci a terra, una finestra va in frantumi e ti tagli con il vetro (togli **1** punto alla tua *Prestanza Fisica*). Senti un'aria calda sul viso: è l'incendio della Torre Nord che emana il suo malefico calore.

«Dobbiamo andarcene, Matthew» urla tua sorella. Avete tre possibilità per scendere: dalla scala più vicino a voi, sulla sinistra, arriva un'aria forte e caldissima mentre dalla scala sulla destra, dal lato opposto al vostro, non arriva nessun odore particolare ma il corridoio è piegato e le pareti sono curve.

Poi c'è un'altra scala dalla quale arriva un forte odore di ferro bruciato.

Se vi dirigete verso la scala con l'aria soffocante, vai al **9**

Se preferisci andare verso le pareti curve, vai al **67**

Se opti per la scala con l'odore di ferro bruciato, vai al **17**

66

9:05

L'istinto primordiale della fuga ti afferra implacabile e scappi verso l'uscita. Il soffitto crolla e vieni ferito in più punti dal cemento: perdi 1 punto di Prestanza Fisica.

Devi ragionare in fretta: sei in pericolo con tutti questi crolli. Ti guardi attorno e ti accucci sotto la prima scrivania che vedi. Tutto attorno a te sta cadendo in una pioggia di detriti mortali ma sei fortunato: la scrivania regge.

Quando ti rendi conto che la frequenza dei crolli diminuisce, esci e te ne vai. Intorno a te vedi solo cadaveri e distruzione. Quando raggiungi le scale scendi e non trovi anima viva fino al piano di sotto, dove incontri Sarah che ha un taglio sanguinante alla testa e ti stava cercando. Grato alla dea bendata per averla incontrata, proseguite insieme al **39**



67

9:15

Tutte le porte da questo lato dell'edificio sono bloccate sotto il peso dei piani superiori: devi

tornare indietro e prendere un'altra scala.

Togli **1** punto alla tua *Prestanza Fisica* per la fatica e vai al **9**

68

8:37

Leggi un servizio su Larry Silverstein, divenuto da poco il nuovo proprietario del WTC. Tra Aprile e Luglio, infatti, il ricco uomo d'affari si è assicurato l'intero complesso, ad eccezione del Marriot Hotel, per 3,5 miliardi di dollari. Una stima recente però definisce il valore del WTC attorno agli 8 miliardi: "*Un gran colpo, non c'è che dire*", pensi tra te e te. Continui a leggere e scopri che Silverstein ha raddoppiato la polizza assicurativa, gestita ora da una ventina di compagnie assicuratrici, rispetto alla vecchia gestione pubblica in mano all'Autorità Portuale di New York/New Jersey. Ora il complesso è assicurato per circa 3,5 miliardi, in pratica la quota che il magnate ha pagato per l'acquisto. Aggiungi 1 punto al tuo *Patriottismo* e vai al **74**

69

8:46

Siete gli unici nell'ascensore in discesa perché la torre a quest'ora si sta riempiendo e c'è più gente che sale.

Mentre stai parlando con Sarah, una forza d'urto ti scaraventa contro le porte dell'ascensore e poi a

terra.

Senti il rumore delle lamiere che si accartoccano, come se una mano gigante stringesse l'ascensore per stritolarlo.

Sta accadendo qualcosa d'inconcepibile, di estraneo.

Sarah, urlando, è sballottata nella cabina come una bambola di pezza e vedi del sangue uscire dalla sua fronte.

Un attimo prima c'è la normale realtà, un attimo dopo quella stessa realtà diventa assurda, illogica, inaudita.

Mentre l'ascensore rallenta fino a fermarsi, vedi i numeri rossi sopra la porta lampeggiare disordinatamente, diversi fili scoperti e il tastierino dei piani divelto sul pavimento. Ti sei procurato due contusioni alla gamba e una al braccio, hai un dolore fitto al torace e la maglia strappata: togli **1** punto alla tua *Prestanza Fisica*. Tua sorella ha battuto la testa e ha una ferita sanguinante alla tempia.

L'altoparlante dentro l'ascensore sta dicendo: «Abbiamo avuto una grossa esplosione nell'edificio.»

Se vuoi premere subito il pulsante d'emergenza, vai al **36**

Se vuoi provare a forzare le porte dell'ascensore, vai al **54**

Se vuoi farti issare verso il tettuccio dell'ascensore, vai al **20**

70
10:28

Tu e Sarah correte a perdifiato lungo la strada affollata di gente sanguinante, confusa e spaventata.

Alle vostre spalle, la Torre Nord sta crollando alla velocità della luce creando una nube di polvere in espansione.

Un vigile del fuoco vi indica la strada e vi mettete al riparo in un palazzo abbastanza distante dal WTC da non subire danni.

Sei sopravvissuto, insieme a tua sorella, all'attacco terroristico più crudele dell'era moderna.

Vai al **61**

71
9:05

Devi ragionare in fretta: ti guardi attorno e ti accucci sotto la prima scrivania che vedi.

Tutto attorno a te sta crollando in una pioggia di detriti mortali ma sei fortunato: la scrivania regge.

Aggiungi **1** punto di *Intelligenza*.

Quando ti rendi conto che la frequenza dei crolli diminuisce, esci e vedi intorno a te cadaveri e distruzione.

Raggiungi le scale e inizi a scendere. Non trovi anima viva fino al piano di sotto dove, fortunatamente, incontri Sarah che ti stava cercando. Ha un taglio sanguinante alla testa.

Vai al **39**

72
10:22

Sarah ti indica la via senza passare dalla lobby affollatissima ma quando raggiungete la porta che si affaccia su West Street capite che per aprirla serve il codice.

Somma i piani della Torre Nord a quelli della Torre Sud, poi sotrai 137.

Il numero ottenuto è il paragrafo al quale devi recarti per aprire la porta su West Street. Se non riesci nell'intento, vai all'**86**

73
10:28

Riesci a destreggiarti bene nel caos che regna nella WTC Plaza e, tenendo per mano tua sorella, ti allontani dal World Trade Center.

Quando pensi di essere al sicuro, ti volti e vedi con orrore che la Torre Nord sta crollando.

Vai al **70**

74
8:46

Improvvisamente una forte vibrazione fa tremare il pavimento e tutta la stanza oscilla, come se un gigante ubriaco avesse sbagliato appoggiandosi per un attimo all'edificio.

«Cos'è stato?» iniziano a domandarsi le persone. Non sapresti dire se è paura o solo tensione quella che serpeggia tra i colleghi di Kimberley.

Due minuti dopo l'altoparlante della sicurezza dice: *"Tutto il personale rimanga alla propria scrivania. Non lasciate la vostra scrivania"*.

«Ma questi sono matti!» urla Kimberley facendo girare tutti in ufficio.

La discussione procede per dieci minuti, poi Kimberley decide di andarsene dicendo: «L'ultima volta che ho sentito dire quella frase è stato dall'equipaggio del Titanic!»

Se segui Kimberley, prosegui al **34**

Se aspetti tua sorella in ufficio, vai invece al **65**

75

8:42

Il panorama di New York dalla vetrata di fronte al bancone del bar ti emoziona nonostante le numerose sbarre di ferro verticale, presenti lungo l'intera parete, ostacolino un po' la vista.

Il tuo sguardo si dipana per decine di chilometri: vedi il punto d'incontro dell'Hudson con l'East River, Ellis Island e Staten Island con il ponte di Verrazzano.

Chiedi qualche indicazione a tua sorella che si rivela assai preparata sulla città sostenendo addirittura di poter vedere la finestra del suo appartamento!

«Il tuo gatto che dorme sul divano, no?» le dici dandole una spintarella.

Sorridendo, vi avviate all'ascensore: aggiungi 1 punto di *Patriottismo*.

Ora potete uscire dalla torre, andando al **69**

76
8:27

«Faresti una cosa per me?» ti dice Kimberley.
«Dimmi.»

«Mi solleveresti per toccare il tettuccio dell'ascensore? Ho sempre voluto farlo.»

Fai come ti chiede e vedi che il pannello è solo appoggiato e si alza con facilità quando Kimberley lo tocca.

Aggiungi **1** punto alla tua *Prestanza Fisica*.

Quando arrivate negli uffici della Morgan Stanley, la società per cui lavora, Kimberley ti fa vedere i locali e ti offre un caffè.

Se accetti il caffè da Kimberley, vai al **53**

Se invece lo rifiuti, ti suggerisce di sfogliare qualche rivista al **68**

77
8:20

Il fatto che Kimberley sia rimasta in silenzio ti insospettisce, perciò non dici e non fai niente.

Quando le porte si chiudono, l'ascensore parte e tu percepisci solo un piccolo spostamento.

Decidi di fare un po' di conversazione.

Se chiedi a Sarah quanti piani ha la torre, vai al **41**

Se invece ti rivolgi a Kimberley e le chiedi come si sono conosciute lei e tua sorella, vai all'**8**



Non vuoi passare un minuto più del necessario qui dentro: non bisogna essere architetti per capire che l'edificio è instabile. Scendete le scale più velocemente possibile, tenendo conto del caldo insopportabile, dell'onnipresente odore di ferro bruciato e del poco spazio: ci stanno solo due persone una a fianco all'altra. Inoltre, per fare spazio alle trombe degli ascensori e dei montacarichi due delle tre scale della torre non sono in linea retta: voi siete in quella spezzata e a volte siete costretti ad attraversare tutto il piano. Quando arrivate al 4° piano, un vigile del fuoco vi informa dell'incredibile realtà: un aereo si è schiantato contro la vostra torre. Alcuni sostengono addirittura che anche la Torre Sud sia stata colpita da un aereo.

Due errori di volo così gravi in un solo giorno? "*Impossibile*", pensi. Arrivate nella lobby, dove regna il caos. C'è un numero altissimo di vigili del fuoco che cerca di organizzare i soccorsi. Uscite nella WTC Plaza dove vi attende una pioggia di carta, detriti e polvere. Ti volti e osservi le due torri andare a fuoco: il fumo nero esce dagli edifici e si alza nel cielo azzurro sopra la città.

Il contrasto è raggelante. Qualcosa di incredibile sta accadendo oggi e tu ci sei in mezzo.

Vi state allontanando dall'ingresso quando la Torre Sud inizia a crollare. Purtroppo, voi due e

altre centinaia di persone siete lì sotto, allo scoperto.

Tira un d6 e aggiungi il tuo punteggio di *Prestanza Fisica*.

Se ottieni un totale uguale o superiore a 5, vai al **51**

Se ottieni un totale uguale o inferiore a 4, vai al **13**

79

8:24

Chiedi a Kimberley se conosce un buon locale dove poter andare questa sera e lei ne suggerisce due. Cambiare argomento l'ha tranquillizzata e noti che anche Sarah è compiaciuta del tuo intervento: aggiungi 1 punto alla tua *Intelligenza* e vai al **32**

80

10:22

Nonostante la situazione drammatica, ti precipiti dal sacerdote per aiutarlo. Egli vi guarda e dice: «Aiutate John a uscire da qui, ha la gamba ferita.» «Vieni anche tu, Mychal» gli risponde il vigile del fuoco.

«Ho sempre voluto essere un sacerdote e un vigile del fuoco, John, quindi sono nel posto giusto.»

Tu e Sarah sollevate John da terra e andate verso l'uscita.

Tira un d6 e aggiungi il tuo punteggio di *Patriottismo*.

Se ottieni un totale uguale o superiore a 8, vai all'**87**

Se ottieni un totale uguale o inferiore a 7, vai al **49**

81

9:59

Anche se sei all'ultimo anno di Medicina, non hai alcun materiale di primo soccorso con te e dunque puoi fare ben poco. Cerchi di dare sollievo più che puoi e usi l'acqua di un contenitore caduto per terra per dissetare alcune persone. Guadagni 1 punto di *Patriottismo*. Tua sorella vuole andarsene e così iniziate la lunga discesa per le scale, con un caldo terribile dovuto all'incendio e alla fatica. Un odore di ferro bruciato vi accompagna fino al 30° piano quando una vibrazione scuote le fondamenta della torre. Un rombo assordante accompagna su per la rampa delle scale fumo e aria rovente: togli 1 punto di *Prestanza Fisica*. Continuate la discesa fino alla lobby: vai al **40**

82

8:42

Ti avvicini in silenzio al gruppo di persone e senti il relatore argomentare, in maniera assai fluida, sui rischi finanziari: «...ed esso scese dunque. Anzi, precipitò, provocando lo scoppio della prima bolla speculativa della storia. I tulipani non ci insegnarono gran che, evidentemente...» Diverse persone si mettono a ridere e il relatore fa

una pausa di qualche secondo, poi continua:
«I cambiamenti climatici incideranno sul pianeta nei prossimi quindici anni in modo talmente marcato che le nazioni non avranno scelta, dovranno per forza rinunciare alle fallimentari politiche attuali per dotarsi di piani energetici, almeno trentennali, che siano in grado di rispondere alla richiesta sempre più alta del pianeta di energia, benessere e sicurezza. La nostra società, solo nove mesi dopo l'entrata nel nuovo Millennio, valuta i rischi nei prossimi quindici a percentuali variabili...»

Il tempo passa velocemente e non vuoi far attendere oltre tua sorella: ti allontani dal gruppo in ascolto e la raggiungi accanto alla vetrata del ristorante. Il panorama di New York da quassù è veramente superlativo.

Aggiungi **1** punto di *Intelligenza* per aver ascoltato la conferenza. Ora potete uscire dalla torre, andando al **69**

83

10:28

Digiti ottantatre e la porta si apre. Riesci a destreggiarti bene nel caos che regna ovunque e, tenendo per mano tua sorella, ti allontani velocemente dal World Trade Center. Quando pensi di essere al sicuro, ti volti e vedi con orrore che anche la Torre Nord inizia a crollare: vai al **70!**

84

8:57

Non incontrate anima viva mentre raggiungete la scala di destra. Iniziate a scendere fino a un pianerottolo chiuso da una porta dotata di maniglione antipanico. Prima ancora che Sarah metta le mani su essa, capisci che sarà dura passare da qui. Lo stipite della porta è, infatti, inclinato ai lati verso il centro a formare una V sopra la porta. Inoltre le pareti laterali hanno numerose crepe. Un pezzo di cemento si stacca e ti colpisce alla spalla: perdi 1 punto di Prestanza Fisica.

La porta è in pratica schiacciata sotto il peso del pavimento sprofondato del piano di sopra e non si aprirà mai.

«Oh Matthew, ma un danno strutturale di questa portata è gravissimo!»

«Dobbiamo andarcene da qui» ribatti.

Siete costretti a tornare indietro e prendere l'altra scala al 2

85

10:28

Vi allontanate dalla WTC Plaza ma quando pensi di essere al sicuro, senti un rumore alle tue spalle: ti volti e vedi con orrore che anche la Torre Nord sta crollando. Il tempo a vostra disposizione è finito e rimanete sepolti dalle macerie.

Sei morto da innocente, come tante altre persone,

l'11 Settembre.

86

10:28

Mentre pensate al codice che vi serve, la Torre Nord crolla su se stessa uccidendovi in pochi secondi. Di voi non potranno recuperare nulla perché il crollo verticale ha polverizzato ogni essere umano e oggetto. La tua vita termina qui.

87

10:28

Arrivate in Church Street e affidate John a due soccorritori coperti di polvere. Riesci a destreggiarti bene nel caos che regna ovunque e, tenendo per mano tua sorella, ti allontani velocemente dal World Trade Center. Quando pensi di essere al sicuro, ti volti e vedi con orrore che la Torre Nord sta crollando. Vai al **70**

88

9:58

Purtroppo nessun soccorso arriva in tempo per evitare la tua morte per soffocamento, un minuto prima che la Torre Sud crolli su se stessa. La tua vita termina qui.

89

9:45

Quando raggiungete il 40°, piano dovete prendere

una decisione: continuare a scendere le scale (35) o prendere l'ascensore (18).

90
15:00

Lo skyline di New York è davanti a te. «Mamma mia Sarah che spettacolo!» «Prima eravamo lassù» ti risponde.

«Non abbiamo pensato ad andare sul tetto però.»

«Non si può. L'amministrazione ha vietato l'accesso e sigillato le porte.»

Sulla tua destra, vedi parte dell'enorme braccio svettare verso il cielo azzurro.

«Mi piacerebbe tornarci un giorno.»

«Certo tesoro, le torri sono lì e non andranno da nessuna parte.»

Epilogo

Maggio 2016

Li chiamano i pappagalli verdi.

Sullo sfondo color sabbia degli aridi campi attorno a Lashkar Gah, i bambini li vedono immediatamente e corrono loro incontro, desiderosi di scoprire i segreti del misterioso oggetto ma l'unica sorpresa che questi pappagalli hanno in serbo per i bimbi afgani è una vita di stenti e privazioni.

«Hulsta si è addormentato, dottore» dici sottovoce. «Andiamo a fare due passi, non c'è più niente da fare qui» risponde il tuo collega.

Osservi ancora una volta l'esile corpicino di Hulsta: otto anni, la stessa età della tua nipotina Kim. Sembra addirittura più magro senza il braccio destro. L'ustione invece gli ha tolto per sempre un occhio. Farà più fatica ora a evitare i pappagalli verdi. Uscite dall'ospedale e camminate sul terreno fangoso, nella notte la pioggia è venuta giù forte: sentivi lo scroscio sul tendone mentre amputavi il braccio a Hulsta.

«La guerra all'Isis è a un punto morto» osservi mentre cerchi di evitare le pozzanghere.

«È la guerra alla guerra a essere a un punto morto» ribatte il dottore.

«L'attentato di Parigi ha peggiorato la situazione.»

«È la mentalità che manca Matthew, dobbiamo iniziare un disarmo totale. Abolire la guerra dalla storia.»

«Non pretenderai che certi governi condividano le tue idee.» «Ne bastano due o tre di quelli importanti, gli altri seguiranno a ruota in un effetto domino.»

«Come accadde con Inghilterra e Stati Uniti nell'Ottocento a proposito della schiavitù.»

«Esatto, Lincoln dichiarò di voler abolire la schiavitù ancor prima di essere eletto presidente.»

«L'Inghilterra è stata come l'enzima che segna il passo.» «Che cosa vuoi dire?»

«Nel metabolismo enzimatico dell'organismo la prima reazione da compiere è la più difficile, quella che richiede la quantità maggiore di

energia. Dopo di che, la cascata enzimatica procede *in discesa*. L'enzima che permette questa prima, difficile, reazione è chiamato enzima che segna il passo.»

Passate accanto all'asta sulla quale sventola il vostro vessillo. Ieri notte, Hulsta è stato portato al campo avvolto da una bandiera dove il bianco era scomparso e il rosso vivo del sangue copriva la E, fondendosi con essa.

«Chi sarà allora il nostro paese che segna il passo?»

«Spero l'Italia, il tuo paese.»

«E io spero gli Stati Uniti, il tuo.»

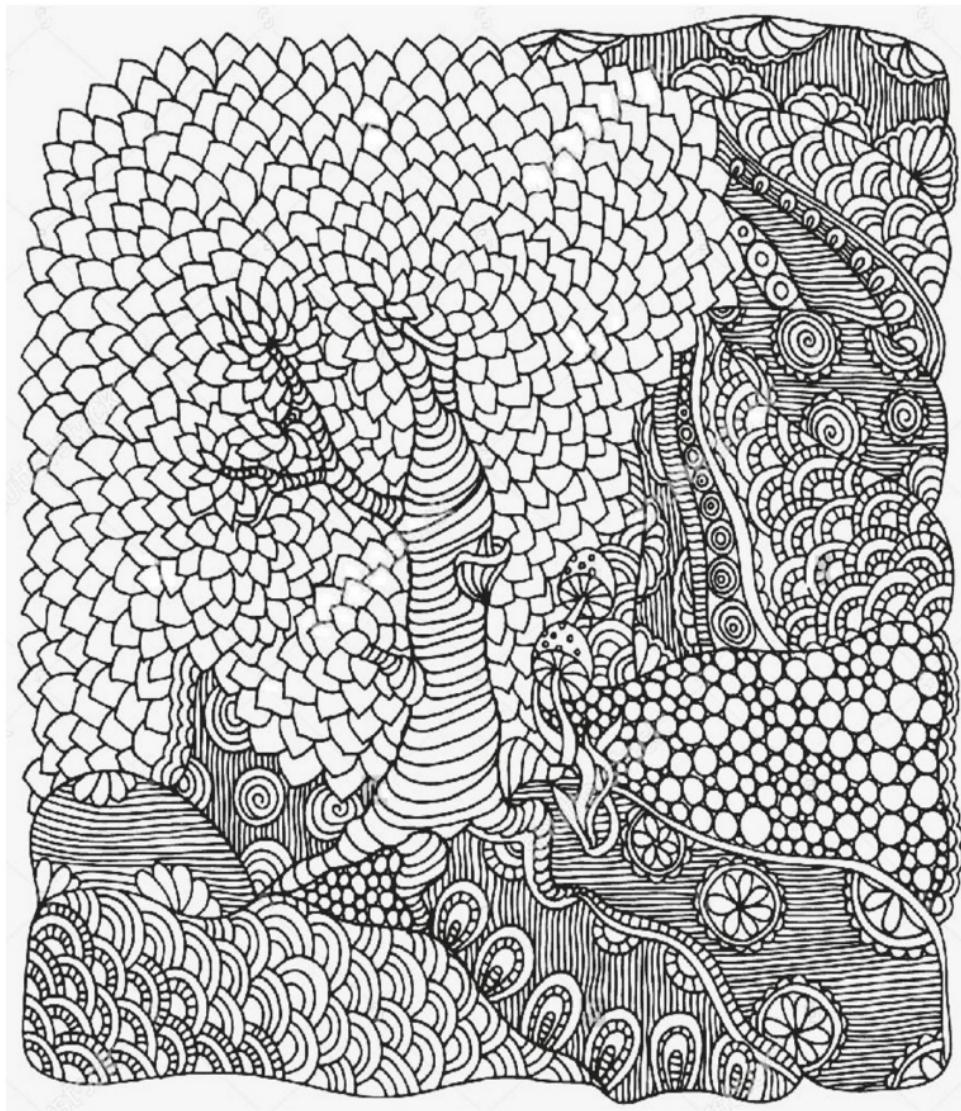
«Staremo a vedere.»

«Certo.»

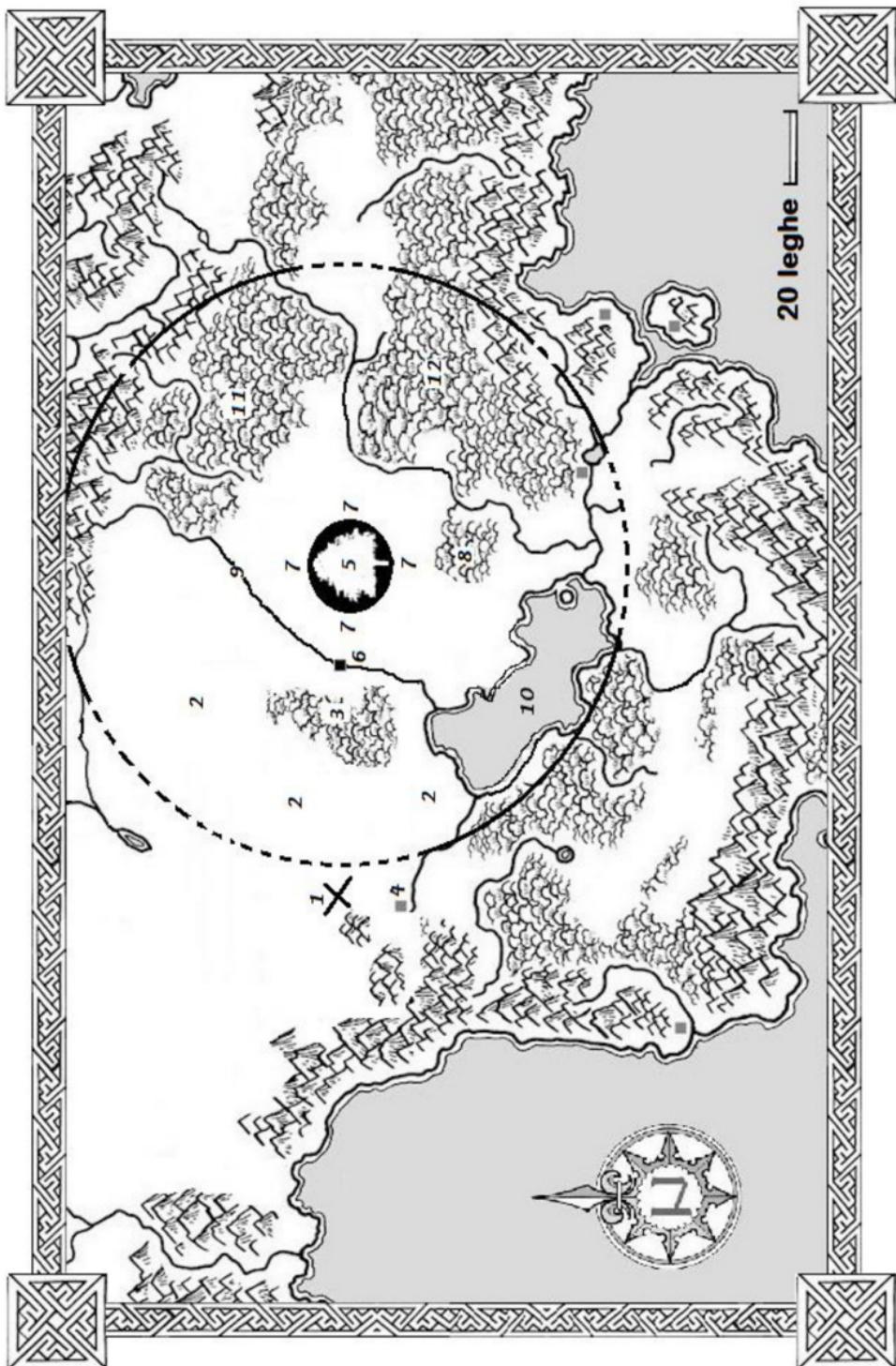


All'ombra del Grande Nur di Hieronymus

LA SAGA DI JOSTO IL VIGLIACCO
ALL'OMBRA DEL GRANDE NUR



20 leghe



MAPPA DELLA CULLA DELLA MALEDIZIONE

1. Punto di inizio della Prova.
2. Prateria dei Trapassati.
3. Giungla Pungente.
4. Mulino Antico.
5. Il Gigante Bianco.
6. La Città dei Folli.
- 7. L'Ombra del Gigante Bianco.**
8. Boscomanto.
9. Lentofiume.
10. Asprolago.
11. Foresta dei mille ragni.
12. Dolce Foresta.



Foglio del Vigliacco

Vitalità | 30

BASE BONUS

Combattività 5

Punti Vita

Fuga
Furtività
Inganno
Inventiva
Nascondersi
Percezione

Armi	BONUS

Formulario			
BORC		NIBE	
MELK		NULL	
NERV		RABE	

Nello Zaino (massimo 10 oggetti)

Oggetti Speciali



IL GRANDE NUR

Il padre ancestrale, il legno eterno, il gigante bianco. Sono tanti i nomi dell'albero più vecchio e maestoso delle Terre Ostili, così chiamate perché non soggiogate al dominio dell'Impero degli uomini. In esse vivono indisturbate tutte le razze umanoidi non civilizzate, raggruppandosi in clan e tribù, convivendo con l'ambiente selvaggio. Il gigante bianco, inconfondibile per il colore della corteccia e dei rami, è il più antico essere vivente e nonostante abbia raggiunto un'altezza titanica, superando perfino quella di alcune montagne, continua a crescere con una rapidità spaventosa. Si dice che il polline dei suoi fiori possieda un enorme potere. Ogni essere che ne viene colpito subisce una metamorfosi che lo accompagnerà per il resto dei suoi giorni. Polvere stregata, polline maledetto, la maledizione dell'albero; comunque lo si chiami, il suo inspiegabile effetto non può essere contrastato: piante che camminano, insetti giganti, uomini deformi, lupi volanti e altro ancora. Perfino l'erba, le rocce e l'acqua dei fiumi non sono immuni alla maledizione. Intorno al gigante bianco, si no a dove il vento riesce a sospingere i granuli, ogni cosa è vulnerabile, perfino gli oggetti inanimati. Questa zona viene chiamata la culla della maledizione e nessuno osa addentrarsi durante la stagione della fioritura, ma quando i frutti maturano e i pollini hanno completato la loro magia, trasformando la natura

in preziosi manufatti e in bizzarre creature, bande di predoni giungono da ogni dove per farne razzia: fiori e piante, animali, oggetti magici e di valore. Qualunque cosa risulti utile, graziosa o insolita, è rivendibile sul mercato nero.

Tra le razze che raramente osano addentrarsi nella zona stregata c'è quella degli orchi delle Montagne di Fuoco. Questi orchi chiamano l'albero Il Grande Nur, ma nessuno sa il perché.

Quest'anno alcuni di loro hanno preso coraggio, decidendo di esplorare la culla della maledizione...

GLI ORCHI DELLE MONTAGNE DI FUOCO

Tra le terre più ostili delle Terre Ostili c'è la grande pianura racchiusa tra quattro imponenti vulcani attivi: Mokurz, Naakhurz, Akrurz e Flokolgul. Gli orchi che abitano ai loro piedi appartengono all'unica tribù sedentaria della loro razza. Si spostano in piccoli gruppi solo per cacciare o fare razzia nelle terre degli umani. Quest'ultimi non osano avvicinarsi attorno ai vulcani, perché li temono. Eppure sono terre fertili, ricche di alberi da frutta e di boschi pieni di selvaggina. Qui gli orchi hanno vita facile e non se ne andranno fino a quando i vulcani resteranno clementi, limitandosi a piccole eruzioni che gli sciamani della tribù considerano auspici divini. Quando è Akrurz ad eruttare, il vulcano dalla vetta più alta, significa che è giunto il momento della

Grande prova del Guerriero; un evento importante nel quale i giovani più valorosi di ogni clan vengono scelti per affrontare sfide dure e pericolose.

Chi le supera entra di diritto nella casta dei guerrieri, che è la più importante della tribù. Solo i guerrieri, insieme ai saggi anziani, possono presiedere al gran consiglio, prendendo le decisioni più importanti per la comunità, solo i guerrieri possono dirigere le battute di caccia, guidare razzie o avere il diritto di scegliersi moglie, anche andando contro i voleri della propria famiglia.

I giovani aspiranti sono stati radunati come da tradizione sul Colle degli Eroi, così chiamato perché sulla cima vengono accese le pire funebri dei caduti in battaglia. La Grande Prova del Guerriero sta per avere inizio.

Tra i partecipanti c'è un tipetto particolare...

Questo giovane sarai tu, caro lettore. Dovrai affrontare un'avventura che ti lascerà senza fiato. Esplorerai luoghi ameni e selvaggi, andrai incontro a pericoli mortali e sfiderai nemici implacabili.

JOSTO IL VIGLIACCO

Da quando sei nato hai assistito a tre eruzioni, per fortuna non abbastanza potenti da spazzar via la tua gente. Ogni volta che guardi le vette dei vulcani sei pervaso dal timore che una catastrofe

piombi su di voi quando meno ve lo aspettate, ma ora sei impegnato a squadrare da cima a fondo i tuoi rivali per la Prova del Guerriero. C'è Vardeu del clan dell'Artiglio Velenoso, lo spadaccino più promettente dell'intera tribù, e ci sei tu, che sai a malapena tenere in mano un pugnale. C'è Baster del clan dei Ragni Verdi, il più abile cacciatore tra i tuoi coetanei, e ci sei tu, che fai fatica a uccidere lucertole con la fionda che ti porti dietro da quando eri bambino. C'è Oudanir del clan dei Piedi Rossi, conoscitore dell'arte magica del fuoco, e ci sei tu, grande esperto della pratica del sonno. C'è Anderu del clan Spaccaossa, una massa di muscoli che giganteggia, e ci sei tu, il più esile tra i partecipanti.

C'è Coltragor del clan della Cascata di Ghiaccio, noto come ascia letale, e ci sei tu, Josto, detto Josto il vigliacco. C'è infine Icirur del clan della Radice, il clan più rispettato della tribù, quello che ha sfornato il maggior numero di giovani valorosi entrati a far parte della casta dei guerrieri, e ci sei tu, del clan delle Mosche. Il tuo è l'unico clan a non aver mai avuto un guerriero. Di voi si dice che state tra queste montagne perché c'è abbastanza posto per tutti. Ogni clan ha un nome particolare di antiche radici, il cui significato è andato perduto, ma del vostro non si è persa memoria. Siete chiamati così perché inutili e fastidiosi, come le mosche. Non si può far affidamento sul vostro clan, né in battaglia né in

qualsiasi altra impresa che richieda coraggio, forza e determinazione.

LA GRANDE PROVA DEL GUERRIERO

Finalmente, dopo aver terminato un rituale, dando fuoco a un totem fatto di rami secchi, Nazg, il capo supremo, decreta l'inizio della Prova del Guerriero. Vi viene spiegato che dovrete compiere un viaggio a cavallo che durerà circa tre giorni.

Tre giorni che passano lentamente ma non ti annoi affatto. È la prima volta che ti inoltri all'esterno della catena delle Montagne di Fuoco. Ti senti al sicuro, circondato dai guerrieri e da quelli che sicuramente lo diventeranno. Ti godi così il paesaggio, la flora e la fauna dei luoghi. Alle narici giungono nuovi odori, nuovi profumi. Perfino l'aria e il vento sembrano impregnati di mistico rinnovamento. Infine giungete su un suggestivo colle roccioso dal quale si intravede un'immensa prateria. Nazg ordina una sosta.

Capisci che la prova inizierà a breve.

A ciascuno di voi viene dato un otre per l'acqua e un piccolo zaino in pelle dove poter conservare le provviste. Al suo interno trovi della carne secca e delle mele che non vedi l'ora di mettere sotto i denti. Vi viene poi ordinato di sedervi in cerchio. Al centro prende posto Urash il monco, uno dei capi guerrieri più rispettati, e vi mostra una vecchia pergamena consumata dal tempo. È appena leggibile ma tu, a differenza degli altri,

capisci subito che si tratta di una mappa. Leggi senza difficoltà i nomi e le annotazioni posti su di essa.

«È la cartina di questi luoghi» spiega Urash, «l'abbiamo trovata tra gli averi di una banda di umani che ha avuto la sfortuna di in contrarci qualche mese fa. Da questo punto in poi...» dice indicando la prateria, «comincia il campo magico del Grande Nur.»

A queste parole perfino i giovani orchi più temerari trasaliscono.

Nessuno di voi ha mai visto l'albero gigante, ma tutti ne avete sentito parlare. Urash vi invita a dare un'occhiata alla mappa e a memorizzare i suoi contenuti, ma gli animi sono scoraggiati perché nessuno comprende gli scritti, a parte uno: l'orco di nome Josto!

Alcuni anni orsono, infatti, al vostro clan furono affidati dei prigionieri umani appartenenti a una nobile famiglia. Vennero chiusi in gabbia, con il minimo d'acqua e cibo per sopravvivere, in attesa che le loro famiglie pagassero il riscatto. L'ultimo dei prigionieri a venir liberato fu un ometto gobbo e malaticcio che trovasti molto simpatico. Nonostante fosse in una situazione difficile, non perdeva mai tempo, pur dentro la gabbia, per attirare la tua attenzione. Hai accettato di fare amicizia e ne hai tratto profitto, insegnandogli la tua lingua e apprendendo la sua. Nessuno ha avuto da ridire sul tuo passatempo e così, in meno di due

anni, hai imparato sia a parlare che a leggere e scrivere nell'idioma più usato tra i popoli della razza umana, l'Uluk. Quando il prigioniero fu riscattato ti lasciò un grande vuoto e un pensiero fisso: "come potrò sfruttare questa conoscenza?".

La risposta è ora davanti ai tuoi occhi ma ti disperi per non poter portare la mappa con te. Cerchi di memorizzarne i dettagli ma i guerrieri anziani vi mettono fretta: «Basta così, procediamo!»

Vi vengono quindi illustrate le regole da seguire durante la Grande Prova: «Chi non le rispetterà non solo verrà squalificato, ma non potrà partecipare alle future Prove. Un guerriero non deve essere solo forte e valoroso, ma anche retto e onesto! Le regole sono queste: non potrete mai ostacolare i vostri sfidanti, dato che non conta arrivare prima, ma semplicemente arrivare; non potrete aiutare i vostri sfidanti, a meno che non si trovino in immediato pericolo di morte; in tal caso chi verrà salvato sarà squalificato; non potrete usare cavalcature, imbarcazioni e nessun altro mezzo di trasporto, dovete andare avanti con le vostre forze, camminando, correndo, nuotando e arrampicandovi, ma senza l'aiuto di animali o mezzi che viaggino per terra, aria o acqua. Badate bene: noi spieremo ogni vostra mossa. Come? Non ve lo diremo, è un segreto che resterà tra noi capi guerrieri. Ogni vostro passo, ogni vostro respiro sarà sotto il nostro vigile controllo, potete giurarci!

Dovete arrivare alla metà entro dieci giorni a partire da ora. Durante quest'impresa potrete morire. La zona magica nasconde molti pericoli. Se volete un consiglio: dormite meno possibile!

Ora che conoscete le regole vi spiegherò quale sarà il vostro compito, quello grazie al quale diventerete un guerriero: dovete salire in cima al Grande Nur e cogliere uno dei suoi frutti maturi tra i rami più alti, ma non assaggiatevi! Badate bene, contengono un veleno mortale che non vi darà scampo. Prendetene uno e consegnatelo a noi.»

«E come faremo, dato che voi non ci seguirete?» chiede il giovane Icirur, del clan della Radice.

«Daremo a ognuno di voi un fischietto. Dovrete soffiarci dentro quando avrete recuperato il frutto o se sarete in serio pericolo, ma se oserete suonarlo senza motivo, verrete immediatamente squalificati.»

«Ma cosa avverrà dopo che lo suoneremo?»

«Fai troppe domande, ragazzo. Lo saprete al momento giusto. Un vero guerriero deve anche saper essere paziente. Con questo ho finito. Se non ci sono altre domande... Dov'è la mappa?» chiede Nazg guardando sulla bassa roccia dove Urash l'aveva adagiata.

«Forse è volata via col vento» ipotizza qualcuno, ma tu sai bene dove sia finita: dentro il tuo zaino! Sarai forse il più debole e vigliacco, ma questa volta hai avuto abbastanza fegato per far tuo un

oggetto utile. Con la mappa sarà difficile perdersi; potrai consultarla durante il viaggio che inizierà non appena avrai finito di leggere il regolamento.

REGOLAMENTO

Questo libro si legge e si gioca contemporaneamente. Per poterlo fare avrai bisogno di una matita, una gomma e due dadi a sei facce. In sostituzione ai dadi potrai sfruttare quelli stampati in fondo a ogni pagina di questo volume. Per conoscere il risultato di un lancio è necessario che tu apra una pagina a caso e sommi i numeri dei due dadi presenti.

Il Foglio del Vigliacco. Oltre a interpretare Josto, dovrai riportare sul Foglio del Vigliacco, che trovi all'inizio di questo libro, ogni cambiamento importante, segnando gli oggetti che porterai con te, annotando il tuo stato di salute, aggiornando i punteggi relativi alle tue caratteristiche e così via.

Attributi del Vigliacco. Josto ha due attributi primari: Vitalità e Combattività. Entrambi sono contraddistinti da un punteggio iniziale che troverai già stampato sul Foglio del Vigliacco.

Vitalità. Questo attributo primario indica il tuo stato di salute, ovvero il punteggio massimo di Punti Vita che non potrai mai superare; se i Punti Vita dovessero scendere a zero, morirai e sarai

costretto a ricominciare quest'avventura da capo. Potrai perdere Punti Vita in svariati modi ma potrai anche recuperarli riposandoti, curandoti o nutrendoti a dovere.

Combattività. Questo attributo primario indica la tua abilità nei combattimenti. Il tuo punteggio iniziale è 5 ma si alzerà man mano che troverai armi sempre più efficaci. Al momento hai solo un pugnale poco affilato e una fionda. Il tuo punteggio base potrà ricevere anche dei malus, a seconda degli eventi.

Quando non potrai fare a meno di iniziare uno scontro, dovrai semplicemente fare una Prova di Combattività.

Il procedimento è molto semplice: ogni prova avrà un punteggio relativo, per superarla dovrai effettuare un lancio di due dadi e sommare il risultato ottenuto al tuo punteggio di Combattività, se il totale sarà superiore al punteggio relativo alla prova, significa che l'avrai superata; un risultato pari o inferiore significa invece il fallimento. A seconda della tenacia e pericolosità di un avversario, ti potrà venir chiesto di superare più prove di fila.

Esempio: affronti un lupo feroce; per sconfiggerlo devi superare una Prova 14. Ammettiamo che il tuo punteggio di Combattività sia in quel momento 8 (5 di base e un'arma con un bonus di +3).

Per superare la prova ti basterà ottenere con i dadi un risultato pari o superiore a 7 (totale di 15 o più).

Uso della fionda. Per lanciare i sassi con la fionda non dovrai tener conto del tuo punteggio di Combattività. Qualora il tuo bersaglio sia molto facile da colpire (grande e vicino), non ci sarà bisogno di fare nessuna prova. Questa ti verrà richiesta quando il bersaglio sarà piccolo, distante, o in movimento. Ogni prova avrà un punteggio relativo da superare con un lancio di dadi.

Esempio: per superare una Prova 7 dovrai ottenere 8 o più. In caso contrario mancherai il bersaglio.



Attributi secondari. Per sopravvivere alla durissima Prova, Josto potrà fare affidamento su **tre** fra i seguenti attributi. Essi non hanno un punteggio che li contraddistingue, ma sono peculiarità fisse che non subiranno variazioni.

Fuga. Quale miglior sistema della corsa a gambe levate per evitare i pericoli? Possedere questo attributo non significa solo saper sfuggire ai nemici, ma anche non perdere la concentrazione

durante una corsa o un'arrampicata, evitando cadute e impatti contro ostacoli.

Furtività. La furtività ti aiuterà ad agire in rapidità e silenzio. Potrai sfruttarla per rubare un oggetto senza farti notare, per passare inosservato in mezzo a un covo di nemici, per camminare davanti a una belva addormentata senza svegliarla, e così via.

Inganno. Potrai sfruttare l'arte dell'inganno non solo con orchi, umani o altre razze humanoidi, ma anche con animali e creature mostruose. Con quest'attributo sarai abile a improvvisare e a essere credibile.

Inventiva. Quest'attributo farà di te un orco creativo. Sarai abile nell'improvvisare una strategia che ti levi dai guai nelle situazioni pericolose o di stallo, siano esse causate da un nemico, da agenti atmosferici o da ostacoli all'apparenza insormontabili.

Nascondersi. Quando un nemico si rivelerà troppo forte per essere combattuto, troppo veloce per sfuggirgli o troppo intelligente per essere ingannato, la migliore strategia sarà quella di nascondersi. Con quest'attributo sarai abile non solo a mimetizzarti con l'ambiente, ma anche a mantenere la calma e la concentrazione necessarie

per non far rumore.

Percezione. Quest'attributo ti farà captare i pericoli qualche istante prima che si manifestino, dandoti il tempo necessario per evitarli. La percezione, inoltre, ti aiuterà a capire quando qualcuno ti mentirà. In tal modo potrai agire d'anticipo facendo il doppiogiochista o semplicemente evitando il malintenzionato.

Fai adesso la tua scelta. Una giusta combinazione di attributi potrà aiutarti a raggiungere facilmente la meta; una sbagliata ti spingerà inesorabilmente verso la morte. Una volta che hai deciso segna con una crocetta, sul Foglio del Vigliacco, i tre attributi che vorrai utilizzare.

Oggetti ed Equipaggiamento. Sul Foglio del Vigliacco dovrai annotare scrupolosamente ogni oggetto che deciderai di portare con te. All'interno del tuo Zaino, contraddistinto da un riquadro apposito, potrai inserire non più di dieci oggetti. Inizierai il tuo viaggio con 2 porzioni di cibo (segna a matita). Ogni porzione equivale a un oggetto.

Non avrai invece bisogno di segnare nello zaino la fionda, la mappa dell'area magica, l'otre per l'acqua e il fischetto che ti hanno donato i capi guerrieri. Questi sono Oggetti Speciali, e vanno inseriti nell'apposito spazio. Non c'è un limite

massimo di oggetti speciali trasportabili, e potrai liberartene solo quando specificato nel testo.

Per quanto riguarda il tuo pugnale, dovrai invece annotarlo, sempre a matita, su Armi. Nello spazio apposito potrai segnare al massimo due armi a una mano o un'arma a due mani. Il pugnale con cui inizierai l'avventura ti darà un bonus di +1 alla Combattività (segna anche questo a matita).

Man mano che andrai avanti potrai trovare armi con bonus superiori. In tal caso ti basterà cancellare il pugnale dal Foglio del Vigliacco in favore della nuova arma.

Attenzione: durante un combattimento, qualora tu abbia due armi a una mano, potrai sfruttare solo il bonus combattività di una di esse, a tua scelta.

Formulario del Vigliacco. Sul formulario troverai una serie di parole in codice. Dovrai semplicemente porre una crocetta a fianco ad alcune di esse, quando ti verrà indicato dal testo. Ogni parola in codice corrisponde a un particolare evento della storia di cui potrai essere protagonista. Il tuo futuro dipenderà quindi non solo dalle tue scelte e dai tuoi attributi, ma anche dalle parole in codice che registrerai.

Con questo è davvero tutto.

Inizia la tua avventura partendo dal paragrafo [1](#).

Buona fortuna giovane vigliacco...

CAPITOLO 1

LA PRATERIA DEI TRAPASSATI

1

Si parte! È tarda mattinata, il sole picchia e il cielo è limpido, ma non hai la minima idea di come orientarti.

«Per giungere ai piedi del Grande Nur dovete andare verso est» è quello che vi è stato detto, ma tu, non avendo esperienze di viaggio, non sai cosa siano il nord, il sud, l'est e l'ovest.

Compi i primi passi in tutta tranquillità e presto vieni distanziato.

Gli altri aspiranti guerrieri sono più bardati di te e impugnano armi pesanti, ma i loro passi sono più spediti dei tuoi.

Acceleri per stare sulla scia di almeno uno di loro, per assicurarti di procedere verso est? Vai al [88](#).

Continui a camminare con calma per non stancarti, sperando di non perderti in questa prateria desolata? Vai al [164](#).

2

Raccogli lo zaino e corri con la massima velocità che le tue gambe secche possono permettersi. Davanti a te vedi l'uomo rana, che anziché aspettarti, compie degli incredibili salti in avanti per poi sparire nell'oscurità. Non ti rammarichi, d'altro canto finora non ti è stato d'aiuto e averlo tra i piedi ti potrebbe procurare altri guai.

La tua fuga continua sino a quando non hai più fiato. Ormai è

l'alba e ti guardi intorno. La vegetazione della prateria sembra essere cambiata, i cactus hanno ceduto posto alle felci, e il terreno è umido. Apri lo zaino trovando al suo interno solo la tua fionda e l'otre dell'acqua. Ne bevi un sorso rimpiangendo la mappa (cancellala dagli oggetti speciali, così come ogni eventuale razione di cibo e arma che avevi con te).

Appena recuperi il fiato tiri fuori dalla tasca il lombrico e guardi dove direziona la testa: dalla parte opposta a dove stai andando!

Imprechi e riprendi il cammino, stavolta a passi lenti, e dici a te stesso: «Almeno mi sono liberato dei Persecutori» ma proprio mentre finisci la frase odi in lontananza una voce familiare, quella di Darwish, che urla a qualcuno: «Venite! Eccolo lì quel bastardo!»

Riprendi a correre andando al [60](#).

3

Il tuo viso sfiora quello del nemico, lo fissi negli occhi. È giovane e il colore della sua pelle è nero. Non hai mai visto uomini simili.

Non sai da quale parte del mondo provenga, ma puoi intuire in quale mondo voglia mandarti. Grazie alla forza della disperazione, più che a quella dell'esperienza, con una mano gli blocchi il braccio con cui tiene la spada ricurva, poi gli

sferri una testata sul naso. Il colpo lo stordisce il tanto da darti l'opportunità di divincolarti dal peso del suo corpo. Ti rialzi e lui fa altrettanto; non sarà un avversario facile da battere. Raccogli la tua arma e fai una prova di combattività [16](#), se hai successo, vai al [143](#).

Se fallisci, vai al [114](#).

4

Compi gli ultimi passi in corsa descendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone ha la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo gettandoti a terra ai suoi piedi. Assumi una finta espressione di dolore e ti tocchi sulla schiena, poi con aria patetica fissi il panzone negli occhi e gli dici: «Questi bastardi mi hanno colpito con un dardo! Aiutami!»

La sua risposta è la perplessità; d'altro canto sino a qualche attimo fa lanciavi minacce ai suoi compagni. La sua titubanza dura solo qualche istante, ma è quanto ti basta per coglierlo di sorpresa colpendolo a una gamba.

Il predone impreca per il dolore e per essere stato fregato. Ti rialzi e gli lanci negli occhi una manciata di terra che hai raccolto mentre fingevi di essere ferito. Il nemico accusa il nuovo colpo, prima indietreggia, poi dà due colpi di ascia a vuoto.

Lo hai parzialmente accecato e devi approfittarne!
Fai una prova di combattività 15.

Se fallisci, vai al [132](#).

Se hai successo, vai al [104](#).

5

«Si è svegliato, avvisa il capo» senti pronunciare in lingua Uluk da qualcuno che non riesci a vedere. Dopo breve tempo fanno la comparsa gli stivali più insoliti e brutti che tu abbia mai visto.

Alti sino alle ginocchia, in pelle verde, con le punte allungate a forma di testa di serpente e le suole altissime, tanto che ti chiedi come faccia a camminare l'uomo che li porta. Per saperlo potresti chiederglielo, dato che è lui stesso a rivolgerti per primo la parola, mentre mastica voracemente uno dei frutti che portavi nello zaino: «Che è sta roba? Ha un sapore strano» ma non ti dà il tempo di rispondere perché prima ti sputa in faccia una porzione masticata del frutto, poi vibra un calcio violento al tuo stomaco facendoti provare un dolore che difficilmente dimenticherai. Perdi 3 Punti Vita.

Alzi lentamente lo sguardo per osservare l'uomo. A differenza dei suoi compagni che gli stanno intorno, è l'unico a portare i capelli lunghi, raccolti in accurate treccine che gli ricadono sino in fondo alla schiena. Sulla guance ha numerose cicatrici, e gli manca più di un dente. Non è anziano, ma pare il meno giovane tra i suoi. Non ha l'aria malvagia, ma resta pur sempre un predone e non ti ha dimostrato buone intenzioni. D'altro canto, nella

battaglia appena conclusa, hai scelto di metterti contro di lui e i suoi uomini.

Mentre la tua mente si riempie di ipotesi tragiche su ciò che potrebbero farti, ti rendi finalmente conto di quello che è appena avvenuto: l'uomo dagli stivali ridicoli ti ha parlato nella tua lingua, quella degli orchi delle montagne di fuoco.

Vai al [109](#).

6

L'orso sembra non accorgersi delle tue intenzioni ostili, e con la voce più amichevole che tu abbia mai sentito, ti dice: «Fermati orco, non fare un altro passo in più. Questa giungla è piena di pericoli!»

Non puoi credere alle tue orecchie, ma sta succedendo davvero.

Ha l'aria mansueta e lo sguardo intelligente e sembra preoccupato per te. Si leva uno degli strani amuleti che porto al collo e te lo porge: «Indossalo subito! Io sono il guardiano di questa giungla, ed è mio dovere proteggere tutti quelli che vi mettono piede. Devi sapere che è infestata dalle api assassine. Ci sono loro alveari ovunque. Se ti circondano per te è la fine, perché le loro punture sono letali!»

«Gr...gra...grazie» riesci a balbettare a stento.

«Figurati, faccio solo il mio dovere. Finché resterai nella giungla, non levarti l'amuleto per nessun motivo. Esso contiene un potere magico

che allontana tutte le api. Ora scusami, ma devo andare, sento la presenza di alcuni esseri. Devo portare l'amuleto anche a loro!»

«Aspetta!» gli urla contro, ma l'orso è troppo veloce e sparisce presto tra la vegetazione. «Non dare l'amuleto ai Persecutori, ti prego...» dici inutilmente a bassa voce, mentre ti rialzi e osservi l'oggetto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso.

Se decidi di indossare l'amuleto anti api, segnalo tra gli oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).

7

Osservando il geco noti che stranamente è due volte più grande di quanto lo fosse poco fa. Non vedendo altri suoi fratelli nei paraggi, ipotizzi sia sempre lo stesso e temi si tratti di un'altra diavoleria di questi luoghi. Lo affери senza difficoltà e scopri che i tuoi sospetti erano fondati: a contatto col tuo corpo il rettile ingrandisce a vista d'occhio, come se ti succhiasse l'anima. Per prevenire un eventuale pericolo, lo rinchiudi nello zaino e torni a dormire.

Quando ti svegli è ormai l'alba e ti senti riposato. Recuperi 2 Punti Vita. Noti che il geco è ancora vivo e per niente cresciuto.

Lo liberi tra le rocce e poi riprendi il tuo viaggio, andando al [62](#).

8

Ringrazi calorosamente Sagiagas per i doni e riprendi con ottimismo il viaggio, mentre la giovane cavallerizza si allontana con Cecil, che pare ristabilito. Augurandoti di incontrare altri umani buoni e innocui come lei, adagi il lombrico sul palmo della mano.

«Quale è la testa?» ti domandi allarmato.

Quando finalmente riesci a capirlo, riprendi il cammino, andando al [41](#).

9

L'ultima cosa che vorresti fare in questo momento è correre, ma non pensi di avere altra scelta. Sfrutti le tue ultime riserve di energia per sgambettare tra radici, rami, cespugli e sassi, infine oltrepassi un ruscello. Ti volti per scoprire se l'orso sia ancora sulle tue tracce e con gran dispiacere lo scorgi a circa cinquanta passi da te, mentre si fa largo tra grovigli di rami spinosi.

Riprendi la fuga temendo di crollare esausto da un momento all'altro.

Quando proprio non ne puoi più, ti fermi nascondendoti dietro il tronco di un albero dalla corteccia liscia e umida.

Ti affacci scoprendo che l'orso è ancora in vista, sebbene più lontano di prima, e pare disorientato. Forse non sente più il tuo odore.

Se hai nascondersi, vai al [105](#).

Altrimenti, vai al [157](#).

«Ti ho sentito gridare parole minacciose verso quei mentecatti che abbiamo ucciso. Mi devi spiegare alcune cose: come mai sai parlare in Uluk? Cosa ci facevi qui tutto solo e perché ci hai aiutati in battaglia? Un'altra cosa...ma da dove provieni? Non ho mai visto orchi così gracili.»

L'ultima domanda ti fa adirare non poco ma non sei certo nella posizione di poter fare delle rimostranze. Prima di pensare a una qualsiasi risposta osservi nuovamente la scena davanti a te. Alcuni predoni neri continuano ad ammassare il loro bottino mentre altri accendono un fuoco per bruciare i cadaveri delle loro vittime. Più distante scorgi due corpi senza vita del gruppo dei vittoriosi, il prezzo che hanno dovuto pagare per compiere questo massacro. Nessuno pare piangerli, anzi, si respira un clima gioioso, come se nessuno tra i presenti si aspettasse un successo così schiacciante. Tu li hai aiutati, e questo aumenterà sicuramente le tua possibilità di sopravvivenza, ma sei pur sempre in mezzo a dei sanguinari che potrebbero fare di te qualunque cosa, se solo ti comporterai in maniera sbagliata.

Abbozzi un sorriso ipocrita in direzione del tuo interlocutore, che senza ombra di dubbio è il capo dei predoni, ma tremi come una foglia, temendo di dire qualcosa che ti metta in una situazione inopportuna. Decidi quindi di prendere tempo ponendo tu stesso alcune domande, sforzandoti di

sembrare più disinvolto possibile.

«Anzitutto piacere, io sono Josto, e sì, è vero, sono un orco mingherlino, ma abbastanza forte da mettere al tappeto uomini come quelli che ho combattuto per voi, che sono riusciti a stendermi solo con un colpo alle spalle. Proprio dei vigliacchi. Voi invece mi date l'impressione di sapere il fatto vostro. Da dove venite, e quale è il tuo nome, amico?»

Il capo dei predoni sorride compiaciuto, dandoti l'impressione di essere contento di aver trovato un orco più in gamba di quanto potesse immaginare, e ti risponde così: «Suvvia, non parliamo più in orchesco, altrimenti i miei uomini penseranno che stiamo tramando alle loro spalle. Solo io conosco la tua lingua, dato che ho avuto a che fare con la tua gente diversi anni fa. Io sono Uglak, capo di questa marmaglia. Siamo noti come i Persecutori. Veniamo dal piccolo regno di Kuardish, di cui dubito tu abbia mai sentito parlare. Un tempo eravamo schiavi, ma poi ci siamo ribellati e dopo un breve periodo da mercenari ci siamo messi in proprio, appena abbiamo scoperto questa fantastica zona magica, ricca di bottini di ogni tipo, come gli stivali che indosso. Hai per caso trovato anche tu degli oggetti strani da queste parti? Per esempio, questa polverina, che roba è?» ti chiede mostrandoti il sacchetto che ti ha donato Sagiagas, che deve averti sottratto mentre eri privo di sensi.

È giunto il momento di rispondere a Uglak.

Se hai inganno, vai al [119](#).

Se non hai inganno, e vuoi mentire a tutto campo,
vai al [39](#).

Se vuoi rispondere dicendo la verità, vai al [84](#).

11

Appena la polvere sfiora le scaglie del geco gigante, questo si rimpicciolisce. Ora è identico al geco che ti ha svegliato per primo. Forse è sempre lo stesso, che a causa degli effetti della magia del Grande Nur è ingiantito. Per precauzione lo acchiappi e lo rinchiudi nello zaino.

Dormi un sonno tranquillo; quando ti svegli sei riposato e recuperi 2 punti Vita.

Dopo aver liberato il piccolo rettile tra le rocce, saluti questo luogo andando al [64](#).

12

Sai bene che col tuo pugnale puoi far ben poco contro le braccia scheletriche, ma non ti viene in mente nessun'altra idea se non quella di attaccarle per poi arrivare indenne da Coltragor e la sua ascia. Il tentativo si rivela vano, la lama metallica non riesce a scalfire le ossa. Ci vorrebbe qualcosa di più efficace, come una mazza o un'altra arma da botta.

«Fai presto» ti implora Coltragor, ormai avvinghiato dalle braccia scheletriche. Balzi dentro al cerchio e corri verso il poveretto

fallendo miseramente. A pochi passi dall'ascia, una mano scheletrica ti afferra a una caviglia procurandoti una lieve slogatura. Perdi 2 Punti Vita. In qualche modo ti liberi e arrivi a un passo dall'ascia ma le braccia scheletriche dimostrano di avere un'intelligenza propria, dato che ti anticipano sollevando l'arma per usarla contro di te. Preso dallo sconforto torni sui tuoi passi senza per fortuna farti avvinghiare.

Non puoi far altro che rammaricarti per non aver potuto aiutare Coltragor. Egli urla disperatamente, chiedendo nuovamente il tuo aiuto, mentre le sue ossa si spezzano emettendo un suono che non ti scorderai mai. Del valoroso orco rimane ben presto solo il cadavere. La giovane promessa del Clan della Cascata di Ghiaccio è la prima vittima della Grande prova del Guerriero. Chi sarà la prossima?

In preda allo sconforto ti allontani dal cerchio infestato dalle braccia scheletriche. Dopo aver camminato per un breve tratto, ti fermi per riposarti e ristorarti. Apri il tuo zaino per prendere un boccone da buttare nello stomaco.

Vai al [18](#).

13

Sei pronto a compiere l'impossibile pur di non morire in questo campo di battaglia, ma sconfiggere un uomo esperto nell'uso delle armi non è ancora alla tua portata. Cerchi la fuga, ma

appena compi i primi passi nella direzione opposta a quella del tuo nemico, qualcuno alle tue spalle ti colpisce violentemente alla nuca con un oggetto pesante. Tutto si fa buio. Perdi immediatamente i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

14

Sei arrivato sino a questo punto dimostrando coraggio e forza di volontà, ma il tuo percorso finisce qui. Darwish ti pianta l'accetta in gola prima che tu riesca a sferrare un nuovo colpo.
Sei morto con onore, ma sei pur sempre morto.

15

Non sai se essere felice o meno di aver ritrovato quest'essere buffo e strambo, ma lui lo è di sicuro. Ti abbraccia e poi si mette a saltellare di gioia agitando la spada in modo agile ed esperto. Interrompi questo momento gioioso ponendo un dubbio: «Ma come fai a dire che è la tua spada, se hai perso la memoria?»

L'uomo rana si blocca di colpo e sembra deluso, poi i suoi occhi brillano di speranza perché gli è venuta un'idea: «Provo a infilarla nel fodero» e così dicendo la inserisce sino in fondo, dimostrando che aveva ragione.

«La mia spada! La mia spada! Finalmente!» esulta riprendendo a saltellare mentre tu ti abbandoni esausto sull'umido sottobosco.

Solo un pericolo imminente ti darebbe la forza di rialzarti e purtroppo questo pericolo si manifesta subito. Vai al [81](#).

16

Annota la parola in codice NIBE.

«Allerta! Siete sotto attacco!» urli a squarciagola in direzione dell'accampamento. I predoni già in piedi ti vedono e sembrano dubbiosi, mentre quelli dentro le tende sgusciano fuori preoccupati. Per fortuna termini la tua corsa in discesa senza essere bersagliato da frecce. Sei ormai a pochi passi dalla tenda più vicina e ti acquatti dietro una bassa roccia per poi sporgerti a guardare verso il promontorio che hai ridisceso.

Scopri che uno dei predoni attaccanti era alle tue calcagna. Non fai in tempo a vederlo in faccia;

distingui a malapena la sagoma di un uomo dal fisico slanciato, bardato con un corpetto di cuoio.

La figura ti salta addosso, con la velocità di un sasso scagliato da una fionda. L'impatto col suo corpo ti fa cadere all'indietro; picchi violentemente la schiena e perdi 4 punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 15; se hai successo, vai al [3](#).

Se fallisci, vai al [72](#).

17

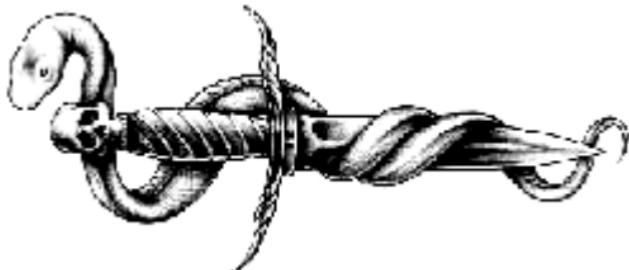
Darwish ti guarda con aria di superiorità e questo non lo accetti.

Ora più che mai prometti a te stesso di andare sino in fondo alla Prova del Guerriero. Non puoi certo perdere contro un simile avversario. Devi essere disposto a fare sacrifici se vuoi riscattare te stesso e il tuo clan.

C'è una cosa che ti viene in mente in questo momento: estrarre dalla spalla il coltellaccio ed usarlo per combattere Darwish.

Se sei così pazzo da volerlo fare, vai al [162](#).

Se preferisci continuare lo scontro usando il tuo rametto secco, vai al [155](#).



18

Metti la mano dentro lo zaino ma anziché venire a contatto col cibo, tocchi qualcosa di caldo e peloso. Quello che tiri fuori ti fa saltare all'indietro dallo spavento. Hai davanti a te una creatura grande come un coniglio, ma col corpo di topo e la testa di lucertola. Ha appena divorato tutta la carne secca che avevi nello zaino, e non contenta, tiene tra le zampe anteriori anche una delle tue mele.

«Questo è troppo! Qualunque cosa tu sia, ridammi la mia cena!»

le urli mentre fugge rapida tra l'erba alta.

Cerchi di colpirla usando la fionda? Vai al [85](#).
Ti limiti a inseguirla? Vai al [110](#).

19

Il lupo è più rapido di te. Le tue urla di dolore riecheggiano nella prateria dopo che vieni morso sull'avanbraccio sinistro. Perdi 4 Punti Vita. L'animale ti si scaglia contro facendoti cadere e le sue fauci ti sfiorano il viso. Senti il fetore del suo alito mentre gocce della sua bava ti cadono sul collo. Vedi la morte in faccia, ma quando pensi di essere spacciato, la belva si blocca per poi crollare su di te esanime. Ti divincoli veloce da sotto il suo cadavere e scopri che ha un dardo conficcato in mezzo alla testa. Ti guardi intorno e a circa venti passi da te noti un cavallo nero, fiero e possente, cavalcato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura in cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani tiene una balestra, e prima che tu possa parlare, si avvicina sino quasi a sfiorarti col cavallo. La sua ombra incombe.

«Mi passeresti gentilmente Cecil?» è quello che ti chiede con una vocina stridula ed effeminata.

Incerto se ridere o ringraziare il cielo per essere ancora vivo, ti limiti a chiedere: «Cecil? Chi o cosa è Cecil?»

«Lui!» dice indicando la creatura metà topo e metà lucertola.

«Vedo che è ferito. È stato quel lupo tartaruga,

vero? Tu l'hai salvato da morte certa, perciò sono in debito con te. Cecil è il mio animale da compagnia.»

Ringrazi gli dei. A quanto pare questo omone non ti ha visto mentre cercavi di acciuffare Cecil.

Senza pensarci due volte sollevi delicatamente la bestiolina per passarla nelle mani del suo padrone. Mentre l'accarezza pensi a come sfruttare l'inaspettata situazione.

Vai al [100](#).

20

Hai la vescica piena e non vuoi svuotarla dentro la gabbia, ma svegliare Darwish per chiedergli di farti uscire non ti pare una saggia idea. Ogni sforzo per trattenerti è vano, perché te la fai letteralmente addosso quando davanti a te, ad appena un palmo dalle fessure della gabbia, appare l'ennesima creatura bizzarra plasmata dal polline del Grande Nur: un essere umanoide con la faccia da rana, appena più basso di te.

Trattieni a stento un urlo e cadresti all'indietro, se la gabbia ti desse lo spazio per farlo. L'uomo ranocchio è vestito come un nobile. I suoi abiti vellutati sono di ottima fattura, sebbene sporchi e strappati in più punti, e porta un lungo e caldo mantello blu. Sulla vita spicca un cinturone con una grande fibbia dorata.

Ti sorprende rivolgendoti a te in Uluk, con una voce che potrebbe provenire da qualsiasi umano

normale:

«Ciao, che strana casa la tua, hai per caso visto la mia spada?»

Gli fai cenno di abbassare la voce, pensando a cosa potrebbero fargli i Persecutori se lo notassero, e gli rispondi sussurrando:

«Mi prendi in giro? Questa non è una casa, sono stato fatto prigioniero da dei pazzi sanguinari, e faresti meglio a far silenzio,

perché se ti prendono, il meglio che ti può capitare è che ti metta no in gabbia con me»

«Capisco!»

«Diamine, ti ho detto di abbassare la voce» rispondi seccato guardando in direzione di Darwish, che per fortuna continua a russare.

«Hai visto la mia spada?»

«Come faccio a sapere se l'ho vista se non so com'è?»

«Hai ragione, non ci avevo pensato, ma neanche io so com'è fatta»

«Ma allora come diavolo puoi riconoscerla tu stesso?!»

«Parla a voce bassa. Altrimenti svegli i pazzi sanguinari di cui mi stavi parlando. Comunque una spada la dovevo avere per forza.

Guarda qui» dice indicandoti un fodero vuoto che porta legato alla cintura. «Se ho questo significa che prima avevo anche una spada, non trovi?»

Pensi di aver davanti un uomo ranocchio imbecille e un tantino smemorato, e dubiti che possa esserti

utile.

Se decidi di svegliare Darwish, sperando che fare la spia possa procurarti la fiducia di Uglak e i suoi, offrendo loro il ranocchio in cambio della tua libertà, vai al 101.

Se invece vuoi chiedere all'uomo rana di tirarti fuori dalla gabbia, vai al [56](#).

21

Sagiagas ti fa omaggio di una lancia dalla punta in ferro molto affilata. Se vuoi tenerla per usarla come arma, ti darà un bonus di +3 Combattività, ma ti costringerà a occupare entrambe le mani.

In tal caso liberati del pugnale, oppure ponilo dentro lo zaino per adoperarlo come un semplice coltello quando sarà necessario. Oltre alla lancia ricevi tre grandi frutti dalla buccia grigia e spessa. Ognuno di essi vale come una razione di cibo. Inseriscili nello zaino insieme all'unica mela che Cecil ha risparmiato. Cancella invece le altre razioni di cibo che avevi in precedenza.

Infine, ricevi quello che consideri il dono più interessante: un sacchetto contenente della polvera bianca.

«Lanciando una piccola manciata di questa polvere contro un qualsiasi essere trasformato dal polline del Gigante Bianco, lo farai tornare alle sue sembianze originarie. Non chiedermi il segreto del suo potere, questa polvere mi è stata regalata, ma te ne cedo volentieri un sacchetto.

Usala solo quando sarai in difficoltà. Non sprecarla.»

Segna il lombrico direzionale e la polvere magica tra gli oggetti speciali. La polvere ha in tutto 5 dosi. Ricordati di cancellarne una ogni volta che la userai.

Se vuoi chiedere a Sagiagas informazioni sulla zona magica, vai al [36](#).

Se vuoi chiederle perché porta un elmo tanto inquietante, vai al [93](#).

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).

22

Lasci che la creatura viva. Ti accontenti di averle fatto male e di aver recuperato la mela, che a quanto pare sarà il tuo unico pasto.

Purtroppo ora non potrai darle neanche un morso, perché fa la sua comparsa un possente e fiero cavallo nero, cavalcato da un omone alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura di cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro.

Tra le mani tiene una balestra e prima che tu possa dire qualcosa avvicina il suo cavallo sino a sfiorarti. La sua ombra incombe, mentre pensi a come sfuggire a un nemico così imponente.

«Cosa hai fatto a Cecil?» ti chiede con un'inaspettata voce stridula ed effeminata.

Se hai Inganno, vai al [137](#).

Altrimenti vai al [117](#).

23

Risali di corsa il pendio senza voltarti, ma inciampi sbattendo con violenza un ginocchio sulle rocce. Perdi 2 Punti Vita, ma non è il momento di fermarsi a piagnucolare. Ti vengono scagliate contro altre frecce che per fortuna mancano il bersaglio. Giungi quasi in cima, ormai ti basta solo un passo per essere fuori dalla portata dei predoni, ma succede qualcosa che ti fa restare immobile.

Vai al [121](#).

24

Le api non ti danno il tempo di fuggire, ma per qualche motivo nessuna ti punge. Ai Persecutori non va invece meglio. Li vedi contorcgersi a terra dopo aver tentato invano di scappare. La puntura degli insetti è stata loro fatale.

Decidi che sia meglio allontanarsi, temendo di diventare il prossimo bersaglio. Ripercorri il letto del fiume a ritroso sino a quando ti reputi abbastanza lontano dalle api assassine. Tiri un po' il fiato ed estrai il lombrico dalla tasca.

Segui le sue indicazioni andando al [160](#).

25

Percepisci una presenza tra le fronde, ma fai finta di non notarla per poter giocare a tuo favore l'effetto sorpresa. Un'ombra balza fuori per colpirti alle spalle ma tu sei lesto e fai uno

sgambetto al tuo aggressore. Egli cade ma si rialza subito e dice: «Complimenti orchetto, ti abbiamo sottovalutato fin troppo, ma è ora di farti abbassare la cresta!»

A parlare è Darwish, è il primo Persecutore ad averti raggiunto, ma qualcosa ti dice che gli altri non sono lontani. Devi sbarazzarti di lui e riprendere la fuga prima possibile. C'è però un problema: Darwish ha come armi un coltellaccio e un'accetta, mentre tu hai solo la forza di volontà.

Vai al [47](#).

26

La tua avventura finisce miseramente qui, divorato da un geco che tu stesso hai contribuito a far crescere.

27

Ti volti e scappi per non diventare il prossimo pasto del lupo col carapace. Purtroppo la tua fuga viene interrotta da una nuova comparsa. Davanti a te si erge un possente cavallo nero, montato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura in cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani regge una balestra con la quale spara un dardo che si conficca in mezzo alla fronte del lupo, che cade esanime a terra. L'esserino metà topo e metà lucertola è salvo ma ancora stordito. Il cavaliere si rivolge a te con una vocina stridula ed

effeminata, e sembra proprio adirato.

«Come mai non hai aiutato Cecil? Quel lupo tartaruga lo stava per divorare!»

Se hai inganno, vai al [38](#).

Altrimenti vai al [117](#).

28

«Scusami tanto, giovane orco. Non era mia intenzione farti del male, ma se non ti fermavo subito avresti corso un serio pericolo!»

A parlare, con tua grande meraviglia, è l'enorme orso che ti ha appena travolto. Ha l'aria amichevole e lo sguardo intelligente e sembra preoccupato per te. Si leva uno degli strani amuleti che porto al collo e te lo porge: «Indossalo subito! Io sono il guardiano di questa giungla, ed è mio dovere proteggere tutti quelli che vi mettono piede. Devi sapere che è infestata dalle api assassine. Ci sono loro alveari ovunque e se ti circondano per te è la fine. Le loro punture sono letali!»

«Gr...gra...grazie» riesci a balbettare a stento.

«Figurati, faccio solo il mio dovere. Finché resterai nella giungla, non levarti l'amuleto per nessun motivo. Esso contiene un potere magico che allontana tutte le api. Ora scusami, ma devo andare, sento la presenza di alcuni esseri. Devo portare l'amuleto anche a loro!»

«Aspetta!» gli urli contro, ma l'orso è troppo veloce e sparisce presto tra la vegetazione. «Non

dare l'amuleto ai Persecutori, ti prego...» dici inutilmente a bassa voce, mentre ti rialzi e osservi l'oggetto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso.

Se decidi di indossarlo, segna l'amuleto anti api tra gli oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).

29

Sfregando il metallo della tua arma su una pietra di quarzite, dopo svariati tentativi riesci ad accendere un fuoco che isoli all'interno di un cerchio di pietre. Le zanzare ne restano attratte e tu puoi tornare a dormire, stavolta perfino al calduccio. Durante la notte solo alcuni insetti riescono a far breccia sotto la coperta per infastidirti, ma non abbastanza da rovinarti il sonno.

Quando ti svegli è alba inoltrata e ti senti più energico che mai.

Recuperi 2 Punti Vita e vai al [62](#).

30

Rimani immobile aspettando che il grande rapace piombi in picchiata su di te. Stringi la lancia e quando arriva il momento giusto attacchi, prima che le enormi zampe possano avvinghiarti. Il tuo colpo è preciso e la lancia ferisce un artiglio dell'aquila prima che possa stringerti a sé.

L'uccello si rialza in volo girando in tondo, progettando la prossima mossa.

Dopo attimi di indecisione tenta di nuovo, ma tu sei pronto.

Fai una prova di Combattività 15, se fallisci, vai al [80](#).

Se hai successo, vai al [106](#).

31

Per quanto ti sforzi, non riesci ad avere la meglio sul nemico che con uno sforzo sovrumano riesce parzialmente a divincolarsi. Rotolate per un breve tratto; alla fine mollate entrambi la presa dal braccio avversario. Vi rialzate con le armi in pugno, ma lui è più lesto e ti ferisce a un polpaccio con la punta della sciabola. Perdi 3 Punti Vita.

Il terrore di essere ucciso ti assale; parti comunque all'attacco urlando.

All'improvviso, si fa buio.

Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito violentemente alla nuca con un oggetto pesante.

L'impatto è tremendo: perdi i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

32

Prima che Darwish possa sferrare altri attacchi, ti getti di peso su di lui facendolo cadere con la schiena a terra. Hai un gran colpo di fortuna, perché atterri appoggiando la mano destra su un

sasso.

Lo afferri senza indugio e colpisci il nemico alla testa una prima volta e poi tante altre, fino a quando il suo volto si tramuta in una maschera di sangue.

Ti abbandoni a terra esausto, questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti.

Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

33

Segui i movimenti dell'erba spostata dalla creatura per capire verso quale punto mirare. Scagli il sasso ma in risposta odi solo il suono dell'impatto col terreno. Non ti dai per vinto e corri in direzione dell'erba smossa, poi senti un lamento. Avvicinandoti trovi l'esserino metà topo e metà lucertola stordito sotto la possente zampa di una nuova temibile creatura.

Davanti a te si erge un lupo famelico, ricoperto da un carapace tale e quale a quello di una tartaruga. Ormai hai smesso di stupirti, più che altro temi che la belva ti si scagli contro, ma al contrario, essa è interessata solo alla piccola creatura che poco fa ti ha privato della cena.

Se decidi di salvarla attaccando il lupo, vai al [122](#).

Se lasci che finisca nelle sue fauci mentre te la dai a gambe, vai al [27](#).

34

Oggi non è il tuo giorno fortunato, ma stai tranquillo, non ce ne saranno di peggiori. Sferri un attacco goffo, il tuo avversario ti blocca con la mano libera l'avambraccio con cui impugni l'arma, mentre con l'altra mano ti pianta in gola la punta della spada.

Muori in modo cruento senza poter regalare al tuo clan la gioia di potersi riscattare.

35

Hai i crampi alle gambe ma in qualche modo ti rialzi e osservi la tua vittima provando quasi compassione. Raccogli la sua accetta che potrai usare come arma (bonus combattività +2).

Rimetti sulle spalle lo zaino e continui la tua fuga andando al [152](#).

36

La ragazza forzuta ti spiega che sino a oggi ha osato addentrarsi solo in questa prateria, e mai oltre.

«Più ci si avvicina al Gigante Bianco, più i suoi effetti si manifestano. I pericoli che puoi incontrare in questo mare d'erba sono niente in confronto a quelli che si celano nei luoghi limitrofi al grande albero.»

Se vuoi chiederle perché porta un elmo tanto inquietante, vai al 93.

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).

37

Ripercorri il letto del torrente imbattendoti in coloro che non avresti mai voluto incontrare: Uglak, Yugol e altri cinque Persecutori, e sono tutti armati. Prima che possano fare o dire qualcosa, corri all'impazzata verso la parete rocciosa, anche se sai bene che ti metterai in trappola. Giunto alla sua base guardi in ogni direzione sperando di trovare degli appigli per arrampicarti, ma vedi solo roccia liscia e umida. La tua ultima salvezza potrebbe essere la spada. Impugni l'elsa con entrambe le mani e tiri più forte che puoi. Riesci ad estrarla solo con molta fatica , giusto in tempo per l'arrivo dei tuoi nemici.

Vai al [154](#).

38

Presumendo che Cecil sia la creaturina metà topo e metà lucertola, dai la tua risposta al cavaliere, ma non è delle più credibili:

«La stavo aiutando eccome! Ho indietreggiato solo per prendere meglio la mira con la fionda per colpire il lupo!».

Egli incredibilmente pare credere alla tua balia colossale, rivelandosi meno sveglio di quanto pensassi.

«Sono in debito con te, giovane orco. Cecil è il mio animale da compagnia e non permetto che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per averti

aiutato in questa brutta situazione. Ora pensi a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

39

Mentire risultando credibili non è da tutti, tantomeno da te. Tremi e balbetti in continuazione, grondando sudore dalla fronte.

Ti inventi che sei stato rapito in tenera età dai predoni che i Persecutori hanno appena massacrato.

Racconti che per anni ti hanno costretto a servirli, e hai sempre sperato che arrivasse il giorno in cui qualcuno ti liberasse dal loro giogo. Giorno che è arrivato oggi, grazie a Uglak e i suoi. Infine assicuri che sarai di grande aiuto in queste luoghi stregati, perché li conosci come le tue tasche, anche se al momento non sai dire nulla a proposito di oggetti insoliti e di gran valore.

Uglak pare perplesso, e questo ti fa pensare che dubiti fortemente della tua sincerità. Inaspettatamente, tira fuori da una tasca la mappa che portavi con te.

«Come mai nessun predone ne aveva una di simile, ma solo tu, un misero orco schiavo?»

«Oh, questo era il mio piccolo segreto, nessuno di loro lo sapeva, l'ho trovata più di un anno fa, mentre depredavamo una carovana sfortunata...»

«Questa, se non ti dispiace, la tengo io» dice con

aria di sfida, poi ordina ai suoi uomini di slegarti, mentre si dimentica del sacchetto di polvere magica, che con destrezza infili rapidamente in una tasca. Uglak non lo nota ma, per altri motivi, ti sferra un cazzotto che a momenti ti fracassa la mascella (perdi 2 Punti Vita).

«Sei solo uno stupido bugiardo, ma sei comunque prezioso. Ti venderemo a qualche castellano che non vede l'ora di avere a corte un orco giullare che sa parlare l'Uluk. Sei una rarità, e ci farai guadagnare una bella sommetta, ne sono sicuro.»

Detto ciò, ti fa rinchiudere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predoni sconfitti. Un Persecutore la chiude con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sa rai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolo se, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano trangugiando alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).

40

Distanzi l'animale il tanto da non essere a portata delle sue fauci.

In un'altra situazione avresti potuto esultare, ma purtroppo ti rendi conto di essere finito dalla

padella alla brace: davanti a te riappare il grande felino da cui ti eri allontanato. Sei circondato da due esseri famelici, uno mostruoso, l'altro... l'altro si rivela finalmente per quello che è: un felino con i denti da erbivoro che sta ruminando. Appena ti vede cambia espressione; sembra molto spaventato. Capisci che non sei tu la causa del suo terrore, ma l'antilope carnivora. Ti getti a terra da una parte. Il felino diventa la nuova preda del tuo inseguitore e in breve scompaiono entrambi dalla tua vista. Ringrazi il cielo e il miciono erbivoro, augurandoti che si possa salvare. Col cuore che batte all'impazzata ti rendi conto di quali pericoli e creature bizzarre sia pieno questo luogo. Una parte di te consiglia di usare subito il fischietto, un'altra di non demordere e di andare avanti. Nell'indecisione, apri lo zaino per mettere qualcosa sotto i denti.

Vai al [18](#).

41

La prateria dei trapassati, che sinora si è manifestata sotto forma di mare d'erba, cambia lentamente fisionomia. Il paesaggio si fa più frastagliato, mostrando colline rocciose e anfratti. In uno di questi potresti passare la notte, ma prima di decidere ti accorgi di una strana presenza a un centinaio di passi di distanza. Avvicinandoti fai una macabra scoperta: i cadaveri di un mulo e di un uomo, probabilmente un contadino, e i resti di

un carretto a due ruote. La loro morte sembra sopraggiunta di recente, sicuramente non più di un giorno fa. La causa è evidente, dato che i corpi sono trafitti da frecce. Chiedendoti cosa mai ci facesse in luoghi così pericolosi un contadino tutto solo, frughi nel suo carretto, trovando qualcosa che fa al caso tuo: una coperta!

Un vero colpo di fortuna, dato che i capi guerrieri vi hanno vietato di portare con voi tende e coperte, ma senza limitarvi l'uso di oggetti reperibili durante la Prova. Felice dell'ennesimo colpo di fortuna, pensi che il destino stia protendendo dalla tua parte.

«Gli dei vogliono che io diventi un guerriero!» esclami al cielo.

Un improvviso ruggito proveniente da lontano ti fa perdere d'un colpo tutto l'ottimismo, ricordandoti che questo non è un posto tranquillo. Dove passerai la notte?

Se decidi di sistemarti dentro uno degli anfratti tra le rocce, vai al [64](#).

Se preferisci un punto a caso in mezzo all'erba, vai al [91](#).

42

Cauto e agile come un predatore, percorri decine di passi in discesa tra le rocce fino a quando giungi in un punto da cui intravedi ogni dettaglio del piccolo accampamento. Sopra uno dei carretti scorgi una gabbia chiusa da una catena, al cui

interno si trovano alcune piccole e insolite creature. Sono tutte vittime della magia di Nur, e non ne hai mai viste di simili prima d'ora. Provvi pena per queste bestioline, perché sai che verranno vendute a uomini senza scrupoli che amano abbellire le proprie ville con animali di ogni tipo. Su un altro carretto due uomini sistemano le tende smontate, su un altro ripongono armi e vari utensili. Una parte di te vorrebbe uccidere tutti questi loschi individui e liberare le creature dalla gabbia, ma l'altra parte di te sconsiglia di fare mosse avventate. È questa a prendere il sopravvento, appena ti accorgi che uno dei predoni porta una faretra le cui frecce sono identiche a quelle che hai notato sui cadaveri del contadino e del suo mulo.

Decidi sia meglio tornare indietro ma qualcosa fa cambiare i tuoi piani.

Vai al [121](#).

43

Ogni nuovo passo ti sembra un'impresa. Non sei mai stato così prossimo allo svenimento. Sei stanco, ferito e affamato, e in più devi districarti tra i rovi, mentre i moscerini della giungla continuano a pungerti sul viso e sulle braccia. La tua situazione attuale ti fa quasi rimpiangere di non essere rimasto dentro la gabbia.

Ormai allo sfinito, inciampi su un sasso perdendo l'equilibrio. La tua nuova spada ti sfugge

e cade in terra. Fai per raccoglierla ma una mano viscida ti anticipa.

«Caspita Josto! Hai trovato la mia spada, grazie!»

Hai davanti a te un uomo rana che conosci bene.

Vai al [67](#).

44

Appena lo colpisci, il rettile emette un forte lamento per poi dileguarsi dall'anfratto. Resti in guardia, temendo un suo ritorno che per fortuna non avviene. Ancora scosso torni a dormire, risvegliandoti all'alba ben riposato. Recuperi 2 Punti Vita.

Riprendi il tuo viaggio andando al [62](#).

45

Torni indietro, ma anziché raggiungere il ruscello che hai guadato poco fa, devii immegendoti tra due file di cespugli, ma mentre ti infili nella fitta vegetazione resti impigliato tra i rovi (perdi 2 Punti Vita per le ferite) che ti tormentano fino a quando giungi in quello che sembra il vecchio letto di un torrente. Decidi di seguirlo, facendo attenzione a non inciampare sui sassi ricoperti di muschio che lo compongono. Vai avanti fino a che il percorso termina in un'alta e ripida parete di roccia liscia che probabilmente in passato ospitava una cascata. Fai per tornare indietro, ma qualcosa attira il tuo sguardo.

Vai al [163](#).

46

Pari un nuovo fendente e contemporaneamente sfoderi un calcio sul ventre del predone, che accusa il colpo. Negli attimi in cui gli manca il respiro ti getti contro di lui, con tutto il tuo peso. Cadete uno sull'altro, e per tua fortuna, non ti ritrovi con la schiena a terra.

Fai una prova di combattività 14, se hai successo, vai al [66](#).

Se fallisci, vai al [135](#).

47

Darwish parte all'attacco. Per guadagnare tempo ti sfili lo zaino e lo usi prima come scudo, poi glielo lanci contro. Ti regali così attimi preziosi che sfrutti per raccogliere da terra un ramo secco abbastanza robusto da poter usare come arma. Esso ti darà un bonus di +1 per questo combattimento.

Fai una prova di combattività 13.

Se hai successo, vai al [90](#).

Altrimenti, vai al [134](#).

48

Prima che l'immenso uccello scenda in picchiata, ti dirigi su un gruppo di rocce dal colore molto simile a quello della tua coperta.

Ti rannicchi sotto di essa e resti immobile per un lungo lasso di tempo, fino a quando ti fai coraggio e metti il muso fuori dalla coperta. Guardi in cielo

in ogni direzione, ma del rapace non c'è più traccia. Tiri un sospiro di sollievo, hai superato un altro pericolo indenne.

Continua il viaggio andando al [97](#).

49

Sbatti duramente il capo sul terreno e perdi i sensi. Quando ti svegli non sai quanto tempo sia passato, ma guardandoti intorno capisci che è ancora giorno. Ti alzi a fatica e scopri i cadaveri di Uglak e dell'uomo rana. Il tuo nemico implacabile non ti darà più problemi, ma piangi l'amico che si è sacrificato per te. Ti avvicini a lui e gli parli come se fosse ancora vivo: «Maledizione. Mi hai salvato la vita, e io non sono riuscito a salvare la tua. Non finirò mai di esserti grato. Se solo ti avessi dato un nome che ti fosse piaciuto, ora potrei scriverlo sulla tua tomba.»

«Va bene uno qualsiasi, basta che sia corto» ti risponde inaspettatamente.

Gridi di gioia e lo abbracci, come fosse tuo fratello.

«Piano, mi fai male! Sono tutto ammaccato, riesco a stento a muovere mani e piedi.»

«Ma cos'è successo?»

«Non ne ho idea, dopo che le nostre spade si sono scontrate è come se su di noi si fosse abbattuto un fulmine. Lui ha avuto la peggio, io per fortuna sono ancora vivo.»

Guardi meglio e constati che Uglak, almeno lui, è

morto per davvero, ed ha testa e braccia parzialmente carbonizzate. Per terra c'è l'affettatrice, che raccogli ed impugni per la prima volta. Scopri che è leggera quanto un pugnale. Il suo peso è dato quasi esclusivamente dall'elsa, mentre la lama, sebbene solida e tagliente, sembra quasi fatta d'aria. La brandisci e immagini quanto potrà esserti utile in un combattimento futuro. Segna l'affettatrice su Armi, essa potrà essere usata, a tua scelta e a seconda dei casi, a due mani (bonus +6 Combattività) o a una mano (bonus + 4 Combattività).

Infine i tuoi occhi si posano sugli stivali di Uglak, che sembrano non aver riportato danni. Sono i più brutti che tu abbia mai visto, ma ti viene voglia di provarli.

Se lo fai, vai al [144](#).

Se preferisci lasciarli per sempre sui piedi di Uglak, vai al [55](#).



50

Guardate tutti la fessura sulla roccia dalla quale hai estratto la spada. Da essa fuoriescono a frotte delle piccole ma minacciose creature: le api assassine!

Se hai la parola in codice RABE, vai al [24](#).

Se non la hai, mai hai fuga, vai al [158](#).

Altrimenti vai al [96](#).

51

Canti vittoria, immaginandoti in cima al Grande Nur, scortato da tutti i Persecutori, ma i tuoi sogni di gloria svaniscono quando dopo una lunga attesa Uglak torna da te con un'espressione sconsolata stampata sul viso.

«Mi dispiace ragazzo, io ho fatto di tutto per convincerli, ma i miei uomini non se la sentono di andare oltre. Abbiamo recuperato un buon bottino, e tu sei il pezzo forte. Dopo una votazione abbiamo deciso di venderti a qualche castellano. Un orco che sa parlare l'uluk è il giullare perfetto; sborseranno sicuramente grosse cifre per te. Non preoccuparti, i miei uomini ti tratteranno con riguardo per tutto il viaggio» e così dicendo ti fa slegare per farti però chiudere in gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predatori sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti, ma si dimenticano della polvere magica, che conservi gelosamente insieme al lombrico, rimasto miracolosamente illeso nonostante gli ultimi avvenimenti.

Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle,

e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano trangugiando alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile; vai al [98](#).

52

Pari un primo colpo, ma non riesci a evitare un agile calcio portato alla tua caviglia e perdi l'equilibrio. Subisci contemporaneamente un fendente che per fortuna termina sul tuo zaino, appena sotto il collo. Sei però costretto a parare altri due colpi in successione, il secondo dei quali ti ferisce a una mano. Perdi 3 punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 15.

Se hai successo, vai al [46](#).

Se fallisci, vai [69](#).

53

La lingua lunga dell'uomo rana ti fa venire un'idea. La chiave del lucchetto della gabbia si trova sulla pancia di Darwish, che continua a russare, e non è stato così premuroso da legarsela alla cintola. Proponi al tuo amico anfibio di prenderla; la distanza non è tanta.

«Posso provarci» ti risponde, ma prima che tu possa raccomandargli di fare attenzione a non

ingoiare la chiave, spara la sua lingua afferrandola al primo colpo. Fatto ciò te la porge, imbrattata del suo muco, ma poco ti importa. Senza pensarci due volte la inserisci nel lucchetto che per fortuna si apre al primo tentativo.

«Ora fuggiremo da qui. Non voltarti indietro; seguimi e basta.

Non fare baccano o i Persecutori ci prenderanno e ci faranno tante brutte cose»

«Chi sono i Persecutori?» ti chiede l'uomo rana guardandosi intorno preoccupato.

«Lascia perdere, scappiamo e basta. Seguimi» gli dici a bassa voce mentre sciogli delicatamente la catena. Tra voi e la libertà c'è solo un passo, ma devi essere lesto e silenzioso.

Se hai furtività, vai al [113](#).

Altrimenti, vai al [86](#).

54

Tenendo ben stretto il pugnale e sperando di non doverlo usare, corri in direzione delle grida d'aiuto giungendo rapidamente alla loro fonte. Davanti a te si presenta un cartello di legno con il seguente avviso, scritto nella lingua degli uomini: Attenzione! Pericolo braccia! Stare alla larga dal cerchio. Un avvertimento che parrebbe assurdo, se non fosse giustificato da quello che si para davanti ai tuoi occhi. Oltre il cartello c'è in effetti un cerchio sul terreno, di circa venti passi di diametro, delimitato da dei sassi posti

probabilmente dagli stessi uomini che hanno approntato il cartello. All'interno del cerchio, anziché erba alta, spuntano braccia scheletriche animate! Il povero orco che stavi seguendo ne è circondato ed è stato afferrato alle gambe e a un braccio. Con quello libero sferra degli inutili colpi per districarsi. Si tratta di Coltragor, l'ascia letale, ma la sua arma preferita si trova in terra ad alcuni passi da lui. Si accorge del tuo arrivo e ti implora: «Al diavolo la prova! Qui ci lascio la pelle. Aiutami, mi stanno spezzando le ossa!»

La situazione è inaspettata. È la prima volta che qualcuno ti chiede di salvargli la vita. Tra te e Coltragor ci sono circa dieci passi, mentre la sua ascia si trova a metà strada tra voi. Devi riuscire a dargliela ma senza farti aggredire dalle braccia scheletriche.

Se hai inventiva, vai al [123](#).

Altrimenti vai al [12](#).

55

Nonostante sia tu che l'uomo rana siate in pessime condizioni fisiche, non vedi l'ora di muoverti per uscire da questa giungla maledetta. Non ne puoi più dei moscerini e temi di poter fare altri incontri sgraditi.

Il tuo compagno si riprende lentamente e con gran forza di volontà si rimette in piedi. Impugna la sua spada e dice stupito: «Che strano, la sento molto più leggera di prima.»

«Agita quella cosa lontana da me, non vorrei restare fulminato. Rimettila nel fodero, ti prego.»

Fai appena in tempo a finire la frase che il tuo stomaco inizia a rumoreggiare.

«Hai per caso fame?» chiede l'uomo rana.

«Sì, molta.»

«Potevi dirlo prima, guarda cos'ho preso prima di incontrarti» dice mentre estrae da una piccola sacca un frammento di miele grande quanto un arancio.

Glielo strappi di mano come fossi un selvaggio e lo divori in breve tempo. È il miele più buono che tu abbia mai mangiato (recuperi 4 Punti Vita). Ringrazi il ranocchio mentre ti lecchi le dita imbrattate, dopodiché decidi che sia tempo di rimettersi in cammino ed estrai il lombrico dalla tasca. Appena lo adagi delicatamente sul palmo della mano, una lingua lunga e appiccicosa si avventa su di lui per trasportarlo all'interno di una bocca molto grande.

«No! Che cos'hai fatto?! Hai mangiato il mio lombrico! Era l'unico mezzo che avevo per orientarmi! Ora come farò a raggiungere il Grande Nur?»

Vai al [165](#).

56

Spieghi al ranocchio che l'uomo che dorme vicino alla gabbia ha le chiavi per aprire il lucchetto che la tiene chiusa. Gli chiedi di prenderle e liberarti,

promettendo in cambio di aiutarlo a trovare la sua spada, ovunque essa sia, dovessi immergerti nelle profondità di un lago per cercarla.

«Ho capito, sei molto gentile, vado subito a prendere le chiavi» e così dicendo compie i passi necessari per giungere al cospetto di Darwish, che per fortuna continua a dormire.

«Signore, ehi signore!» dice l'uomo ranocchio mentre colpisce con dei deboli calci il petto di Darwish. «Si svegli! Mi servono le sue chiavi per liberare un amico.»

Non puoi credere a quello che vedi e che senti, il ranocchio non ha capito minimamente la situazione, o forse sei tu che non ti sei spiegato bene.

Darwish si sveglia spaventato, ma poi trova il coraggio per sferra re un pugno in pieno viso al ranocchio, che cade svenuto. Il Persecutore chiama a gran voce i suoi compagni che non si fanno attendere.

Vai al [75](#).

57

Resti incantato ad ammirare questi esserini volanti mentre divorano le fiamme come se fossero noccioline. Il loro ventre si gonfia vistosamente dopo ogni boccone. Poi ha luogo un'improvvisa esplosione: una delle creature salta in aria ma non è la sola, anche le altre subiscono lo stesso destino. Non finisce qui. Tutto il fuoco che

avevano in pancia viene sparato in ogni direzione, come piccoli dardi. Vieni investito in pieno. Lancia due dadi e perdi tanti Punti Vita pari al risultato ottenuto. Ustionato e spaventato noti che il sacrificio delle bestioline volanti è servito almeno a domare l'incendio. Puoi tornare a dormire ma senza aver nessun rimedio contro le zanzare.

Quando ti desti è l'alba e non sei riposato (perdi 2 Punti Vita).

Riprendi il viaggio dopo una notte che difficilmente dimenticherai, vai al [62](#).

58

Gli ultimi avvenimenti ti hanno sfiancato, e in più hai una gran fame, ma non vuoi fermarti fino a quando non sarai sicuro di essere abbastanza lontano dai Persecutori.

Riprendi in mano il lombrico e segui le sue indicazioni andando al [87](#).

59

Ronzio, solletico all'orecchio, ronzio, prurito sul collo, voci, ronzio, voci sconosciute, luce...

Ti risvegli troppo stanco e stordito per poter urlare al mondo il tuo terrore. Sei coricato su un fianco sulla terra arida e calda, con dei mosconi fastidiosi che se ne vanno via dispiaciuti, dopo aver atteso invano che ci lasciassi le penne. Così non è stato: sei vivo e vegeto. Hai affrontato i pericoli di una

battaglia improvvisa, tu che non ti sei mai interessato all'arte della guerra, tu che non hai mai impugnato un'arma prima di questi giorni, se non per gioco.

Sarai anche Josto il vigliacco, ma hai combattuto i predoni e sei ancora vivo. Sarebbe un'impresa da festeggiare se non fosse che hai caviglie e polsi legati. Intorno a te scorgi degli individui che hanno tutti in comune il colore della pelle, il più scuro che tu abbia visto tra gli uomini. Sono giovani e fieri, e a quanto pare hanno concluso il loro agguato massacrando i predoni che erano accampati, di cui vedi i cadaveri ammassati. Non lontano noti un altro cumulo, stavolta di armi, armature e utensili. Più distante intravedi dei carretti carichi di cibo e casse di legno, contenenti chissà quali tesori. I trionfatori stanno scrupolosamente sistemando il loro bottino.

Cosa ne sarà di te? Che la tua fine sia solo stata rimandata?

Se hai la parola in codice NIBE, vai al [5](#).

Altrimenti vai al [78](#).

60

La tua milza e i tuoi polmoni reclamano pietà, ma non puoi certo fermarti, i Persecutori ti hanno ormai a vista. Corri a più non posso saltando cespugli e basse rocce, fino a trovarti circondato da una vegetazione che ricorda quella di una giungla. Sei sfinito, ma la consapevolezza di

poterti nascondere tra gli alberi ti rasserena.
Pensi di fermarti, ma un nuovo incredibile
incontro ti fa cambiare idea.

Vai al [92](#).

61

L'ultima cosa che vorresti fare in questo momento è continuare a correre, ma non pensi di avere altra scelta. Sfrutti le tue ultime riserve di energia per sgambettare tra radici, rami, cespugli e sassi, infine oltrepassi un ruscello. Ti volti per capire se l'orso sia ancora sulle tue tracce e con gran dispiacere scopri che è proprio dietro di te e ti salta addosso.

Le tue urla di terrore vengono coperte dall'ammasso di ciccia e peli dell'animale che ti fa cadere con la schiena a terra (perdi 2 Punti Vita). L'orso ti fissa negli occhi e spalanca la bocca. Capisci che per te ormai è la fine.

Vai al [28](#).

62

Nonostante i pericoli incontrati, sei riuscito a sopravvivere un giorno e una notte a questa prateria che sembra non finire mai.

Scrutando l'orizzonte vedi solo erba, cactus e colline rocciose.

Lungo il tragitto ti fanno compagnia piccoli animali che spuntano da ogni angolo. Sembrano tutti innocui e mansueti, e non sai dire quanti tra

loro siano sotto la metamorfosi magica del Grande Nur.

Hai ormai imparato che ogni effetto è diverso e non tutti si manifestano a prima vista. Devi sempre stare in guardia, anche ora che transiti non lontano da una piccola mandria di bisonti. Sembrano pacifici e intenti a brucare, ma è sempre meglio essere cauti. In cielo scorgi un punto nero che si fa sempre più grande. Guardando meglio scopri che si tratta di un'aquila reale dalle ali verdi. Si avvicina sempre di più e i bisonti diventano inquieti. Appena il rapace è ormai sopra di loro, corrono spaventati verso un'unica direzione, per fortuna opposta alla tua. Ti meravigli che dei bestioni temano un uccello molto più piccolo di loro, ma appena il rapace scende in picchiata verso la mandria, scopri che è in realtà molto più grande di quanto pensassi.

L'aquila afferra a colpo sicuro un giovane bisonte per poi trascinarlo in volo verso morte certa. Provi prima pena per il povero erbivoro, e un infinito terrore quando vedi arrivare un'altra aquila, che sembra puntare a te.

Se hai nascondersi, vai al [48](#).

Se non hai nascondersi, e vuoi usare la lancia (se la hai), vai al [71](#).

Se non hai nascondersi e vuoi usare la fionda, vai al [148](#).

Se non hai nascondersi, e vuoi usare una dose della polvere magica, vai al [111](#).

63

Corri in discesa tra le rocce brandendo la tua arma e urlando in direzione dell'accampamento: «Predoni assassini, ora ve la vedrete con me!» Pochi istanti dopo ti ritrovi bersagliato da tre frecce, che per fortuna terminano la loro traiettoria sulle rocce. Stai rischiando grosso, ma pensi che la cosa migliore da fare sia stare dalla parte dei predoni attaccanti. Sei ormai in prossimità delle prime tende e da una di esse esce un uomo barbuto e pelato, con pettorali prominenti e braccia possenti, ma col ventre di un apprezzatore di birra e bistecche. Sembra colto di sorpresa da quello che sta avvenendo ed è quasi nudo, se non fosse per il perizoma e gli stivali che indossa. Impugna un'ascia bipenne e si dirige verso di te, gettandoti uno sguardo carico d'odio.

Ingaggiare uno scontro con questo predone panciuto si potrebbe rivelare fatale, ma se fuggissi potresti non guadagnare la fiducia dei nuovi arrivati. Sembra proprio che tu debba dare il meglio di te, usando il cervello o quel poco di forza bruta che possiedi.

Se hai inganno e vuoi sfruttarlo, vai al [4](#).

Se hai inventiva e vuoi usarla, vai al [153](#).

Se non hai né l'uno né l'altra, vai al [142](#).

64

Prima di fare qualsiasi altra cosa, decidi di mangiare alcune provviste. Cancella due razioni di

cibo e recupera 3 Punti Vita. Se preferisci non mangiare, perdi invece 4 Punti Vita.

Cerchi con cura un anfratto adatto a trascorrere la notte. La tua scelta cade su uno che si rivela largo e con due vie di fuga. Ti sistemi sotto la coperta usando lo zaino come cuscino e ti abbandoni a un sonno profondo.

Dopo un po' ti svegli disturbato da qualcosa che ti cammina sulla testa. Intravedi la sagoma di un piccolo geco.

«Dato che mi hai svegliato, proteggimi almeno dalle zanzare» gli dici come se potesse capirti, e torni a dormire. Di tutta risposta ti salta in faccia appena ti riaddormenti.

Se hai percezione, vai al [7](#).

Altrimenti, vai al [82](#).

65

Quando il lupo sta per calare i denti aguzzi sul tuo avambraccio sinistro, riesci a conficcargli in gola la punta del pugnale. La belva emette atroci versi di dolore per poi stramazzare al suolo esanime. Con un colpo solo hai messo fine alla sua vita. Ti senti fiero, anche se un po' ti dispiace, perché questo strano essere metà lupo e metà tartaruga stava solo cercando di mettere qualcosa sotto ai denti, così come tu stavi per fare quando hai cercato le tue provviste nello zaino.

La creaturina metà topo e metà lucertola è stordita ma integra.

Mentre raccogli la mela che ti aveva rubato, vedi un'ombra che incombe. Ti volti di scatto: in tutta la sua imponenza e fierezza, appare un cavallo nero cavalcato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura di cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani tiene una balestra e prima che tu possa dire qualcosa avvicina il suo cavallo sino a sfiorarti.

Ti tieni pronto alla fuga ma il cavaliere ti interpella con una voce stridula ed effeminata: «Sei tu che hai salvato Cecil da quel lupo tartaruga? Bravo. Sono in debito con te. Cecil è il mio animale da compagnia e non tollero che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per aver ti aiutato in questa brutta situazione, poi pensi a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

66

Risvegli il tuo spirito assassino. Il predone cerca di colpirti con il pomello metallico della sciabola, ma tu sei lesto e gli conficchi in gola la punta della tua arma.

Il tuo avversario parte per l'altro mondo mentre il suo sangue ti macchia il viso.

I tuoi momenti di gloria purtroppo finiscono qui, perché subisci un colpo violentissimo alla nuca.

Non distingui né chi te lo abbia dato, né con cosa.
Perdi 6 punti vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

67

Non sai se essere felice o meno di aver ritrovato quest'essere buffo e strambo, ma lui lo è di sicuro. Ti abbraccia e poi saltella allegramente brandendo la spada in modo agile ed esperto. Interrompi questo momento gioioso ponendo un dubbio: «Ma come fai a dire che è la tua spada, se hai perso la memoria?»

L'uomo rana si blocca di colpo deluso, poi i suoi occhi brillano di speranza perché gli è venuta un'idea: «Provo a infilarla nel fodero» e così dicendo la inserisce sino in fondo, dimostrando che aveva ragione.

«La mia spada! La mia spada! Finalmente! Grazie ancora. A proposito Josto, lo sai che ho incontrato un simpatico orso parlante che mi ha regalato questo bell'amuleto? Mi ha spiegato che serve per proteggersi dalle api assassine!» Dice mostrandoti l'oggetto che porta al collo, uguale a quelli che aveva l'orso da cui sei inutilmente sfuggito. Resti a bocca aperta, pensando a quanto hai rischiato sinora percorrendo la giungla senza una protezione dalle api.

L'uomo rana riprende a saltellare mentre tu ti abbandoni esausto sull'umido sottobosco. Solo un pericolo imminente ti darebbe la forza di rialzarti,

e purtroppo questo pericolo si manifesta subito.

Vai al [81](#).

68

Non concedi a Darwish l'opportunità di contrattaccare. Raccogli un sasso e lo colpisci alla testa una prima volta e poi tante altre, fino a quando il suo volto si tramuta in una maschera di sangue.

Cadi esausto a terra, questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti. Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

69

Pari il primo fendente ma non il successivo, che ti provoca un grande dolore, aprendo una profonda ferita sul torace. Perdi 8 Punti Vita. Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 14; se hai successo, vai al [46](#).

Se fallisci, vai al [120](#).

70

Coltragor non smette di ringraziarti, ma allo stesso tempo è abbattuto perché non potrà continuare la Grande Prova del Guerriero.

«Le regole sono regole» dice, «anche se nessuno ci avesse visti, devo abbandonare l'impresa e

suonare il fischetto... A dire il vero mi vergogno un po', e mi secca passare per una nullità totale.

Ho fallito troppo presto. Mi accamperò qui e lo suonerò domani.»

Fai cenno di essere d'accordo e lo saluti, ma prima che tu vada via, ti blocca «Aspetta Jisco!»

«Josto, mi chiamo Josto.»

«Dunque, tu sei una Mosca e nessuno tra voi è mai diventato un guerriero. Perché partecipi?

Speri di arrivare in fondo?»

«Sono stato estratto. Fosse per me starei volentieri a casa.»

Coltragor ti interrompe con una fragorosa risata:

«Estratto! Pensa che nel nostro clan ho dovuto sgomitare per essere scelto tra tutti.

Per me è un onore partecipare a questa prova.

Spero andrà meglio in futuro. Comunque mi stai simpatico Losco, mi hai salvato la vita e ti voglio dare in dono la mia ascia» dice porgendoti la sua bellissima arma.

Sai bene che per lui deve essere come una figlia e ti senti onorato di riceverla in dono. Appena l'affери ti cade però di mano.

Coltragor ride più di prima: «Losto, sei proprio deboluccio! Se diventi guerriero giuro che ti faccio una statua!»

E così, nell'imbarazzo totale, saluti l'ascia letale, precisando nuovamente che il tuo nome è Josto. Ti augura buona fortuna e ti lascia in dono il suo

pugnale: «Questo almeno saprai sollevarlo, spero!» e scoppia nell'ennesima risata.

Se vuoi tenere il nuovo pugnale, segnalo in Armi.
Esso ti conferirà un bonus di +2 Combattività.

Continui il viaggio seguendo la direzione che speri corrisponda all'est. Quando sei abbastanza lontano da Coltragor, ti lasci cadere sull'erba per riposarti. Apri il tuo zaino per prendere qualcosa da mangiare.

Vai al [18](#).

71

Fai una prova di combattività 14.

Se hai successo, vai al [30](#).

Se fallisci, vai al [83](#).

72

Il tuo viso sfiora quello del nemico; lo fissi negli occhi. È giovane e il colore della sua pelle è nero. Non hai mai visto uomini simili.

Non sai da quale parte del mondo provenga, ma puoi intuire in quale mondo voglia mandarti. Grazie alla forza della disperazione, più che a quella dell'esperienza, con la mano sinistra gli blocchi l'avambraccio prima che possa colpirti con la sua spada ricurva. Tuttavia, in risposta ti sferra una testata sul naso. Perdi 4 punti Vita. Accusi il colpo, il tanto necessario da dargli l'opportunità di divincolarsi dalla tua presa. Riesci miracolosamente a rialzarti prima che possa colpirti ancora, ma lui fa altrettanto; non sarà un avversario facile da battere.

Raccogli la tua arma e fai una prova di combattività 16; se hai successo, vai al [143](#).
Se fallisci, vai al [114](#).

73

Ti muovi con decisione, indirizzando la punta dell'arma sul collo del tuo avversario, ma ti anticipa con un colpo violento che ti ferisce gravemente a un braccio. Perdi 6 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 17; se hai successo, vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [145](#).

74

Oggi non è il tuo giorno fortunato, ma stai tranquillo, non ce ne saranno di peggiori. Sferri un attacco scomposto che il tuo avversario schiva prima di piantarti in gola la punta della sua spada. Le tue speranze finiscono qui; muori in modo cruento senza poter regalare al tuo clan la gioia di potersi riscattare.

75

Uglak e gli altri, sebbene infastiditi per essere stati svegliati, ritrovano l'allegria nel vedere il nuovo pezzo del loro bottino: l'uomo ranocchio vestito da nobile.

«Sarà mica un re?» ipotizza il Persecutore più ubriaco tra tutti.

«Re, principe, duca o quel che sia, quest'essere ci

farà fruttare tanto oro, forse anche più del ragazzo orco» e così dicendo Uglak lo fa rinchiudere in gabbia con te. «Faremo conoscenza domani, caro ranocchietto» gli promette con aria sarcastica, per poi tornare a dormire come tutti gli altri.

Dentro la gabbia state stretti, tu sei più scoraggiato che mai, ma l'uomo rana non pare preoccupato, anzi, ti parla a raffica come se vi trovaste dentro una calda locanda a sorseggiare birra. Da quel che racconta capisci che ha perso la memoria, e che da giorni sta vagando in questa zona alla ricerca della sua spada e di qualcuno o qualcosa che possa aiutarlo a recuperare i ricordi.

«Comunque piacere, io sono Josto» gli dici pogendogli la mano.

Egli la stringe alla sua, che si rivela più viscida che mai.

«Io purtroppo non ricordo il mio nome. Se vuoi, dannmene uno tu, quello che preferisci»

«Mi piacerebbe chiamarti Salvatore, se mai dovessi trovare il modo per uscire da questa gabbia» gli rispondi mentre ti accorgi che Darwish è ripiombato in un sonno profondo.

«No, Salvatore non mi piace, è troppo lungo.»

Così passi il tempo sino all'alba, con l'uomo rana che rifiuta tutti i nomi che gli proponi, e con la scimmia a otto zampe che non fa che ripetere il suo verso fastidioso.

A un certo punto una grossa zanzara svolazza appena fuori dalla vostra piccola prigione. Il tuo

compagno spalanca la bocca da cui fuoriesce una lingua lunghissima che oltrepassa le fessure della gabbia e acchiappa l'insetto senza dargli scampo.
«Non c'è male» dice l'uomo rana mentre gusta la sua preda.

Se hai Inventiva, vai al [53](#).

Altrimenti, vai al [136](#).

76

La maestosa figura dell'aquila in picchiata ti terrorizza, ma riesci a mantenere il sangue freddo per colpirla a un artiglio con un sasso, prima che possa afferrarti. L'uccello spaventato sale in cielo e gira in tondo mentre pianifica la prossima mossa. Parte di nuovo all'attacco ma tu l'attendi con la fionda carica.

Fai un altro lancio di dadi.

Se ottieni 8 o meno, vai al [126](#).

Se ottieni 9 o più, vai al [147](#).

77

Mentre il bestione si avvicina afferri il primo ramo che hai a portata di mano e lo spezzi sperando che possa dimostrarsi una valida arma, ma quando l'orso è ormai a due passi da te, ti senti più patetico che mai e pensi che avresti fatto meglio a scappare.

L'animale si alza in piedi su due zampe, spalanca la bocca e...ti parla.

Vai al [6](#).

«Si è svegliato, avvisa il capo» senti pronunciare in lingua Uluk da qualcuno che non riesci a vedere. Dopo breve tempo fanno la comparsa gli stivali più insoliti e brutti che tu abbia mai visto.

Alti sino alle ginocchia, in pelle verde, con le punte allungate a forma di testa di serpente e le suole altissime, tanto che ti chiedi come faccia a camminare l'uomo che li porta. Per saperlo potresti chiederglielo, dato che è lui stesso a rivolgerti per primo la parola, mentre mastica voracemente uno dei frutti che portavi nello zaino: «Che è sta roba? Ha un sapore strano» e mentre attende una tua risposta che non arriva, ti fa slegare polsi e caviglie e ti porge l'altro frutto che avevi nello zaino. Debole e affamato lo divorzi così velocemente da non fare caso al suo sapore squisito.

Recuperi 4 Punti Vita.

Alzi lentamente lo sguardo per osservare l'uomo. A differenza dei suoi compagni che gli stanno intorno, è l'unico a portare i capelli lunghi, raccolti in accurate treccine che gli ricadono sino in fondo alla schiena. Sulla guance porta numerose cicatrici, e gli manca più di un dente. Non è anziano, ma pare il meno giovane tra i suoi. All'apparenza non sembra malvagio, ma resta pur sempre un predone e il tuo sesto senso ti dice di non fidarti nonostante ti stia dimostrando intenzioni amichevoli.

Mentre la tua mente si riempie di ipotesi su ciò che potrebbe accaderti da un momento all'altro, ti rendi finalmente conto di quello che è appena successo: l'uomo dagli stivali ridicoli ti ha parlato nella tua lingua, quella degli orchi delle montagne di fuoco.

Vai al [10](#).

79

Risali il pendio con tale velocità da non lasciare ai predoni il tempo di prendere la mira con i loro archi. Giungi quasi in cima e ti basterebbe fare un altro passo per essere fuori dalla loro portata, ma qualcosa ti costringe a restare immobile.

Vai al [121](#).

80

Stavolta il tuo colpo è debole. La lancia ti cade dalle mani mentre gli artigli dell'aquila ti stringono in una presa da cui non puoi fuggire. La tua vita finisce miseramente poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

81

A fare la sua apparizione è Uglak, il capo dei Persecutori. Tra tutti loro sembra l'unico sopravvissuto all'assalto delle api assassine. Vorresti chiedergli come ha fatto a salvarsi, ma non ti sembra il caso.

Il suo sguardo sprizza fiamme d'ira e d'odio nei

tuoi confronti. Ti rialzi ma cadi all'indietro. Sei colto dal panico perché Uglak ha in mano la spada di Yugol, la temibile affettatrice, di cui porta sulla schiena anche il fodero.

Se hai un'accetta, vai al [151](#).

Altrimenti vai al [94](#).

82

Hai troppo sonno per prendertela con un rettile innocuo, ma esso, per la terza volta, ti sveglia camminandoti sopra. Anziché alzarti ti limiti a nascondere la testa sotto la coperta, ma subito qualcosa ti morde a un piede. Il dolore è forte e perdi 2 Punti Vita. Ti alzi brandendo la tua arma e scopri con orrore di aver davanti un nuovo geco, che a differenza del precedente, ha le dimensioni di un varano adulto, e non sembra avere buone intenzioni.

Se vuoi lanciargli contro una dose di polvere magica, vai al [11](#).

Se hai fuga e vuoi scappare, vai al [146](#).

Altrimenti vai al [115](#).

83

Resti immobile aspettando che il grande rapace piombi in picchiata su di te. Stringi forte la lancia e parti all'attacco subito prima che le enormi zampe possano avvinghiare il tuo corpo, ma il colpo è debole e la lancia ti cade dalle mani mentre gli artigli dell'aquila ti stringono in una

presa da cui non puoi fuggire.

La tua vita termina poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

84

Dire la verità è il miglior modo per non destare sospetti, ma decidi che non sia il caso di spifferare proprio tutto. Eviti di raccontare di Sagiagas e dei suoi doni e dai una spiegazione poco convincente sul perché hai aiutato i Persecutori durante l'agguato ai predoni accampati.

«Mi sono fatto prendere dalla smania di combattere» ti limiti a dire.

Uglak dà l'impressione di credere alla tua storia.

«Ho sentito parlare della Grande Prova del Guerriero degli orchi delle Montagne di Fuoco, ma sinceramente non mi aspettavo che potessero partecipare elementi esili e gracili come te. Gli orchi che ho incontrato nella mia vita erano ben più prestanti, e dallo sguardo feroce e determinato. In te vedo dell'altro; mi stai simpatico, ma non potresti mai esserci utile, saresti solo una palla al piede, quindi ti venderemo come schiavo a qualche castellano. Un orco che parla l'uluk...già ti vedo come giullare di corte. Ne sono certo, ci farai guadagnare una bella sommetta.»

Detto ciò ti fa rinchiudere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predatori sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti, ma si dimenticano della polvere magica, che infili

furtivamente in tasca.

Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con ariadi sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticon si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano trangugiando alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).

85

Lancia i dadi.

Se ottieni un risultato superiore a 9, vai al [131](#).

Altrimenti vai al [33](#).

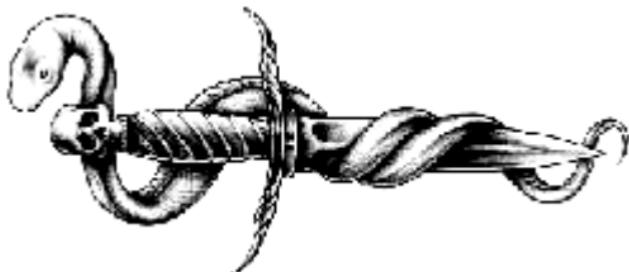
86

L'uomo rana, almeno stavolta, si rivela affidabile, camminando silenzioso nella direzione opposta al dormiente Darwish. Anche le altre creature prigioniere sfruttano l'occasione per ritrovare la libertà. Speri che la scimmia a otto zampe non faccia baccano, ma fai male a pensare a lei, perché sei tu stesso a combinare un guaio. Inciampi su un grosso oggetto e cadi in avanti sbattendo la faccia in terra (perdi 2 Punti Vita). Non riesci a trattenere un piccolo urlo di dolore, il tanto che basta a svegliare Darwish. Ti rialzi più veloce che puoi

accorgendoti con stupore che l'oggetto su cui sei inciampato non è altro che il tuo zaino! I Persecutori lo hanno abbandonato proprio a pochi passi dalla gabbia. Lo raccogli e lo carichi sulle spalle e poi pensi solo a correre. Davanti a te l'uomo ranocchio compie dei lunghissimi salti svanendo presto nell'oscurità. Forse lo hai perso per sempre, ma non te ne rammarichi; in fondo non ti sembra il compagno di viaggio ideale.

Nel mentre Darwish ha dato l'allarme risvegliando i suoi compagni che escono dalle tende e preparano il tuo inseguimento.

Vai al [140](#).



87

Verso qualunque direzione tu guardi, vedi solo fitta vegetazione che ti copre sia il sole che l'orizzonte, ma grazie al lombrico sei sicuro di andare nella direzione giusta. L'aria è umida e dei fastidiosi moscerini ti tormentano senza tregua, ma dopo tutto quello che hai passato non ci fai nemmeno caso.

Continui il tuo percorso nonostante la fame e la stanchezza ti suggeriscano di fermarti.

Se hai percezione, vai al [25](#).

Altrimenti vai al [128](#).

88

Il tuo equipaggiamento sarà anche leggero, ma camminare a passo spedito non è tra i tuoi passatempi preferiti. I piedi si gonfiano e anche il fiato risente della faticata. Dopo aver percorso una lega, resti sulla scia di uno solo degli altri sei orchi, ma questi diventa presto un puntino nero e non riesci a stargli dietro. Maledici la situazione e pensi seriamente di abbandonare l'impresa, soffiando il fischetto prima di trovarti in qualche pericolo.

«Non ho nessuna speranza di diventare guerriero. Non è nelle mie possibilità» dici a te stesso, ma mentre ti stai piangendo addosso, odi delle grida d'aiuto che paiono provenire proprio dal punto nero.

Corri in suo aiuto? Vai al [54](#).

Resti egoisticamente sul posto per riposarti? Vai al [124](#).

89

Noti che le bestioline volanti si ingrossano ogni volta che ingurgitano una porzione di fuoco. La loro pancia sembra sul punto di esplodere, così decidi per precauzione di allontanarti. La tua scelta si rivela fondata: i poveri esseri saltano in aria uno dopo l'altro, sparando dei proiettili di

fiamma in tutte le direzioni. Se fossi rimasto vicino saresti rimasto investito da una pioggia di fuoco.

Hai però poco da rallegrarti, perché quando l'ultimo di loro esplode, del fuoco che avevi acceso non rimane nulla e non hai nessuna intenzione di accenderne un altro. Sei così costretto a dormire senza nessuna protezione dalle zanzare, che ti tormenteranno per tutta la notte. Quando albeggia sei esausto. Perdi 2 punti Vita, ma almeno le maledette zanzare se ne sono andate.

Vai al [62](#).

90

Darwish finge di ripartire all'attacco, ma invece fa un passo all'indietro e ti lancia contro il coltellaccio. La sua strategia non ha successo perché eviti l'arma che si perde tra la vegetazione. Prendi fiducia e fai la prossima mossa. Simuli un attacco col ramo mentre invece dai un calcio a una gamba di Darwish che perde parzialmente l'equilibrio. Gli dai una gomitata su una tempia e poi cerchi di colpirlo alla gola con la punta del ramo. Il tentativo non va a buon fine perché lo respinge con un colpo di accetta che spezza il ramo a metà. Rispondi con una poderosa ginocchiata allo stomaco che lo piega in due. Fai una prova di combattività 10 (ma senza sfruttare il bonus del ramo).

Se hai successo, vai al [68](#).

Se fallisci, vai al [130](#).

91

Prima di fare qualsiasi altra cosa decidi di mangiare alcune delle provviste: cancella due razioni di cibo e recupera 3 Punti Vita; se preferisci non mangiare perderai invece 4 Punti Vita.

Ormai è il crepuscolo e ti sistemi sotto la coperta, usando lo zaino come cuscino. Staresti comodo se non fosse per le zanzare che non ti danno tregua. Forse la luce di un fuoco le attirerebbe facendole allontanare da te, ma non hai molta voglia di accenderlo.

Se hai inventiva vai al [29](#).

Se non hai inventiva ma vuoi accendere un fuoco, vai al [133](#).

Se non hai inventiva e vuoi dormire subito, vai al [103](#).

92

Inoltrandoti in quello che sospetti sia un sentiero battuto da bestie selvatiche, passi a fianco a un orso bruno adulto che sta seduto su un tronco sradicato. Quando ti vede si alza subito e ti inseguie. Tu che avevi intenzione di fermarti riprendi a correre più veloce di prima. Sei terrorizzato e poco ti importa se l'enorme orso che ti inseguie porta al collo una gran quantità di

amuleti dorati, uno sopra l'altro. Non hai tempo da dedicare a certi dettagli insoliti. In questo momento pensi solo a sopravvivere.

Se hai fuga, vai al [9](#).

Se non hai fuga, ma vuoi provare ugualmente a sfuggire al bestione, vai al [61](#).

Se non hai fuga, e preferisci fermarti ad affrontarlo, vai al [77](#).

Se non hai fuga, ma hai inganno, e vuoi far finta di essere morto, vai al [118](#).

93

«Ho ricavato il mio elmo da un teschio animale per mettere paura a quante più creature possibili, e non solo a loro. Se c'è qualcuno che bisogna temere, sono i predoni. Prega di incontrarne il meno possibile, sono senza scrupoli.»

Ringrazi per le informazioni ricevute e prometti a te stesso di seguire il suo esempio, appena avrai modo di ottenere un aspetto terrificante. Segna la parola in codice NERV.

Se vuoi chiedere a Sagiagas informazioni sulla Culla della Male
dizione, vai al [36](#).

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).

94

Il capo dei Persecutori avanza, ma anziché mirare a te, taglia di netto il tronco di un giovane albero, come se volesse mostrarti quello che sta per

succederti, ma a quanto pare qualcuno non è d'accordo.

L'uomo rana si fa avanti frapponendosi tra te e il vostro nemico, stringendo la sua spada con aria determinata. Capisci che vuole fare sul serio; sembra diverso dall'uomo rana che hai conosciuto finora, e sperai che non ti deluda di nuovo.

«Dovrai vedertela con me, pazzo sanguinario!» dice con sguardo fiero e risoluto.

«Davvero? E cosa vorresti farmi con quella spada normale? Non hai speranze contro l'affettatrice.»

«Non è la spada a fare di te uno spadaccino!»

«A sì? E allora che cosa?»

«Te lo mostro subito!» e così dicendo l'uomo rana compie un balzo dei suoi verso Uglak, che seppure colto di sorpresa riesce ad avere un guizzo che gli permette di parare il fendente del tuo amico anfibio.

Appena le lame delle due spade si scontrano, si ode un fortissimo frastuono e vieni investito prima da una luce abbagliante, poi da una forte folata di vento che ti scaraventa all'indietro di qualche passo.

Vai al [49](#).

95

Il predone cerca nuovamente di colpirti con una testata, ma prevedendo l'azione lo anticipi torcendo il busto all'indietro. Eviti il colpo ma il movimento permette al tuo nemico di divincolarsi.

Rotolate per alcuni istanti, prima di mollare entrambi la presa dal braccio avversario. Vi rialzate con le armi in pugno, ma lui è più lesto e ti ferisce a un polpaccio con la punta della sciabola. Perdi 3 Punti Vita. Il terrore di essere ucciso ti assale; parti comunque all'attacco urlando. All'improvviso, si fa buio. Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito con un oggetto pesante sulla nuca. L'impatto è tremendo: perdi i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

96

Resti fermo ad osservare gli insetti che ti vengono addosso. Dopo la prima puntura subita, che è dolorosissima, finalmente ti decidi a darti una mossa, ma presto tutto intorno a te appare sfocato e ti senti molto debole. Cadi a terra di peso, mentre il veleno che ti è entrato in circolo pone fine alla tua vita. Ti consola il fatto che ai Persecutori non sia andata meglio.

97

Seguendo le indicazioni del lombrico, cammini senza sosta per tutta la mattinata. I tuoi piedi sono più gonfi che mai e la borraccia è quasi vuota. Noti una colonna di fumo, non abbastanza grande da far pensare a un incendio, ergersi da dietro un basso promontorio. Ipotizzi possa provenire da un fuoco acceso da un fratello orco, ma per non

correre rischi ti avvicini con precauzione. Scopri con dispiacere che a essersi accampato nella piccola vallata sottostante è un gruppo di uomini, e sei pronto a scommettere che siano dei predoni. Sul fuoco cuociono resti di un anima

le, forse un cucciolo di antilope. C'è un solo uomo addetto alla cottura, mentre altri due stanno smontando delle tende per caricarle su un carretto. Conti dieci cavalli e tre carretti, ma non sai dire con certezza quanti siano i predoni, dato che alcune tende sono ancora montate. Da una di esse esce un individuo assonato; a quanto pare si sono svegliati tardi e stanno per fare colazione.

Vorresti vederli meglio da vicino e sentire i loro discorsi, ma avvicinandoti potresti farti notare.

Se hai furtività, vai al [42](#).

Altrimenti vai al [116](#).

98

Mentre passi il tempo a osservare le bizzarre creaturine con cui condividi la gabbia, Darwish scruta il cielo con aria preoccupata.

I suoi timori si rivelano fondati, perché odi l'improvviso verso di un rapace. Non puoi sbagliarti, è lo stesso delle aquile giganti da cui sei scampato per miracolo. Darwish segue con attenzione i movimenti dell'immenso uccello, e quando questo pare prendere di mira il vostro accampamento, chiama a gran voce: «Yugol, avvicinati, c'è un nuovo lavoro per te!»

Pochi istanti dopo fa la sua apparizione un Persecutore che non avevi ancora notato. Un tipo basso e dall'aria pigra, non di certo quello che si direbbe di un predone sanguinario. Ma osservandolo meglio noti con stupore che sulla schiena porta legato il fodero di spada più grande che tu abbia mai visto. Largo quanto lo è una tua coscia e lungo sino a sfiorare terra. Ti chiedi come faccia questo Yugol a trasportare una spada così grande e pesante. Egli sembra non essere troppo preoccupato della gigantesca aquila che si getta in picchiata su di lui. Con nonchalance estrae la spada che si rivela in tutta la sua bellezza. La lama è di un metallo così lucente che quasi ti abbaglia. Yugol stringe le mani sull'elsa e quando il rapace arriva alla sua portata sferra un fendente a colpo sicuro sulle sue zampe, tranciandole di netto. Infine dà il colpo di grazia staccando la testa dell'aquila, forse l'ultimo esemplare di questa bizzarra specie creata dal polline del Grande Nur. Yugol va via con aria annoiata, mentre dal nulla appare Uglak, che gode nel vederti a bocca aperta per lo spettacolo a cui hai appena assistito. Ti si avvicina e sussurra: «Hai visto quella spada? Yugol è stato molto fortunato. L'ha trovata durante la nostra prima esplorazione in questa zona. È lunga ma leggera come una piuma, ed è più tagliente di un rasoio. La chiamiamo l'Affettatrice. Con quella chiunque può diventare un pericoloso combattente. Io invece mi devo

accontentare di questi orribili e inutili stivali. Spero di trovar re qualcosa di meglio prima o poi...» e così dicendo, senza attendere una tua risposta, torna dai compagni a fare baldoria.

Vorresti dirgli che anche tu invidi quella spada, perché con essa affronteresti con molto più coraggio quel che ti resta della Prova del Guerriero, ma adesso hai cose più importanti a cui pensare.

Vai al [150](#).

99

Afferri la bestiolina con una mano mentre con l'altra cerchi di sgozzarla col pugnale. Il tentativo fallisce perché qualcuno alle tue spalle mette fine alla tua vita. Un dardo lanciato da breve di stanza ti penetra in gola. Non saprai mai chi ti abbia ucciso, ma una cosa è certa: te lo sei meritato.

La tua avventura finisce qui.

100

Il cavaliere scende dal suo destriero e dopo essersi assicurato delle condizioni di Cecil, si toglie il suo macabro elmo rivelando il viso di una giovane dalla lunga chioma bionda. Non ti aspettavi di certo che un fisico così possente appartenesse a una ragazza.

Pensi che sia una delle tante vittime del polline del Grande Nur, ma vieni smentito appena si presenta col nome di Sagiagas, principessa di Castel

Grifone, luogo che non hai mai sentito nomina re. Pare meravigliata dal fatto che un orco conosca la sua lingua, l'Uluk. Le racconti della Grande prova del Guerriero e le spieghi che hai una mappa ma non sai come orientarti. La principessa estrae da una sacca un insolito oggetto piccolo e rossastro. Osservandolo ti accorgi che si muove: è un lombrico.

«Appartiene a una specie che vive solo da queste parti. Quando lo tieni in mano, questo esserino punta la testa sempre in direzione del Gigante Bianco, quindi non hai bisogno di sapere quale sia l'est. Cerca piuttosto di non spappolarlo.»

Vorresti ringraziare Sagiagas ma non te ne dà il tempo, perché ti offre altri doni.

Per scoprire di cosa si tratta, vai al [21](#).

101

Ti senti un po' in colpa. In fondo il nuovo arrivato non ti ha fatto nulla di male, ma decidi comunque di fare la spia. Ti volti verso Darwish e sei sul punto di chiamarlo quando vieni preceduto dalla piccola scimmia a otto zampe: «Kigù! Kigù!»

I versi della creaturina sono così forti da svegliare il Persecutore che, adirato più che mai, si alza bruscamente e tenendo in mano le chiavi del lucchetto, esclama: «Ora ne ho le scatole piene! Gli taglio la testa a questa scimmietta fastidiosa» ma non fa in tempo ad aprire la gabbia perché l'uomo rana gli si pone davanti, e con calma totale

gli dice: «Oh. Salve buon uomo, le conviene parlare a voce bassa. L'orco qui dentro mi ha detto che nei paraggi ci sono dei pazzi sanguinari che potrebbero farci del male»

Non puoi credere a quello che vedi e che senti, e probabilmente neanche Darwish, che inizialmente quasi perde l'equilibrio per lo spavento, poi trova il coraggio per sferrare un pugno in pieno viso al povero ranocchio, che cade svenuto. Il Persecutore chiama a gran voce i suoi compagni che non si fanno attendere.

Vai al [75](#).

102

Nonostante il colpo subito, riesci a mantenere la posizione di vantaggio. Il predone ti guarda dal basso in alto mentre cerca di divincolarsi. Con la sua mano libera ti blocca il braccio con cui tieni l'arma. D'istinto gli dai una testata sul naso. Perdi 1 Punto Vita ma il tuo avversario ha subito danni maggiori; infatti sembrano venirgli meno le forze. Non puoi esitare ora, liberati dalla sua presa e uccidilo!

Fai una prova di combattività 14, se hai successo, vai al [141](#).

Se fallisci, vai al [31](#).

103

Non chiudi occhio per tutta la notte. Anche se sei rannicchiato sotto una coperta, non riesci a

difenderti dai fastidiosi insetti che ti pungono ovunque. Quando ti svegli, ti senti esausto.

Perdi 2 Punti Vita, ma almeno è giunta l'alba e le maledette zanzare se ne sono andate.

Vai al [62](#).

104

Vai a segno con un affondo che perfora il ventre scoperto del predone. Non gli restano neppure le forze per insultarti. Cade faccia a terra, pesante come una colonna di marmo che crolla dopo un terremoto. È la prima volta che uccidi un uomo, ma non hai il tempo né di esultare, né di sentirti in colpa. Intorno a te è battaglia! Appena ti volti per discernere la scena, la lama di una sciabola si abbatte su di te. Compi una torsione istintiva all'indietro, grazie alla quale la lama si limita ad accarezzarti il collo. Sei vivo per miracolo, ma devi combattere il nuovo nemico. È appena più alto e robusto di te, ma il tuo sesto senso ti dice che è molto più esperto negli scontri corpo a corpo. Il cuore ti batte all'impazzata ma resti concentrato, non badando a quello che avviene intorno. Il tuo avversario scatta, con la sciabola in mano e con la sua folta chioma di capelli neri, che col movimento si gonfia dandogli l'aria di un demone.

Fai una prova di combattività 17, se hai successo, vai al [129](#).

Se fallisci, vai al [52](#).

105

Adagi in terra lo zaino e compi silenzioso alcuni passi in avanti per poi nasconderti tra un gruppo di alte felci. Da questa postazione spii l'orso che raggiunge il tuo zaino, lo annusa e dopo alcuni attimi di indecisione se ne torna da dove è venuto. Sei riuscito nel tuo intento; lo hai depistato e posizionandoti in un punto col vento in faccia, hai nascosto il tuo odore.

Tiri un sospiro di sollievo. Sei più stanco che mai ma almeno ti sei liberato di un grande problema. Adesso rimane quello dei Persecutori che ti stanno seguendo.

Augurandoti che abbiano perso le tue tracce, riprendi a seguire le indicazioni del lombrico, andando al [87](#).

106

Colpisci nuovamente l'immenso rapace. Stavolta accusa il colpo ed emette un assordante verso di dolore. Si alza in cielo per non tornare mai più. Ha capito che è meglio cercare una nuova preda.

Tiri un sospiro di sollievo; hai superato un altro pericolo indenne.

Continua il viaggio andando al [97](#).

107

Tiri con entrambe le mani ma la spada non si stacca. Non ti dai per vinto e provi ancora, riuscendo pur con molta fatica ad estrarla. È una

spada molto pesante, ma è la più bella che tu abbia mai visto, e ti chiedi chi possa essere stato così stolto da abbandonarla. Resti incantato a guardarla ma hai poco tempo per godertela, perché qualcuno alle tue spalle ti ha appena raggiunto. Ti volti scoprendo con orrore la presenza di alcune facce a te ben note: Uglak, Yugol e altri cinque Persecutori, e sono tutti armati.

Vai al [154](#).

108

Appena riprendi il cammino qualcuno grida alle tue spalle: «Venite! L'ho trovato!»

Il tuo cuore è come se venisse trafitto da uno spillo. Voltandoti scopri che ad appena venti passi da te c'è un Persecutore, uno di cui non sai il nome, ma quello che t'importa è che ha in mano una sciabola, e quello che ha urlato ti fa capire che i suoi compagni sono molto vicini.

Combatterlo non avrebbe senso, perché se anche dovessi vincere, regaleresti agli altri Persecutori il tempo di raggiungerti e non avresti più scampo. Ti metti quindi a correre verso una direzione a caso, sbavando per la fatica. Il Persecutore ti inseguì con affanno, anche lui è stanco, ma le tue energie sono proprio al limite.

Attraversi un ruscello rischiando di scivolare su dei sassi lisci, poi percorri un breve sentiero in salita pungendoti le braccia con le spine di una

pianta rampicante, infine giungi in un piccolo spiazzo tra gli alberi. Guardando in terra noti qualcosa che si muove: si tratta di migliaia e migliaia di formiche, le più strane che tu abbia mai visto. Sono grosse come calabroni e di colore blu. Dalla parte opposta alla tua c'è un sentiero battuto da qualche bestia. Per raggiungerlo dovrai per forza passare sulle formiche.

Hai poco tempo per scegliere cosa fare.

Se hai nascondersi, vai al [149](#).

Altrimenti puoi calpestare le formiche per raggiungere il sentiero, andando al [161](#).

Oppure puoi tornare indietro suoi tuoi passi, rischiando di imbatterti nel tuo inseguitore; vai al [45](#).

109

«Non sei in una buona posizione, stroncetto. È solo grazie a me se sei ancora vivo. I miei uomini avevano intenzione di torturarti e bruciarti vivo, ma noi siamo predoni, e dobbiamo pur guadagnarci qualcosa da te. Quindi, prima che prenda una decisione definitiva, devi rispondere a queste domande: come mai sai parlare in Uluk e facevi parte della banda di incapaci che abbiamo appena massacrato? Un'altra cosa...ma da dove provieni? Non ho mai visto orchi così gracili.»

L'ultima domanda ti fa adirare non poco ma non sei certo nella posizione di poter fare delle rimostranze. Prima di dare una qualsiasi risposta,

osservi nuovamente la scena davanti a te. Alcuni predoni neri continuano ad ammazzare il loro bottino, mentre altri accendono un fuoco per bruciare i cadaveri delle loro vittime.

Più distanti scorgi due corpi senza vita del gruppo dei vittoriosi, il prezzo che hanno dovuto pagare per compiere questo massacro.

Nessuno pare piangerli, anzi, si respira un clima gioioso, come se nessuno tra i presenti si aspettasse un successo così schiacciante.

Tu hai osato combatterli, e questo non aumenterà di certo le tua possibilità di sopravvivere. Abbozzi un sorriso ipocrita in direzione del tuo interlocutore, che senza ombra di dubbio è il capo dei predoni, ma temi di dire qualcosa che ti metta in una situazione peggiore di quella che è già. Decidi quindi di prendere tempo ponendo tu stesso alcune domande, sforzandoti di sembrare più disinvolto possibile: «Anzitutto piacere, io sono Josto, e sì, è vero, sono un orco mingherlino, ma abbastanza forte da essere sopravvissuto a uno scontro con valorosi guerrieri come voi. A proposito, da dove venite, e quale è il tuo nome, amico?»

Il capo dei predoni sorride compiaciuto, dandoti l'impressione di essere contento di aver trovato un orco più in gamba di quanto potesse immaginare, e ti risponde così: «Suvvia, non parliamo più in orchesco, altrimenti i miei uomini penseranno che stiamo tra mando alle loro spalle. Solo io conosco

la tua lingua, dato che ho avuto a che fare con la tua gente diversi anni fa. Io sono Uglak, capo di questa marmaglia. Siamo noti come i Persecutori, e veniamo dal piccolo regno di Kuardish, di cui dubito tu abbia mai sentito parlare. Un tempo eravamo schiavi, ma poi ci siamo ribellati e dopo un breve periodo da mercenari ci siamo messi in proprio, appena abbiamo scoperto questa fantastica zona magica, ricca di bottini di ogni tipo, come gli stivali che indosso. Hai per caso trovato anche tu degli oggetti strani da queste parti? Per esempio, questa polverina, che roba è?» ti chiede mostrandoti il sacchetto che ti ha donato Sagiagas, che deve averti sottratto mentre eri privo di sensi.

È giunto il momento di rispondere a Uglak.

Se hai inganno, vai al [119](#).

Se non hai inganno, e vuoi mentire a tutto campo, vai al [39](#).

Se vuoi rispondere dicendo la verità, vai al [125](#).

110

Segui i movimenti dell'erba mossa dalla creatura sino a quando senti un lamento. Avvicinandoti al punto di provenienza trovi l'esserino metà topo e metà lucertola stordito, sotto la possente zampa di un animale ben più temibile: un lupo famelico ricoperto da un carapace tale e quale a quello di una tartaruga. Non ti stupisci più di quello che vedi ma temi che il bestione si scagli contro di te.

Dopo qualche attimo di stallo, ti rendi conto che è interessata solo alla piccola creatura che poco fa ti ha privato della cena.

Se decidi di salvarla attaccando il lupo, vai al [122](#). Se lasci che finisca nelle sue fauci mentre te la dai a gambe, vai al [27](#).

111

Tieni pronta una manciata di polvere sperando che basti per una creatura così grande. Tremi come una foglia ma quando l'ombra dell'aquila incombe, lanci la polvere colpendo un artiglio un attimo prima che ti afferrti. La metamorfosi però non avviene istantanea, e la sua massa ti investe facendoti cadere. Perdi 2 Punti Vita. Quando ti rialzi, al posto del gigantesco rapace, trovi un'innocua farfalla dalle ali gialle e verdi che svolazza allegramente. Ti rendi conto che ogni essere trasformato dal polline del Grande Nur può assumere sembianze completamente diverse da quelle originarie.

Tiri un sospiro di sollievo per il pericolo scampato e riprendi il viaggio andando al [97](#).

112

Indietreggi lesto e cerchi, per quanto difficile, di smuovere meno erba possibile. Distanzi il felino il tanto giusto da sentirti al sicuro. In qualche modo sei riuscito a non farti scoprire, ma quando compi l'ultimo passo all'indietro, sbatti contro qualcosa.

Ti volti di scatto scoprendo di aver urtato un animale ben diverso dal primo: un antilope. Tiri un sospiro di sollievo e dato che la creatura non scappa, cerchi di accarezzarla sulla testa, ma essa spalanca la bocca rivelando una dentatura spaventosa: quella di un carnivoro! Non puoi far altro che fuggire. Corri a gambe levate nella stessa direzione da cui sei venuto.

Se hai fuga, vai al [40](#).

Altrimenti vai al [138](#).

113

Sembra troppo bello per essere vero. Sia tu che l'uomo rana riuscite ad allontanarvi dalla gabbia senza svegliare Darwish. Anche le altre creature prigioniere si fiondano fuori ritrovando la libertà. Per fortuna la scimmia sta muta, ma non fidandoti di lei fai cenno all'uomo rana di accelerare il passo. Lui ti prende troppo alla lettera e compie dei lunghissimi balzi in avanti. “In fondo è una rana”, dici a te stesso mentre sparisce avvolto dall'oscurità. Non sai se rattristarti o meno, dato che finora il ranocchio si è dimostrato un imbranato, ma in fondo ti stava simpatico.

Mentre compi un altro passo in avanti urti contro un oggetto per terra. Non puoi credere ai tuoi occhi, si tratta del tuo zaino! I Persecutori lo hanno abbandonato proprio vicino alla gabbia. Senza pensarci due volte lo raccogli e te lo carichi sulle spalle. Ti volti un'ultima volta verso Darwish

scoprendo con orrore che si è svegliato ed è in piedi. La scimmia gli sta tirando i capelli!

«Maledizione!» urla il Persecutore liberandosi dalla bestia pestifera, ma accortosi della gabbia aperta, mette in allarme i suoi compagni che in breve tempo escono dalle loro tende. Tu non stai certo ad aspettarli ma corri a perdifiato verso la direzione in cui hai visto dileguarsi l'uomo rana.

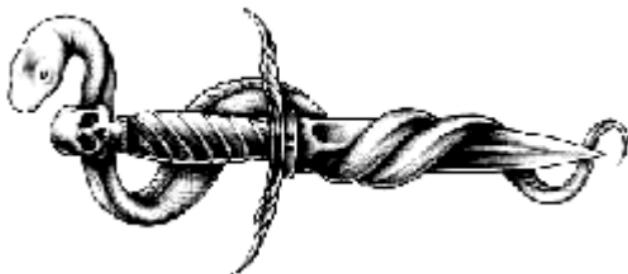
Vai al [140](#).

114

Il predone attacca con la spada ricurva e pari il colpo, ma non sei abbastanza lesto da evitare un pugno alla mascella che ti sferra con la mano libera. Perdi 3 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 14; se fallisci, vai al [74](#).

Se hai successo, vai al [127](#).



115

Fai una prova di combattività 16.

Se fallisci, vai al [139](#).

Se hai successo, vai al [44](#).

Cauto e agile come potrebbe esserlo un elefante dentro una vetreria, percorri un lungo tratto in discesa tra le rocce, inciampando e rischiando più volte di fare un capitombolo. Giungi infine in un punto da cui intravedi ogni dettaglio del piccolo accampamento.

Spiando i predoni, reputi che non ti abbiano né visto né sentito.

Sopra uno dei carretti scorgi una gabbia chiusa da una catena, al cui interno si trovano alcune piccole e insolite creature. Sono tutte vittime della magia di Nur, e non ne hai mai viste di simili prima d'ora. Provi pena per queste bestioline, perché sai che verranno vendute a uomini senza scrupoli che amano abbellire le proprie ville con animali di ogni tipo. Su un altro carretto due uomini sistemano le tende smontate, su un altro ripongono armi e vari utensili. Una parte di te vorrebbe uccidere tutti questi loschi individui e liberare le creature dalla gabbia, ma i tuoi sogni di gloria terminano appena una freccia scagliata a sorpresa ti ferisce di striscio sull'orecchio. Urli dal dolore, perdi 4 Punti Vita e anche le speranze, mentre osservi i predoni lasciare le loro faccende per correre verso la tua posizione.

Uno di essi chiama a gran voce quelli che stanno ancora dentro le tende: «Uscite tutti! C'è un cane orco!»

Maledici la tua incapacità nel non farti scoprire e

fai dietrofront, chiedendoti se sia il caso di usare il fischietto o di affidarti alle gambe.

Se hai fuga, vai al [79](#).

Altrimenti, vai al [23](#).

117

Sei nel panico totale. Balbettii frasi senza senso nel tentativo di giustificarti, mentre l'uomo carica la balestra e ti spiega che Cecil, la creaturina metà topo e metà lucertola, è il suo animale da compagnia, e che non perdonà chiunque osi fargli del male.

Stai per aprire bocca di nuovo, ma un dardo partito dalla balestra del cavaliere ti trapassa la gola, mettendo termine alla tua vita.

La tua avventura finisce qui, nella desolata Prateria dei Trapassati.

118

Corri per un breve tratto e poi ti getti su un comodo cespuglio emettendo un finto urlo di dolore, infine resti a terra immobile, fingendo di essere morto.

Il bestione arriva pochi istanti dopo e inizia ad annusarti, poi, forse sospettando che tu sia morto per davvero, ti tocca con le zampe in più parti del corpo, quasi volesse smuoverti, infine se ne va via, ma non prima di aver fatto qualcosa di inaspettato: ti infila uno dei suoi amuleti al collo. Quando pensi che l'orso sia ormai lontano, ti rialzi

ed osservi l'amuleto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso. Non hai la minima idea di cosa possa significare tutto ciò. Se decidi di tenerlo con te, segnalo sugli oggetti speciali e poi fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).

119

Devi fare due cose, e devi farle bene: inventare una storia che possa aiutarti ad uscire vivo da questa situazione e essere convincente nel raccontarla. Tu sei speciale, e riesci ad andare oltre, raccontando qualcosa che non solo potrebbe salvarti la pelle, ma anche darti modo di sfruttare l'aiuto inconsapevole dei Persecutori durante la Prova del Guerriero.

Rilassando il corpo e mettendo a freno le tue emozioni, procedi con la tua favola, che ha come protagonista un piccolo orco di nome Josto, che viene rapito da alcuni umani senza scrupoli: i predoni che sino a poco fa erano accampati in questo luogo. Narri che hai passato la tua vita intera con loro, costretto con la violenza e col ricatto a sottostare agli ordini e a seguirli durante razzie e scorribande. Questo fino a quando il loro capo ha deciso di intraprendere un'avventura rischiosa: dirigersi verso il Gigante Bianco, per cogliere i suoi frutti che secondo molti contengono un'immensa forza magica, che dona grandi poteri a chi li mangia.

Ogni frutto avrebbe un potere diverso e tra essi ci sarebbe perfino quello dell'immortalità!

Una storia assurda, ma acquista credibilità raccontata in questi luoghi influenzati dalla magia del grande albero, e Uglak sembra non mettere in dubbio quello che esce dalla tua bocca.

Egli ti indica e si rivolge ai suoi uomini: «Ridate a quest'orco tutte le sue cose. Appena terminerete di sistemare il bottino, faremo una votazione»

«Votazione su cosa?» osa domandare uno dei presenti.

«Ho voglia di andare sino in fondo. Questa volta non me ne andrò da queste terre magiche solo con degli stivali strambi come trofeo. Grazie al giovane orco qui presente avremo la possibilità di cambiare le nostre vite per sempre...»

Vai al [51](#).

120

Il tuo avversario si dimostra troppo forte. Cerchi di anticipare il suo attacco indirizzandogli l'arma alla gola ma lui la schiva facilmente e ti colpisce di taglio sul braccio sinistro. Perdi altri 4 Punti Vita. Se sei ancora vivo, vai al [13](#).

121

Agili e silenziosi come formiche, dalle rocce sopra la tua posizione sbucano degli uomini, ben diversi dai predoni che stavi spiando sino a un attimo fa. I nuovi arrivati sono interamente vestiti

di cuoio, il che li rende difficilmente visibili da lontano, perché si mimetizzano tra le rocce. Tu li noti comunque, dato che sei a pochissimi passi da quelli in testa al gruppo. Sono equipaggiati con armi da taglio leggere, sicuramente per agire veloci e silenziosi.

Presumi si tratti di un'altra banda di predoni che abbia intenzione di attaccare l'accampamento agendo di sorpresa.

Sei colto tra due fuochi; escludi di poterti nascondere o di poter fuggire, e devi scegliere da che parte stare.

Avvisi a gran voce i predoni dell'accampamento che stanno per cadere in un agguato? Vai al [16](#).

Cerchi di precedere i nuovi arrivati, andando disperatamente all'attacco dei predoni accampati? Vai al [63](#).



122

Ti avventi sul lupo brandendo il pugnale. La belva si rivela più lesta del previsto, schiva il tuo colpo e passa al contrattacco cercando di morderti a un braccio.

Fai una prova di combattività 14.

Se hai successo vai al [65](#).

Se fallisci, vai al [19](#).

Il tempo che hai a disposizione è poco, ma grazie alle tue doti di improvvisatore lo sfrutti al meglio: in un lampo svuoti il tuo zaino e ci infili una dozzina di sassi tra quelli usati per delimitare il cerchio, poi afferra lo zaino facendolo roteare come una mazza e colpisci! Come previsto, le ossa delle braccia scheletriche si spezzano, schiacciate dal peso dell'arma improvvisata. Fai però fatica a farti strada sino all'ascia di Coltragor. «Fai presto!» urla disperato mentre le mani scheletriche si avvinghiano intorno al suo ultimo arto libero. Potresti far cadere lo zaino per afferrare l'ascia, ma preferisci non rischiare. Con il poco di fiato che ti rimane apri un varco sino a Coltragor, liberandolo dalle grinfie delle braccia scheletriche.

«Finalmente!» grida esaltato, mentre tu quasi vomiti per la fatica.

Ti dà una pacca sulla spalla, afferra il tuo zaino e dice «ora ci penso io!» e si dimostra di parola schiacciando ossa da tutte le parti. Finalmente raggiunge la sua arma e inizia ad usarla a dovere. Mentre lo guardi colpire tutte le braccia scheletriche ancora integre, capisci il perché del suo soprannome. Tu e l'ascia letale, stanchi ma vivi, potete tirare un sospiro di sollievo quando all'interno del cerchio restano solo ossa spezzate, e non si tratta delle vostre.

Segna la parola in codice MELK e poi vai al [70](#).

124

Con incredibile egoismo ti distendi sulla soffice erba per riprendere fiato e far riposare i piedi. Intorno a te volano allegramente farfalle e altri insetti innocui, mentre in lontananza senti delle urla strazianti che farebbero raggelare il sangue a chiunque.

«Perdonami fratello, ma non avrei potuto aiutarti, sono soltanto una Mosca» dici al vento mentre pensi a quale tragico destino sia andato incontro l'aspirante guerriero che in questo momento chiede aiuto.

«Dovevi pensarci prima, io invece non ho potuto scegliere, mi ci hanno costretto» continui a parlare da solo dicendo il vero, dato che il tuo è stato l'unico tra i clan a non aver avuto degli aspiranti guerrieri. Sei stato estratto, per la gioia degli altri tuoi coetanei e per la tua disperazione.

Le urla del poveretto cessano presto: forse è passato a miglior vita. Ti rialzi dopo esserti riposato a dovere e ti chiedi se sia il caso di usare il fischietto. Intanto apri lo zaino per mangiare qualcosa.

Vai al [18](#).

125

Dire la verità è il miglior modo per non destare sospetti, ma decidi che non sia il caso di spifferare proprio tutto. Eviti di raccontare di Sagiagas e dei suoi doni e dai una spiegazione poco convincente

sul perché hai deciso di combattere i Persecutori durante l'agguato ai predoni accampati.

«Mi sono fatto prendere dalla smania del momento» ti limiti a dire.

Uglak dà l'impressione di credere alla tua storia.

«Ho sentito parlare della grande Prova del Guerriero degli Orchi delle Montagne di Fuoco, ma sinceramente non mi aspettavo che potessero partecipare elementi esili e gracili come te. Gli orchi che ho incontrato nella mia vita erano ben più prestanti, e dallo sguardo feroce e determinato. In te vedo dell'altro, mi stai simpatico ma non potresti mai esserci utile, saresti solo una palla al piede, quindi ti venderemo come schiavo a qualche castellano. Un orco che parla l'uluk...già ti vedo come giullare di corte. Ne sono certo, ci farai guadagnare una bella sommetta.»

Detto ciò ti fa rinchiudere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predoni sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti ma si dimenticano della polvere magica, che infili furtivamente in tasca.

Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano trangugiando

alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).

126

Prendi la mira ma l'aquila è troppo veloce. Scagli il sasso e manchi il bersaglio. Gli artigli del rapace ti stringono in una presa da cui non puoi fuggire. La tua vita termina poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

127

Il predone simula un affondo per poi colpirti con un calcio al basso ventre, ma tu intuisci il suo scopo e lo anticipi afferrandogli la gamba. Lo fai così cadere su un fianco sfruttando il peso del tuo corpo. Rotolate in terra uno aggrappato all'altro e nella furia dei movimenti lo ferisci di striscio sul naso con la lama della tua arma. Finalmente ti liberi dalla sua presa, rialzandoti con una fievole speranza di vincere lo scontro. Anche il tuo nemico è rapido a rimettersi in piedi e sembra più deciso che mai a porre fine al tuo respiro.

Fai una prova di combattività 15, se hai successo, vai al [109](#).

Se fallisci, vai al [34](#).

128

Mentre ti inoltri in un nuovo sentiero che serpeggia tra acacie e mimose, un'ombra balza

fuori dal fogliame per colpirti alle spalle. Sei colto di sorpresa ma riesci a schivare parzialmente l'attacco. Una lama ti colpisce di striscio sul collo. Sei stato a un passo dalla morte; perdi 4 Punti Vita.

Ti volti verso il nemico che esclama: «Complimenti orchetto, ti abbiamo sottovalutato fin troppo, ma è ora di farti abbassare la cresta»

A parlare è Darwish, è il primo Persecutore ad averti raggiunto, ma qualcosa ti dice che gli altri non sono troppo lontani. Devi sbarazzarti di lui per riprendere la fuga prima possibile. C'è però un problema: Darwish ha come armi un coltellaccio e un'accetta, mentre tu hai solo la forza di volontà.

Vai al [47](#).

129

Non sei ancora stato nominato guerriero della grande tribù degli orchi delle montagne di fuoco, ma ti stai comportando come il più esperto dei combattenti, grazie al tuo semplice istinto di sopravvivenza.

Pari il fendente del tuo nemico e contemporaneamente sfoderi un calcio poderoso sul suo ventre, facendogli molto male. Negli attimi in cui gli manca il respiro, ti getti contro di lui con tutto il tuo peso. Cadete uno sull'altro, e per fortuna, non sei tu a finire con la schiena a terra.

Fai una prova di combattività 14; se hai successo,

vai al [66](#).

Se fallisci, vai al [135](#).

130

Colpisce Darwish alla testa col ramo, ma questa mossa si rivela un errore perché il legno non è abbastanza duro da procurargli danni seri. Egli si rialza colpendoti prima con un pugno sul mento, poi con l'accetta ti ferisce all'avambraccio sinistro.

Perdi 4 punti Vita.

Se sei ancora vivo fai una prova di combattività 12.

Se hai successo vai al [32](#).

Altrimenti vai al [14](#).

131

Segui i movimenti dell'erba mossa dalla creatura per capire in quale punto mirare. Effettui il lancio e in risposta senti i lamenti dell'animale. Lo hai colpito! Ti avvicini al punto in cui è caduto il sasso, trovando l'esserino metà topo e metà lucertola stordito.

Se vuoi dargli il colpo di grazia vai al [99](#).

Se lo risparmi vai al [22](#).

132

Forse per l'inesperienza, forse per l'agitazione che ti invade, mandi a vuoto due colpi di fila, rischiando perfino di perdere l'equilibrio. Il tuo avversario, benché ancora stordito, riesce a

colpirti in pieno mento col manico dell'ascia.
Perdi 3 Punti Vita.

Fai una prova di combattività 16; se hai successo,
vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [73](#).

133

Dopo svariati tentativi riesci ad accendere un fuoco sfregando il metallo della tua arma su una pietra di quarzite. Hai perso molto tempo e svieni per la stanchezza, abbandonandoti in un sonno profondo sotto la tua nuova coperta. Le zanzare sembrano attratte dalla luce del fuoco ma presto sorge un problema ben più grave dei fastidiosi insetti: il fuoco stesso. Non ti sei preoccupato di isolare il falò che presto diviene incendio, bruciando l'erba aiutato dal vento. Hai combinato un disastro e stai per fuggire tormentato dal fumo, quando accade qualcosa di incredibile.

Attratti dalle fiamme, giungono da ogni direzioni degli strani esseri volanti rossi: grandi come piccioni ma dalle ali da pipistrello e il muso simile a quello di una volpe. Si accaniscono sul fuoco cibandosene.

Se hai percezione, vai al [89](#).

Altrimenti vai al [57](#).

134

Darwish finge di ripartire all'attacco, ma invece fa un passo all'indietro e ti lancia contro il

coltellaccio. La sua strategia ha successo perché la punta dell'arma ti si conficca parzialmente sulla spalla destra. Il dolore è grande e perdi 5 Punti Vita.

Se sei ancora vivo vai al [17](#).

135

Il predone sferra un colpo con il pomello metallico della sciabola; cerchi di anticiparlo, indirizzando la punta della tua arma verso la sua gola. Il tuo avversario è più veloce e subisci un duro colpo alla mascella che ti fa veder le stelle. Perdi 4 Punti Vita.

Se sei ancora vivo fai una prova di combattività 16; se hai successo, vai al [102](#).

Se fallisci, vai al [159](#).

136

Non ti viene in mente niente che possa farvi ritrovare la libertà prima che albeggi. Temi di arrivare al punto di dover soffiare il fischetto ma il destino ti regala una chance.

L'uomo rana ti fa notare che la scimmia a otto zampe ti ha appena rubato qualcosa dalle tue tasche. La guardi preoccupato, temendo che si sia presa il lombrico per divorarselo, ma noti con sollievo che ha in mano il sacchetto di polvere magica.

«Ridammelo subito» comandi alla creatura pestifera, che sembra capirti ma non obbedisce.

L'affери per il collo con una mano mentre con l'altra cerchi di sottrargli il sacchetto, ma questo cade in testa al coniglio grasso dalle orecchie lunghissime. Recuperi l'oggetto ma da esso fuoriesce una minima quantità di polvere (non c'è bisogno di cancellare una dose). Il coniglio la annusa e poi la lecca.

Quel che succede dopo non lo dimenticherai facilmente. La polvere magica fa il suo effetto trasformando il coniglio in quello che era in passato: un bisonte maschio adulto.

La sua massa corporea schiaccia te e l'uomo rana sulle pareti della gabbia che viene distrutta. Siete finalmente liberi, voi e tutti gli altri esseri che erano prigionieri, ma la pressione del bisonte sul tuo corpo ti fa perdere 4 Punti Vita.

Ti manca per un attimo il respiro ma sai che non puoi perdere tempo. Ti rialzi e l'uomo rana fa altrettanto.

«Scappiamo!» gli urli correndo in una direzione a caso.

Darwish si sveglia e per poco non viene investito dal bisonte che si imbizzarrisce. Dagli altri angoli dell'accampamento i Persecutori si svegliano ed escono dalle tende.

Decidi di non voltarti e continui la tua corsa, ma urti accidentalmente con un oggetto che ti fa cadere con la faccia in terra. Il nuovo dolore ti fa perdere 2 Punti Vita ma quando ti rialzi scopri con gioia di essere inciampato sul tuo zaino, che i

Persecutori hanno abbandonato proprio a due passi dalla gabbia.

Vai al [2](#).

137

Presumendo che Cecil sia la creaturina metà topo e metà lucertola, dai la tua risposta al cavaliere, ma non è delle più credibili:

«Non è come pensi! Gli ho salvato la vita! Poco fa è stato aggredito da una volpe, ma io l'ho scacciata lanciandole un sasso con la fionda. Purtroppo Cecil è rimasto scioccato, ma si riprenderà, ne sono certo!».

L'omone pare credere alla tua balla colossale rivelandosi meno sveglio di quanto pensassi.

«Sono in debito con te, giovane orco. Cecil è il mio animale da compagnia e non permetto che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per averti salvato da questa brutta situazione, poi cominci a pensare a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

138

L'immonda bestia ti raggiunge e ti morde a una gamba. Perdi 3 Punti Vita. Continui la tua corsa disperata fino a quando ti accorgi di essere finito dalla padella alla brace: davanti a te riappare il grande felino da cui ti eri allontanato. Sei

circondato da due esseri famelici, uno mostruoso, l'altro... l'altro si rivela finalmente per quello che è: un felino con i denti da erbivoro che sta ruminando.

Appena ti vede cambia espressione; sembra molto spaventato.

Capisci che non sei tu la causa del suo terrore, ma l'antilope carnívora. Ti getti a terra da una parte. Il felino diventa la nuova preda del tuo inseguitore e in breve scompaiono entrambi dalla tua vista. Ringrazi il cielo e il miciono erbivoro, augurandoti che si possa salvare. Col cuore che batte all'impazzata ti rendi conto di quali pericoli e creature bizzarre sia pieno questo luogo. Una parte di te consiglia di usare subito il fischietto, un'altra di non demordere e di andare avanti. Nell'indecisione, apri lo zaino per mettere qualcosa sotto i denti.

Vai al [18](#).



139

Il geco è più lesto e ti morde a un braccio facendoti perdere altri 3 Punti Vita. Scopri con orrore che subito dopo averlo colpito è divenuto più grande. Hai un forte sospetto che si tratti dello

stesso rettile che ti ha svegliato per primo. Probabilmente cresce ogni volta che ti morde o ti sfiora.

Se vuoi lanciargli contro una dose di polvere magica, vai al [11](#).

Altrimenti fai una prova di combattività 17; se fallisci, vai al [26](#).

Se invece hai successo, vai al [44](#).

140

La tua fuga continua sino a quando non hai più fiato. Ormai è l'alba e ti guardi intorno. La vegetazione della prateria è cambiata, l'erba alta e i cactus hanno ceduto posto alle felci e il terreno è molto più umido. Apri lo zaino trovando al suo interno solo la fionda e l'otre d'acqua. Ne bevi un sorso rimpiangendo la mappa (cancellala dagli oggetti speciali, così come ogni eventuale razione di cibo e arma che avevi con te).

Appena recuperi il fiato tiri fuori dalla tasca il lombrico e guardi dove direziona la testa: dalla parte opposta a dove stavi andando!

Imprechi e riprendi il cammino, stavolta a passi lenti, e dici a te stesso: «Almeno mi sono liberato dei Persecutori», ma la fortuna non è dalla tua parte. Proprio mentre finisci la frase odi in lontananza una voce familiare, quella di Darwish, che urla a qualcuno:

«Venite! Eccolo lì quel bastardo!»

Riprendi a correre andando al [60](#).

141

Ti slanci in avanti, riuscendo a portare le tue ginocchia sopra le braccia del predone, bloccandolo definitivamente. Per quanto si sforzi, non riesce a divincolarsi. Lo colpisci con una serie di ginocchiate sul mento, sulla tempia e sulla mandibola. Pensi che da un momento all'altro possa svenire ma all'improvviso tutto intorno a te si fa buio. Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito con un oggetto pesante sulla nuca. L'impatto è tremendo e perdi i sensi.

Perdi 6 Punti Vita. Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

142

Compi gli ultimi passi in corsa descendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone ha così la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo, sfruttando la velocità acquisita nella discesa per scagliarti sul nemico. Egli, sebbene non possieda un fisico atletico, schiva con facilità l'affondo che gli sferri con impeto ma con poca precisione. Perdi l'equilibrio e gli dai le spalle per alcuni istanti, sufficienti per subire un violento colpo al tuo zaino! Sei stato fortunato, senza questo la tua schiena avrebbe subito seri danni.

Ti volti di scatto colpendo fortunosamente il mento del tuo nemico con una gomitata involontaria. Pur stordito, reagisce d'istinto tracciando un'arcata con l'ascia che ti ferisce a un

braccio. Perdi 4 Punti Vita. Entrambi doloranti, vi preparate a uno scontro che potrebbe rivelarsi mortale.

Fai una prova di combattività 17; se hai successo, vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [132](#).

143

Il nemico scatta, ma appena compie i primi movimenti, alzi una misera quantità di terra con la punta di un piede. Egli si blocca e ti guarda con compassione, quasi si stesse chiedendo come tu faccia a essere così incapace, ma non sa che la tua intenzione era solo quella di distrarlo, infatti gli lanci negli occhi una manciata di terra che hai raccolto mentre ti rialzavi. Non riesci di certo ad accecarlo, ma lo rallenti il tempo necessario per colpirlo sul collo, una delle poche parti scoperte del suo corpo. Perde sangue e urla dal dolore, poi passa immediatamente al contrattacco con una rabbia tale da farti venir voglia di fuggire.

Fai una prova di combattività 15; se hai successo, vai al [109](#).

Se fallisci, vai al [114](#).

144

Sfili a fatica gli stivali con le punte a forma di testa di serpente dai piedi di Uglak. Essi si rivelano ben più grandi dei tuoi, ma quando li infili, questi come per magia si rimpiccioliscono

calzandoti a pennello. Li trovi molto comodi nonostante le suole alte e la forma bizzarra. Se decidi di tenerli, segnali su oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice BORC.

Vai al [55](#).

145

Purtroppo per te, essere un guerriero significa saper combattere.

Il tuo attacco è lento e impreciso; il predone ciccone ti conficca nel collo la lama dell'ascia bipenne e lo trancia a metà.

I tuoi sogni di gloria finiscono qui.

146

Scaraventi lo zaino contro il rettile per guadagnare tempo, poi affери la coperta e te la dai a gambe levate verso una delle uscite dell'anfratto. Nonostante il buio riesci a correre senza inciampare, aiutato dalla tua vista di orco, capace di penetrare maggiormente nell'oscurità rispetto a quella degli uomini.

La creatura sembra non averti inseguito e puoi tirare un sospiro di sollievo. Sei uscito indenne da una situazione molto pericolosa, ma sei costretto a dormire con un occhio mezzo aperto. Ti sistemi dentro un altro anfratto a due uscite, ma non avendo lo zaino da usare come cuscino, dormi scomodo. Quando ti svegli, anziché fresco e riposato, ti senti stanco e stordito. Perdi 2 Punti

Vita.

Facendoti coraggio ti avvicini al punto dove hai lasciato lo zaino, scoprendo con sollievo che il geco gigante se n'è andato. Al suo posto ne trovi uno piccolo, perfettamente identico al primo che ti aveva svegliato. Senza perdere tempo a fare delle ipotesi a riguardo, prendi le tue cose e riprendi il viaggio andando al [62](#).



147

Prendi la mira e sebbene l'aquila sia veloce come un fulmine, la colpisci in piena fronte un attimo prima che possa afferrarti con gli artigli. L'uccello sembra averne abbastanza di te e si allontana. Tiri un sospiro di sollievo per aver superato un altro pericolo indenne.

Continua il viaggio andando al [97](#).

148

Mentre l'immenso rapace scende in picchiata verso di te, la prima cosa che ti viene in mente è caricare la fionda con un sasso. Non riuscirai certo a uccidere l'aquila con così poco, ma potresti perlomeno scoraggiarla.

Fai un lancio di dadi.

Se il risultato è 7 o meno, vai al [126](#).

Se è 8 o più, vai al [76](#).

149

Ti viene un'idea e la metti subito in pratica. cammini all'indietro calpestando le tue stesse orme, sperando che basti per far credere al tuo inseguitore che tu abbia proseguito verso il sentiero, poi ti nascondi dietro un cespuglio e resti immobile.

Tutto va a buon fine. Il Persecutore giunge presto, si ferma da vanti ai formicai e dopo un attimo di esitazione ci passa sopra noncurante degli insetti. Quel che gli accade è qualcosa di raccapricciante. Le formiche gli si gettano contro arrampicandosi con una velocità impressionante su tutto il corpo. Le sue urla di terrore e di dolore riecheggiano nella giungla. Tremi come una foglia pensando che al suo posto potevi esserci tu.

Esci dal nascondiglio e torni sui tuoi passi, ma anziché dirigerti al ruscello che hai superato poco fa, devii per un sentiero che ti porta a quello che sembra il vecchio letto di un torrente. Lo segui facendo attenzione a non inciampare sui sassi ricoperti di muschio che lo compongono. Vai avanti fino a che il percorso termina in un'alta e ripida parete di roccia liscia, che probabilmente in passato ospitava una cascata.

Fai per tornare indietro, ma qualcosa attira il tuo

sguardo.

Vai al [163](#).

150

Giunge la notte e fa freddo, ma per fortuna i Persecutori, per quanto malvagi, ti forniscono una coperta di lana. Cerchi di dormire ma non ci riesci, perseguitato da brutti pensieri. Ti chiedi se sia il caso di usare il fischietto per scampare alla prigionia, o se tentare una fuga appena se ne presenterà l'opportunità. Dopo i pericoli che hai superato finora, ti sembra un peccato abbandonare la Prova del Guerriero.

Dentro la gabbia, oltre a te, altri esseri paiono tristi e desiderosi di libertà. C'è un bellissimo pappagallo con quattro ali e dai colori sgargianti, un coniglio grasso con le orecchie più lunghe che tu abbia mai visto, un bruco giallo lungo quanto un tuo braccio e col muso da pipistrello, una civetta che anziché far roteare la testa, ruota continuamente il suo ventre, un grosso ragno peloso ed innocuo che tesse continuamente una tela per poi disfarla e rifarla da capo, all'infinito, emettendo insoliti versi di rabbia. Ma la creatura che fa sentire di più la sua presenza è una piccola scimmia con otto zampe, dal pelo nero e corto, che non fa che fissarti negli occhi, e con sguardo dolce e supplichevole sembra chiederti aiuto, ma quello che riesce a dirti è solo: «Kigù! Kigù!» Questo verso ti assilla per tutta la notte e non

chiudi occhio. Perfino Darwish, che diligente fa da guardia alla gabbia, ne è infastidito, ma alla fine, almeno lui, riesce a prendere sonno, seppur non dovrebbe. Tutt'intorno è silenzio, interrotto solo dal sussurrare di altri due Persecutori che tengono acceso un fuoco poco più avanti, e fanno da sentinelle.

È notte inoltrata e sei più stanco e triste che mai, ma accadde qualcosa di incredibile e inaspettato, vai al [20](#).

151

Sai che non avresti la minima speranza di vittoria se tentassi di combatterlo, così tenti una mossa disperata lanciandogli contro l'accetta, ma Uglak è un osso duro e la respinge con un colpo di piatto dell'affettatrice.

Cancella l'accetta dalle Armi, poi vai al [94](#).

152

Le forze che ti sono rimaste ti concedono di camminare con un'andatura appena più veloce di quella che avrebbe un orco centenario. Continui a seguire le indicazioni del lombrico ma la giungla sembra non avere mai fine. Ti trovi in un dedalo verde, e spesso sei costretto a cambiare direzione per evitare rovi impenetrabili o pozzanghere profonde.

Percorri mezza lega senza incontrare anima viva, moscerini a parte, infine calpesti lo scheletro di un

enorme felino, forse una tigre.

Ti auguri che sia morta per cause naturali, perché se fosse diversamente dovresti preoccuparti non poco.

Aumenti l'andatura sperando di trovare al più presto l'uscita da questa giungla, ma quello che trovi sono solo nuovi guai.

Vai al [108](#).

153

Compi gli ultimi passi in corsa descendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone sta per avere la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo facendo la prima cosa che ti viene in mente, ed è una trovata geniale. Appena realizzi che tra te e il nemico c'è una bassa roccia, ti liberi della tua arma scagliandola violentemente contro il predone, dopodiché, senza frenare la corsa, raccogli un grosso sasso da terra, infine balzi sulla roccia usandola come trampolino. Quel che avviene dopo è frutto dei calcoli che hai compiuto in pochi attimi, appena ti sei accorto di avere il sole alle tue spalle. Mentre sei in volo con la pietra in mano, il tuo avversario alza lo sguardo verso di te restando abbagliato dai raggi solari. Con tutta la poca forza che hai, scagli il sasso sulla sua fronte. L'impatto è violento, il ciccone barcolla all'indietro e perde sangue. Atterri e raccogli la tua arma gettandoti contro l'uomo prima che abbia il tempo di riprendersi.

Fai una prova di combattività 13; se hai successo,
vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [132](#).

154

I tuoi nemici paiono sfiancati dall'inseguimento, ma Uglak non perde l'occasione per fare del sarcasmo: «Oh, oh. Eccolo qui il nostro simpatico orchetto. Si è organizzato bene per farci la pelle, guardate che bella spadina si è procurato.»

I suoi compagni ridono malignamente dandoti l'impressione di voler fare a gara a chi ti ucciderà per primo. Sei in una situazione disperata e giochi un'ultima carta dicendo con aria fiera: «Non so come abbiate fatto a raggiungermi, siete dei bravi inseguitori, lo ammetto, ma se siete dei combattenti scadenti come il vostro amico Darwish, vi conviene fare un passo indietro o farete la sua stessa fine.»

I Persecutori esplodono in una fragorosa risata e Yugol prende l'iniziativa avvicinandosi a te con l'affettatrice in pugno. Sai bene che non hai speranze, ma mentre ti metti in guardia stringendo la tua spada, Uglak interviene dicendo: «Ehi! Lo sentite anche voi questo forte ronzio?»

Vai al [50](#).

155

Parti all'attacco, ma il coltellaccio conficcato nella spalla ti rallenta i movimenti del braccio. Darwsih

ne approfitta piantandoti l'accetta in gola.
Sei morto con onore, ma sei pur sempre morto.

156

Indietreggi per allontanarti dalla belva, ma fai rumore muovendo l'erba. Il felino si volta di scatto notando la tua presenza. Non fuggi perché scopri la vera natura dell'animale: una bizzarra creatura col corpo da predatore e i denti da erbivoro! Mentre ti osserva preoccupata, continua a ruminare. Pare intimorita da qualcosa che sta sopraggiungendo alle tue spalle. Ti giri e scopri la presenza di un'antilope.

Non sembra badare a te; difatti si mette a correre verso il felino erbivoro. Non credi ai tuoi occhi: quest'antilope ha invece la dentatura di un carnivoro! Assisti alla scena sbalordito, fino a quando i due animali non scompaiono alla tua vista. Ti auguri che il micio riesca a cavarsela e inizi a pensare che questa prova sarà più dura del previsto. Quali altri bizzarre creature incontrerai?

Sarà il caso di usare il fischetto?

Nell'indecisione ti fermi per mangiare qualcosa.

Vai al [18](#).

157

Decidi di riprendere la corsa ma questa non dura molto. Le tue energie sono finite, devi assolutamente riposarti. Ti volti con la speranza di non intravedere più l'orso, e invece scopri che è

proprio dietro di te. Ormai ti ha raggiunto e ti salta addosso!

Le tue urla di terrore vengono coperte dall'ammasso di ciccia e peli dell'animale, che ti fa cadere con la schiena a terra (perdi 2 Punti Vita). L'orso ti fissa negli occhi e spalanca la bocca. Capisci che per te ormai è la fine.

Vai al [28](#).

158

Sei il più reattivo di tutti e corri come un pazzo passando in mezzo ai Persecutori che non badano a te, talmente sono in preda al panico. Alle tue spalle senti le loro urla di terrore. Non ti serve voltarti per capire che sono stati travolti dallo sciame di api assassine. Ripercorri il letto del fiume e quando pensi di esserti allontanato abbastanza, ti fermi per tirare fiato.

Dopo una brevissima pausa estrai il lombrico dalla tasca e segui le sue indicazioni andando al [43](#).

159

Nonostante il colpo subito riesci a mantenere la posizione di vantaggio. Il predone cerca inutilmente di divincolarsi mentre con la mano libera ti blocca il braccio con cui impugni l'arma, poi ti dà una testata abbastanza forte da farti perdere 4 Punti Vita. La vista ti si annebbia ma tieni duro e riesci a mantenere la tua posizione.

Non puoi titubare, devi finire il tuo avversario, ora

o mai più!

Fai una prova di combattività 15; se hai successo,
vai al [141](#).

Se fallisci, vai al [95](#).

160

Ogni nuovo passo ti sembra un'impresa. Non sei mai stato così prossimo allo svenimento in vita tua. Sei stanco, ferito e affamato, e in più devi districarti tra i rovi mentre i moscerini della giungla continuano a pungerti sul viso e sulle braccia. La tua situazione attuale ti fa quasi rimpiangere di non essere rimasto dentro la gabbia. Ormai allo sfinimento, inciampi su un sasso perdendo l'equilibrio. La tua nuova spada ti sfugge e cade a terra.

Fai per raccoglierla ma una mano viscida ti anticipa.

«Caspita Josto! Hai trovato la mia spada, grazie!»
Hai davanti a te un uomo rana che conosci bene.

Vai al [15](#).

161

Se i tuoi fratelli orchi potessero vederti non ti chiamerebbero Josto il vigliacco, ma Josto lo stupido. Questo perché appena calpesti le formiche, esse ti si gettano contro all'unisono, arrampicandosi con una velocità impressionante su tutto il tuo corpo. Le tue urla di terrore e di dolore riecheggiano nella giungla mentre vieni

divorato.

Sei morto, e in un modo che non si augura neanche al proprio peggior nemico.

162

Afferri l'impugnatura del coltellaccio e con un netto strattone tiri fuori la lama dalla tua spalla. Il dolore è lancinante (perdi 3 Punti Vita) ma non vuoi darlo a vedere al tuo nemico. Lo fissi con aria fiera e trionfale e parti all'attacco. Il Persecutore ha un attimo di esitazione che gli risulta fatale. La sua reazione è lenta e riesci a piantargli in gola il suo stesso coltellaccio col quale pochi attimi fa ha rischiato di ucciderti.

Cadi esausto a terra. Questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti. Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

163

Sulla roccia, all'altezza della tua testa, c'è una spada conficcata per metà. La sua elsa è di ottima fattura e la lama risplende senza nemmeno un punto di ruggine. Questo ti fa pensare che sia stata messa qui di recente. Ti chiedi chi possa averlo fatto e specialmente perché. Rimani incantato a guardarla dimenticandoti di essere inseguito dai Persecutori.

Se vuoi lasciar perdere la spada, e tornare indietro in cerca di un'altra via di fuga, vai al [37](#).

Se invece vuoi provare ad estrarla, vai al [107](#).

164

Rallenti l'andatura, d'altro canto non ha senso impegnarsi: qualunque cosa tu faccia non diventerai mai un guerriero, quindi meglio non prendere rischi e non stancarsi. Sai bene che gli altri partecipanti sono stati selezionati tra tanti giovani valorosi dei loro clan. Ognuno di essi ha sgomitato per poter essere qui, tu invece sei stato estratto, perché nessuno tra voi Mosche ama cacciarsi in sfide rischiose. Il destino ha scelto te, e non puoi che maledirlo.

I tuoi passi si fanno sempre più lenti e alla fine ti lasci andare, distendendoti sull'erba alta di cui è colma questa prateria. Ti ripari gli occhi dai raggi del sole mentre riprendi fiato, ma un improvviso fruscio ti fa rimettere in piedi.

Ti guardi intorno e scopri la presenza, a circa trenta passi da te, di un grande animale. Pelo corto e giallo, fisico lungo e slanciato; non puoi sbagliarti, si tratta di un grande felino. Il cuore ti batte forte e preghi affinché non ti noti. In questo momento ha lo sguardo rivolto al terreno e pare stia mangiando qualcosa, forse una preda appena catturata tral'erba.

Se hai furtività, vai al [112](#).

Altrimenti vai al [156](#).

L'uomo rana è mortificato, ma allo stesso tempo ingurgita con gusto il povero lombrico.

«Scusami tanto Josto, pensavo me lo stessi offrendo come spuntino. È molto buono, sai? Comunque chi è questo Grande Nur?»

«Cosa è, semmai. Si tratta dell'albero più alto e antico del mondo.

Lo devo raggiungere prima possibile.»

«Capisco, per caso ha la corteccia e le foglie bianche come l'avorio?»

«Proprio così.»

«Allora deve essere quello» dice indicandoti qualcosa alle tue spalle.

Segui il suo dito che mira oltre la vegetazione della giungla che inizia a diradarsi, e resti a bocca aperta. In lontananza, ad almeno cinque leghe di distanza, si erge in tutta la sua magnificenza l'albero più grande e bello che tu abbia mai visto. Si staglia prepotentemente verso il cielo, con la cima ricoperta in parte dalle nuvole.

«È incredibile» è l'unica cosa che riesci a dire.

«Non ho nient'altro da fare Josto, ti seguirò volentieri sino a quell'albero bianco, ma penso che dovrai aiutarmi finché non mi sarò ripreso del tutto.»

E così, sorreggendovi a vicenda, riprendete il cammino, uno più barcollante dell'altro, ma sei felice per la tua nuova spada e per ché capisci che siete ormai giunti alla fine della giungla.

«Senti, caro messere ranocchio, credo sia ora di darti un nome.»

«Sono d'accordo.»

«Che ne dici di Waku?»

«Va bene, ma cosa significa?»

«Nella mia lingua Waku sta per spadaccino.»

«Oh! Grazie Josto, non potevi scegliere un nome migliore, e poi è corto, come piace a me.»

In realtà Waku significa imbranato, ma non glielo dirai mai.

La prima parte della tua grande avventura finisce qui.

Nuove imprese ti attendono nel secondo capitolo:
La Città dei Folli.



LA SAGA DI JOSTO IL VIGLIACCO

ALL'OMBRA DEL GRANDE NUR

Un'avventura mozzafiato che ti porterà ad affrontare la grande Prova del Guerriero della tribù degli orchi delle Montagne di Fuoco.

Armati di coraggio, volontà e... una matita, una gomma e due dadi.

In questo libro il protagonista sei tu

**Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura,
lo rivendi per specularci.**



9 Ducati e 5 Talleri

4 571193 601320

Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi



i Corti
di LGL

IL LIBRO DEI CORTI 2008

1

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010

2

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

IL LIBRO DEI CORTI 2011

3

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

IL LIBRO DEI CORTI 2012

4

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

IL LIBRO DEI CORTI 2013

5

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

IL LIBRO DEI CORTI 2014

6

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

IL LIBRO DEI CORTI 2015

7

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

IL LIBRO DEI CORTI 2016

8

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

IL LIBRO DEI CORTI 2017

9

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.



IL LIBRO DEI CORTI 2016

8

lgl

i corti
di lgl

librogame'sLAND

libri NOSTRI